

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# BANKING

Deux personnes au moins, six personnes au plus peuvent participer au jeu. La Banque et la caisse peuvent être tenues par un des joueurs ou par un tiers.

## LE JEU et ses ACCESSOIRES

Un tableau avec un dé et un cornet, trois pions et dix jetons pour chacune des six couleurs, un portefeuille composé de pochettes de couleur - une par joueur - pour recevoir les fonds et les valeurs des joueurs.

En outre, un jeu de 46 cartes et une encaisse composée de :

150 billets de banque de	10 000
50 billets de banque de	5 000
30 bons à échéance fixe de	10 000
30 chèques de voyage de	10 000
10 actions Mines d'or de	20 000
10 actions Mines d'argent de	10 000

Chaque joueur reçoit 3 pions de la même couleur (2 seulement s'il y a 5 ou 6 joueurs). Les pions sont placés au milieu du tableau sur les cases de leur couleur. Le joueur prend place en face des pions de sa couleur.

Le tableau du jeu est hexagonal avec des cases extérieures, les unes blanches, les autres colorées, qui sont reliées aux cases de départ par des cases, dites de course.

## MARCHE des PIONS

Chaque pion part du milieu du tableau (case de départ), passe à travers les cases de course de sa couleur, vers les cases extérieures, tourne dans le sens des aiguilles d'une montre et revient par les cases de course de sa couleur vers sa case de départ qui constitue le but.

Au premier départ de chaque pion, la Caisse remet 20.000 au joueur. Tout pion qui arrive au but rapporte également 20.000 à son propriétaire.

Le joueur jette un seul dé et fait avancer son premier pion d'un nombre de cases égal au chiffre indiqué par le dé.

Le deuxième pion entre au jeu dès que le premier pion a avancé au moins de 6 cases, de même pour le troisième pion qui entre dans le jeu lorsque le deuxième pion a avancé aussi de 6 cases. Dès qu'un joueur a, de cette façon, mis au jeu au moins 2 pions il est libre d'avancer celui qui l'avantage.

Si le chiffre indiqué par le dé doit amener le pion sur une case blanche non marquée des lettres C.N.E.R., le coup est perdu et le pion demeure à sa place.

Les cases de couleur ou argent représentent des mines d'or ou d'argent. Le joueur qui atteint le premier une de ces cases avec son pion reçoit de la caisse un jeton de sa couleur qu'il pose sur la case pour prendre possession de la mine. La Caisse lui remet, en outre, une action de 20.000 ou de 10.000

suyant qu'il s'agit d'une mine d'or ou d'une mine d'argent.

Si un autre joueur atteint une mine d'or ou d'argent déjà occupée, il paiera à titre d'amende au joueur qui en a déjà pris possession, 10.000 s'il s'agit d'une mine d'or et 5.000 s'il s'agit d'une mine d'argent.

Si, au cours du jeu, un joueur perd ses actions de mines d'or ou mines d'argent, il perd du même coup tous droits sur la mine qui lui a permis de recevoir ces actions. La Caisse reprend le jeton qui affirmait ces droits.

Lorsqu'un pion tombe sur une des cases extérieures de sa couleur, le joueur peut déposer à la banque ses valeurs et ses fonds.

Si un pion de couleur étrangère à une case arrive à se trouver sur cette case en même temps qu'un pion de la couleur de la case, le joueur possesseur du pion de couleur étrangère paie à l'autre joueur une amende de 5.000, même s'il est arrivé le premier.

Les 46 cartes sont mélangées au début du jeu et mises sur la table, la face en dessous, en une seule pile. Le joueur dont le pion arrive sur case marquée des lettres " C.N.E.P. " tire la carte du dessus, exécute l'instruction indiquée sur la carte et la remet au-dessous de la pile.

## COMPTES BANCAIRES et DEPOTS de VALEURS

Chaque joueur possède un compte auquel il peut verser des fonds ou déposer des valeurs dès qu'il en a le droit. Le dépôt en banque met à l'abri du vol et de l'incendie les fonds ou valeurs qui on sont l'objet.

Si un joueur a besoin d'argent et s'il est créancier de la Banque, il peut retirer des fonds. S'il ne possède que des valeurs, il peut les vendre à la caisse pour leur valeur nominale.

Le joueur qui n'est pas en mesure de régler ses dettes et qui ne possède ni fonds, ni valeurs en banque, déposera en garantie un de ses pions. Il recevra de la caisse 20.000 en échange de la garantie déposée. Il sera dans l'obligation de dégager ce pion au prix de 25.000, dès que ses moyens financiers le lui permettront, et de le remettre au jeu. Dans ce cas, il n'a pas droit à la somme de 20.000 prévue au premier départ de chaque pion.

## FIN DU JEU

La partie est terminée quand l'un des joueurs a réussi à faire arriver tous ses pions au but.

Chaque joueur verse alors pour son compte à la banque les fonds et les valeurs qu'il détient par devers lui. Celui qui possède le plus grand avoir en banque est déclaré vainqueur.