

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).

**ESCALE À JEUX**



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

*Offrir un jeu MIRO COMPANY
c'est donner la joie...*

IMPRIMERIE KAPP
VANVES (SEINE)
31.C915-1946

LES CONVOIS

MIRO COMPANY
ÉDITEUR — PARIS
MARQUE ET MODÈLE DÉPOSÉS

La partie se joue à deux, trois ou quatre joueurs. Chaque joueur possède cinq jeeps de la même couleur et se sert de deux dés.

Le jeu consiste à faire partir ses jeeps l'une après l'autre du point initial (disque rouge) et à les faire parvenir au but de leur voyage, dans le garage de leur couleur.

Celui qui réussit à amener le premier son convoi de cinq jeeps au garage est le gagnant.

LE JEU

Un des joueurs, tiré au sort, commence. Il jette les dés.

Il peut, à son gré, faire avancer une de ses jeeps d'un nombre de cases égal au total de points indiqué par les dés ou bien faire avancer deux jeeps, chacune d'un des chiffres des dés.

Le deuxième joueur joue de même et ainsi de suite.

Quand tous ont joué, le premier recommence.

Il peut, s'il le désire, jouer avec les jeeps déjà en jeu ou s'il le préfère, en faire partir une ou deux autres.

Les autres joueurs continuent de même jusqu'à ce que toutes les jeeps soient en jeu.

Seules les jeeps d'une même couleur peuvent se trouver sur une même case, mais non les jeeps de couleurs différentes. Pour cette raison, il peut arriver qu'un joueur soit dans

LES CONVOIS

MARQUE ET MODÈLE DÉPOSÉS — BREVETÉ S. G. D. G.

RÈGLES DU JEU

l'impossibilité de jouer, dans ce cas il laisse passer son tour.

Toute jeep qui se pose sur un point noir doit obligatoirement prendre la direction indiquée par la flèche partant de cette zone noire. Elle est ainsi dirigée sur une route secondaire, ce qui lui fait faire un détour et perdre du temps. Pour pouvoir sortir de cette route secondaire et continuer son chemin, il

faut que les cases jaunes se trouvant à la sortie soient libres de toutes jeeps adverses.

Les jeeps de même couleur ne peuvent se gêner entre elles.

D'autres flèches partant des zones noires peuvent également faire revenir en arrière le joueur qui s'y est posé.

Par contre le joueur qui place une jeep sur une case numérotée peut, dès qu'il a jeté avec ses dés un chiffre *total* égal au chiffre de la case et si le passage est libre, prendre la direction de la flèche portant ce chiffre. Ceci a l'avantage de raccourcir son trajet.

ARRIVÉE AU GARAGE. — Pour entrer dans le garage de sa couleur, le joueur utilise tous les points indiqués par les dés, en les répartissant sur plusieurs de ses jeeps, si nécessaire, jusqu'à ce que chaque étoile soit occupée par une de ses jeeps.

Dans les garages, les étoiles remplacent les points ronds de la route et chacune compte pour un point.

Si, pour gagner, il faut logiquement avancer le plus vite possible, il ne faut pas perdre de vue qu'il peut être utile de retarder son ou ses adversaires.