

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

**ESCALE À JEUX**



Bonjour le Monde

RÈGLE DU JEU

Ce jeu vous fait parcourir et connaître 100 pays du monde avec leur capitale. De vos voyages vous rapporterez des "Souvenirs" de tous les pays du monde.

BUT DU JEU

- Obtenir les cartes "Souvenir" de chaque pays.
- Être le plus riche à la fin de la partie en possédant le plus de cartes "Souvenir" possible et en capitalisant le plus de points possible.

Il y a 100 pays différents.

On décide avant le début du jeu que la partie sera terminée :

- soit au bout d'un temps déterminé à l'avance,
- soit après qu'un joueur ou tous les joueurs aient fait un tour du monde,
- soit lorsqu'un joueur est éliminé,
- ou tout autre arrangement à votre convenance.

On reçoit les cartes "Souvenir" en donnant le nom du pays concerné. Les cartes ont une valeur de 1 000 points.

PRÉPARATION DU JEU

Assembler la carte du monde.

Donner un pion à chaque joueur.

Ranger les cartes "Souvenir" par groupe de 5 dans les cases prévues à cet effet, dans l'ordre des numéros, le 1^{er} numéro de chaque groupe étant invisible. Mettre 1 carte blanche devant les 2 premières cartes pour cacher celles-ci.

Distribuer à chaque joueur un capital de départ de 20 000 points répartis comme suit :

2 × 5 000

3 × 2 000

4 × 1 000

DÉROULEMENT DU JEU

Départ : On place les pions sur la case Départ. On avancera dans le sens des aiguilles d'une montre. Lancez le dé à 6 faces et avancez votre pion du nombre de cases désigné par le dé.

Si la case où vous arrivez porte des indications, vous effectuez celles-ci puis passez votre tour.

Si vous arrivez sur une case neutre, vous lancez les dés à 10 faces pour choisir le numéro du pays. Vous pouvez choisir le nombre indiqué sur l'un ou l'autre dé ou la somme des dés ou le numéro formé par les deux dés. C'est le joueur à votre droite qui prendra la carte "Souvenir" du pays désigné pour vérifier ou vous donner éventuellement les indices portés sur la carte.

Vous avez le choix entre :

- soit vous donnez directement le nom du pays,
- soit vous donnez la réponse après avoir demandé 1 indice, 2 indices ou 3 indices.

A vous de choisir, mais vous ne pouvez donner qu'une seule réponse.

En cas de bonne réponse vous gagnez la carte "Souvenir" du pays plus :

- 3 000 points si vous n'avez pas utilisé d'indice,
- 2 000 points si vous avez utilisé 1 indice,
- 1 000 points si vous avez utilisé 2 indices.
- Aucun point si vous avez utilisé 3 indices.

En cas de mauvaise réponse :

Vous passez votre tour mais vous devez régler à la banque :

- 3 000 points si vous n'avez pas utilisé d'indice,
- 2 000 points si vous avez utilisé 1 indice,
- 1 000 points si vous avez utilisé 2 indices.
- Aucun point si vous avez utilisé 3 indices.

Si après avoir donné la bonne réponse vous pouvez donner le nom de la capitale du pays vous obtenez de la banque un bonus de 1 000 points supplémentaires.

Cas particuliers :

— Si vous sortez un 6 vous pouvez, soit avancer de 6 cases, soit tenter de prendre 1 carte "Souvenir" à un de vos adversaires. Celui-ci mélange ses cartes. Vous en tirez une, le numéro de la carte indique le numéro du pays et vous devez donner le nom et la capitale de ce pays.

Bonne réponse : vous gagnez la carte "Souvenir" du pays.

Mauvaise réponse : vous donnez 1 000 points à votre adversaire.

— Lorsqu'un joueur possède :

- 10 cartes "Souvenir", il obtient une carte "Champion" d'une valeur de 5 000 points,
- 20 cartes "Souvenir", il obtient une carte "Champion" supplémentaire,
- 30 cartes "Souvenir", il obtient une carte "Champion" supplémentaire.

La carte "Champion" est acquise même si par la suite vous avez moins de 10, 20 ou 30 cartes "Souvenir". Au besoin, vous pouvez revendre cette carte à la banque pour une valeur de 2 000 points.

— Si au cours du jeu un joueur ne peut plus payer, il peut revendre ses cartes "Souvenir" à la banque à raison de 2 cartes pour 1 000 points ou essayer de les négocier avec un autre joueur.

Si un joueur ne peut plus payer, il est ruiné et éliminé.

FIN DE PARTIE

Décompte de ses richesses :

- valeur des points de billets
- valeur des cartes "Souvenir" (1 000 points chacune)
- valeur des cartes "Champion" (5 000 points chacune).

Au total le joueur ayant le plus de points est le vainqueur.