

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**



RÈGLE DU JEU



● **NOMBRE DE JOUEURS :**

2 à 5 joueurs.

● **MATÉRIEL**

- **100 cartes questions réparties en 5 catégories :** piéton, rollers, cycliste, voiture et circulation.
- **Une carte avec la règle du jeu.**
- **Un livret** comportant une introduction à la sécurité routière, la règle du jeu et les réponses détaillées aux questions.

● **BUT DU JEU**

Se débarrasser de toutes ses cartes.

● **LE JEU**

En début de partie, toutes les cartes sont mélangées.

Chaque joueur reçoit 8 cartes qui sont posées face cachée sur la table. Le reste est placé au centre de la table et servira de pioche.

Le premier joueur retourne une de ses cartes, annonce le numéro de la carte, puis lit la question à haute voix et le nombre de points que vaut celle-ci. Il répond ensuite à la question. À l'aide du livret, le joueur qui lui fait face vérifie la réponse.

Si la réponse est juste, le joueur place la carte qu'il vient de lire dans un tas à côté de la pioche. Il placera aussi dans ce tas un nombre de cartes égal au nombre de points de la question à laquelle il a su répondre. Ces cartes à jeter seront prises au hasard parmi les cartes encore posées devant lui.



Si la réponse est fausse,
le joueur jette sa carte dans
le tas près de la pioche, mais
il devra piocher un nombre
de cartes égal au nombre de
points de la question à laquelle
il a mal répondu. Il placera ces nouvelles
cartes face cachée devant lui.

Quand un joueur tire une carte « Circulation » et trouve
la bonne réponse, il jette sa carte « Circulation » à côté
de la pioche et donne à chacun des autres joueurs une
carte qu'il aura prise parmi celles restant devant lui.
Ils la placeront dans leur tas de questions respectif.
Au contraire, s'il ne trouve pas la bonne réponse, ce
sont les autres joueurs qui lui donneront chacun une
carte qui viendra augmenter son tas de questions.

● FIN DU JEU

**Le premier joueur qui s'est débarrassé
de toutes ses cartes a gagné.**

S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, soit les cartes
précédemment jetées sont réutilisées, soit le jeu est
interrompu. Dans ce cas, chaque joueur compte le
nombre de points que comportent les cartes restant
devant lui. Les cartes « Circulation » ont alors une
valeur égale au nombre de joueurs en présence.
Celui qui a le moins de points a gagné.