

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



CHAQUE JOUEUR REÇOIT
7 CARTES AVEC LESQUELLES
IL ÉTABLIT SON PARCOURS. IL
PART DU VILLAGE GAULOIS
EN JOUANT LE DÉ. APRÈS
AVOIR PASSÉ PAR TOUTES
LES CASES DÉSIGNÉES PAR
SES CARTES, IL DOIT REVENIR
AU VILLAGE AVEC UNE SERPE
ET UNE GOURDE.

QUELQUES BASES DU JEU ASTÉRIX

Tiré 1 au dé équivaut à 6. On peut entrer dans une case "élément" même si l'on a tiré au dé plus de points qu'il n'en faut. Déposer une carte "élément" après être entré dans la case "élément" correspondante. Un joueur ne peut être envoyé "aux fraises" s'il se trouve dans une case "élément" quelconque. On peut aller à LUTÈCE à son tour de jouer sans avoir à jeter le dé.