Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

PARCS NATURELS NATIONAUX ET RÉGIONAUX

Enviro - modèle et marque déposés
SARL ENVIRO - 3, rue Clodion - 75015 PARIS - FRANCE

ENVIRO

BUT DU JEU

Pour gagner, réunissez simplement 3 cartes, par affichage: un Parc naturel, son espèce animale, son espèce végétale.
Mais attention aux projets qui menacent les Parcs, et aux nuisances qui décident les espèces!

MÉTHODE

Sur la piste extérieure, lorsque vous tombez sur une case "AFFICHEZ UN PARC", extrayez une carte PARC de votre jeu et déposez-la sur la table devant vous. Procédez de même pour les espèces animales et végétales, sur les pistes intérieures.
Une espèce ne peut être affichée qu'après le Parc naturel correspondant.

DÉBUT DU JEU

Distribuez 10 cartes à chacun, et déposez le reste en RESSOURCE. Chaque joueur dispose son pion au départ sur SEPTENTRION. Il choisira l'une des actions suivantes à son tour :

- utiliser autant de cartes rouges ou bleues qu'il le souhaite, éventuellement un "RENDEZ-VOUS A...", puis jeter les dés. Le pion avance d'autant sur la piste, dans le sens indiqué par les flèches, et rejoue à chaque double,
- changer deux cartes,
- prendre la dernière carte apparente en DECHARGE, sauf "RENDEZ-VOUS A ...".

Les cartes utilisées ou échangées sont rejetées face apparente en DECHARGE, et sont remplacées par autant de cartes prises en RESSOURCE.
Quand la RESSOURCE est épuisée, elle est réalimentée par les cartes stockées en DECHARGE.

LES CARREFOURS

Les cases ORIENT, MEDION, et OCCIDENT, sont des carrefours qui permettent de changer de piste, à condition de tomber dessus. Dans ce cas, le joueur pourra continuer dans la direction de son choix, au tour suivant, en respectant le sens des flêches.

LES 96 CARTES

- 17 parcs naturels : 6 nationaux et 11 régionaux *(vertes)*
- 17 espèces animales associées *(oranges)*
- 17 espèces végétales associées *(jaunes)*
- 2 jokers *(noires)*
- 11 déplacements *(violettes)*
- 8 projets menaçant les Parcs *(rouges)*
- 8 soutiens pour contrer les projets *(bleues)*
- 8 nuisances menaçant les espèces *(rouges)*
- 8 protections pour contrer les nuisances *(bleues)*

LES PROJETS ET LES SOUTIENS

Chaque joueur peut infliger un PROJET à un adversaire. La carte PROJET est déposée sur une carte PARC affichée, et une seule.
Le joueur attaqué devra s'en débarrasser avant de continuer à afficher les espèces correspondantes, en contrant avec une carte SOUTIEN, ou en passant sur une case du même nom.

Un seul PROJET à la fois par PARC!

LES NUISANCES ET LES PROTECTIONS

De façon similaire aux projets sur les Parcs, une NUISANCE peut être déposée sur une ESPECE ANIMALE ou VEGETALE affichée, selon les indications propres à chaque carte. Pour gagner, le joueur attaqué devra s'en débarrasser en contrant avec une carte PROTECTION, ou en passant sur une case du même nom.
Une seule NUISANCE à la fois par ESPECE!

Lorsqu'une carte PROJET ou NUISANCE est contrée par une carte SOUTIEN ou PROTECTION adaptée, les deux cartes rejoignent la DECHARGE.

CHOISISSEZ UNE VARIANTE

Les connaisseurs pourront aménager à leur convenance la règle de base :
- retirer ou non les deux JOKERS. HOMO SAPIENS s'affiche à la place de n'importe quelle espèce animale. ORCHIS s'affiche à la place de n'importe quelle espèce végétale.
- suivre les flèches de la piste, ou choisir le sens de chaque déplacement en fonction du score des dés,
- respecter ou non l'obligation de tomber sur un carrefour pour changer de piste,
- les cartes PROJET empêchent ou non d'afficher les espèces associées au Parc concerné,
- jouer avec 1 ou 2 dés sur les pistes intérieures.

LE CADRE DU JEU

Les 17 Parcs utilisés dans le jeu ne constituent pas la totalité des Parcs naturels de France. Que les animateurs des Parcs manquants nous pardonnent : seules des raisons ludiques ont motivé la sélection réalisée.

D'autre part, toujours pour les mêmes raisons, les aménageurs ont le mauvais rôle dans ce jeu. Leurs réalisations sont appréciées lorsqu'elles sont en accord avec l'écologie et les riverains.

"Nous n'héritons pas de la terre de nos ancêtres,
nous l'empruntons à nos enfants."
Antoine de Saint-Exupéry