

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



5 COLONNES A LA UNE



Cinq Colonnes à la Une est un jeu pour deux à six joueurs. Les joueurs sont des reporters qui doivent réunir les meilleurs documents pour la fameuse émission de la Télévision Française. A chaque émission la renommée des joueurs s'accroît et atteint de nouveaux pays.

Chaque joueur possède deux pions : l'un le représente lui-même et se déplace sur la carte du monde en suivant les lignes d'AIR FRANCE; l'autre représente sa renommée et suit la piste qui longe le bord de la carte. Le gagnant est le premier joueur dont la renommée a fait le tour du monde.

ÉLÉMENTS DU JEU

— Un planisphère, établi d'après les cartes d'AIR FRANCE et où figurent des lignes aériennes. Les lignes en traits pleins sont des lignes réelles d'AIR FRANCE. Les lignes en traits discontinus sont des lignes de compagnies étrangères en correspondance avec AIR FRANCE. Elles sont identiques au point de vue du jeu.

— Un jeu de 100 cartes, comprenant 18 cartes techniques (CAMERAMAN ou PRODUCTEUR) et 82 cartes de reportage. Celles-ci sont groupées en 11 séries correspondant aux principaux pays du monde (EUROPE, AMÉRIQUE, ASIE, AFRIQUE, Océanie), aux hommes d'état les plus connus (POLITIQUE), aux grands produits économiques (INDUSTRIE, AGRICULTURE), à des œuvres d'art particulièrement remarquables (ARCHITECTURE, SCULPTURE), enfin à des événements extraordinaires (SENSATIONNEL).

Chacune des cartes de reportage porte le nom d'une ville figurant sur le planisphère (c'est la ville jusqu'où il faut prendre l'avion pour faire le reportage correspondant) et un chiffre de 1 à 5, qui indique la valeur du reportage. Les autres renseignements sont purement indicatifs et n'ont aucune influence sur le jeu.

— Un appareil de télévision, où apparaissent deux questions d'actualité et que l'on règle au moyen d'un voyant circulaire où apparaît un chiffre.

— 40 chèques de 1.000 NF

— 12 pions de six couleurs différentes

NOTE SUR L'ÉTABLISSEMENT DES CARTES

Les cartes de pays ont une valeur proportionnée à la population du pays. Les chiffres indiqués reproduisent les statistiques les plus récentes. Tous les pays du monde comptant au moins 25 millions d'habitants figurent dans le jeu. La ville indiquée pour faire le reportage est (à la seule exception de la Nigéria) la ville la plus peuplée du pays, qu'elle soit ou non la capitale. Par contre, c'est évidemment dans les capitales que l'on fait les reportages sur les hommes d'état.

Nous avons choisi pour les cartes économiques les produits de première importance. La ville indiquée pour le reportage est la ville la plus proche de la région productrice. La valeur de la carte est fonction du pourcentage dans la production mondiale, 1 jusqu'à 10 %, 2 de 11 à 20 %, 3 de 21 à 30 %, 4 de 31 à 40 %.

Les personnalités choisies sont si connues et ont une si grande influence sur le monde contemporain qu'elles se devaient de figurer dans un jeu sur l'actualité. La valeur des cartes correspondantes est nécessairement arbitraire et a été déterminée essentiellement par le mécanisme du jeu. Pour la même raison on a attribué une faible valeur aux cartes artistiques, architecture et sculpture, bien qu'elles représentent le plus souvent des œuvres particulièrement remarquables.

Seuls, comme on le découvrira sans peine, les événements représentés sur les cartes "sensational" sont purement fictifs.

RÈGLE DU JEU

début de partie

1. - Chaque joueur choisit une couleur et prend les deux pions correspondants. L'un de ces pions représente la renommée du joueur et le joueur le place sur la case "DEPART" de la piste. L'autre représente le joueur lui-même. Il parcourt le monde, comme un reporter. Le joueur le garde devant lui jusqu'à son premier tour de jouer. A ce moment il sera censé partir de Paris.
2. - Outre son rôle de joueur, l'un des reporters prend les fonctions de banquier. Il distribue à chacun 5 chèques de 1.000 NF.
3. - Un autre joueur est chargé de manœuvrer l'appareil de télévision.
4. - Les 100 cartes sont battues, puis distribuées à raison de 6 cartes par joueur, le reste constituant le talon, que l'on pose sur la table, face cachée.
5. - Enfin, on tire au sort celui qui joue le premier. Les autres joueurs joueront à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

appareil de télévision

6. - Chaque fois qu'un joueur joue, on commence par déterminer les deux questions d'actualité : le joueur désigné à cet effet fait tourner le disque de l'appareil dans le sens indiqué par la flèche, jusqu'à ce qu'apparaisse dans le voyant circulaire le chiffre indiqué sur la case où se trouve le pion de renommée du joueur correspondant. Les deux questions d'actualité sont celles qui apparaissent dans les deux voyants horizontaux. Elles sont indépendantes l'une de l'autre.
7. - Si le chiffre à faire apparaître est déjà dans le voyant, il faut quand même faire tourner le disque jusqu'à ce qu'apparaisse un chiffre identique (ceci afin de mettre dans le jeu le maximum de variété).

reportage

8. - Le joueur doit s'efforcer de faire un reportage. Pour cela il choisit l'une des cartes de reportage qu'il détient et l'abat devant lui (cette carte peut être soit une carte d'actualité, soit toute autre carte). Il doit ensuite se rendre avec son pion dans la ville indiquée sur la carte qu'il a abattue (voir § 11). On ne peut faire de reportage dans une ville déjà occupée par un autre joueur. Ce serait manquer d'esprit confraternel. Par contre, on peut évidemment avoir son pion de renommée dans la même case qu'un autre joueur.

CAIPEPA © 1961

9. - Chaque fois qu'un joueur fait un reportage, sa renommée augmente. Elle progresse d'un nombre de cases égal à la valeur (de 1 à 5) inscrite sur le milieu gauche de la carte de reportage. En outre, si la carte de reportage est une carte d'actualité, le joueur bénéficie de 3 points supplémentaires.

10. - Si le reportage est excellent, le reporter touche de la banque 1.000 NF en guise de prime exceptionnelle. Cela se produit chaque fois que le reportage vaut 4 points au moins, soit que la valeur de la carte elle-même soit de 4 ou 5 points, soit que la question choisie soit d'actualité (puisqu'on ajoute alors 3 points à la valeur marquée).

déplacements

11. - Tout joueur, quand vient son tour de jouer, peut se déplacer librement en suivant les lignes aériennes portées sur la carte. Il doit toutefois, avant de bouger son pion, choisir entre l'un des trois modes de déplacement suivants :

a) EN PAYANT SON DÉPLACEMENT. Dans ce cas, il doit commencer par préciser qu'il compte payer. Puis il indique par quelles villes il passe et paie pour frais de voyage un chèque de 1.000 NF par ville (par exemple : de Paris au Caire, par Rome et Athènes : 3.000 NF). Il ne peut être arrêté par un autre joueur.

b) EN JOUANT EN MÊME TEMPS QUE SA CARTE DE REPORTAGE UNE CARTE PRODUCTEUR. Dans ce cas, il va directement à la ville choisie sans avoir à payer et sans pouvoir être arrêté. La carte PRODUCTEUR sert d'ordre de mission. Elle ne peut servir qu'une seule fois et le joueur la remplace, comme les autres cartes, en puisant au talon.

c) SANS CARTE PRODUCTEUR ET SANS PAYER. Ce procédé est avantageux, mais il présente des risques. En effet le joueur doit indiquer par quelles villes il compte passer et si un autre reporter possède une carte dont il désire se débarrasser (dans l'espoir d'en trouver une meilleure) et relative à l'une des villes indiquées, il peut charger son collègue de faire le reportage correspondant. Le joueur arrêté en cours de route DOIT faire le reportage qu'on lui confie. Il reprend dans son jeu la carte qu'il avait abattue et celui qui a fourni la carte pour le reportage puise au talon pour la remplacer. Un reportage sérieux demandant du temps, on ne peut faire qu'un seul reportage à chaque tour de jouer (voir conseil 1). On peut de la même façon bloquer un autre joueur dans sa ville de départ (il est en effet logique, puisque c'est ici la direction de l'émission qui paie le voyage, que l'on évite les frais superflus).

cartes

12. - Les cartes jouées sont empilées toutes ensemble à côté du talon. Lorsque les cartes du talon sont épuisées avant que la partie ne soit finie, on reprend les cartes déjà jouées, on les bat et elles constituent un nouveau talon.

13. - Lorsqu'un joueur a dépensé une ou plusieurs cartes, il puise au talon pour les remplacer. Quand il a fini de jouer, il doit donc toujours avoir 6 cartes en main.

cartes de cameraman

14. - Les cartes de CAMERAMAN sont particulièrement intéressantes. Le joueur qui en détient une peut s'en servir lorsqu'un autre joueur a exposé une carte de reportage. Il abat sa carte, se rend dans la ville où a lieu ce reportage et sa renommée progresse du même nombre de points que celle du reporter. Mais il ne touche pas d'argent (si le reportage vaut 4 points ou plus) et il doit payer son déplacement (voir 11/a). C'est le seul cas où il puisse y avoir deux pions dans la même ville.

15. - Le fait de jouer une carte de CAMERAMAN n'empêche pas le joueur de faire lui-même un reportage, lorsque revient son tour normal de jouer.

16. - Lorsque plusieurs joueurs veulent être CAMERAMAN pour un même reportage, celui qui l'emporte est le joueur qui, par sa position autour de la table, est le premier à jouer après le reporter.

fin de partie

17. - Le gagnant est le premier joueur dont le pion de renommée atteint ou dépasse la case ARRIVÉE.

CONSEILS AUX JOUEURS

1. - Il est intéressant d'arrêter un adversaire qui se déplace pour lui faire faire un reportage, mais seulement si on a la possibilité de le faire avec une carte de faible valeur.
2. - L'argent est un moyen et non une fin. Il faut s'en servir à l'instant opportun et ne pas le gaspiller.
3. - Il faut savoir organiser ses déplacements et jouer ses cartes au meilleur moment.