

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**



3. Le joueur tombe sur la case “Euro tremplin”.

Il avance de nouveau son pion d'autant de cases.

4. Le joueur tombe sur la case “Euro pioche”.

Il doit prendre et lire à haute voix une carte “Euro pioche”, qui lui donnera alors droit à des réductions, des bonus ou encore des malus... la carte “Euro pioche” sera remise sous le paquet une fois utilisée.

• Fonction de la carte “Euro mise” dans les “Euro pioche”.

Le joueur qui tire cette carte prend un ticket de caisse au joueur de son choix et le met en jeu au centre du plateau. Tous les autres adversaires misent un par un, dans le sens des aiguilles d'une montre, sur un chiffre entre 1 et 6 avec les “Euro mise”. Puis le joueur lance le dé. L'adversaire qui a misé juste (le chiffre donné par le dé) remporte le “ticket de caisse”. Si aucun joueur n'a misé juste, c'est le lanceur de dé qui remporte le “ticket de caisse”.

V. CAS PARTICULIERS

• Pour une partie plus courte (environ 1h).

Nous vous conseillons de ne jouer qu'avec 2 “feuilles de route” par joueur, et donc de ne conserver que les “tickets de caisse” correspondants.

• Pour une partie à 2 joueurs.

Quel que soit le nombre de “feuille de route” utilisé, vous ne distribuez que 4 “tickets de caisse” par joueur en début de partie. Le reste des “tickets de caisse” compose une pioche. Lorsque vous tombez sur une case caisse, vous prenez un ticket dans cette pioche. Si celui-ci vous intéresse, vous le payez à la banque, sinon vous le remettez sous la pioche.

• Faire de la monnaie.

A tout moment un joueur peut faire de la monnaie auprès de la banque.

REGLE DU JEU

EURODECouverte®

De 2 à 6 joueurs

**UN JEU SIMPLE ET AMUSANT
POUR DECOUVRIR L'EUROPE ET
L'EURO EN FAMILLE OU ENTRE AMIS**

Rappel : la valeur de l'euro, fixe et définitive, est de 6,55957 Frs.

I. CONTENU DU COFFRET

- **1** plateau de jeu comportant 25 cases plus 1 case départ
- **6** pions de couleurs différentes
- **1** dé
- **12** “Feuilles de route”
- **48** “Tickets de caisse”
- **80** “Euro découverte”
- **36** “Euro pioche”
- **6** “Euro mise” numérotées de 1 à 6
- **67** billets euro pour une somme de 7 350 euros
- **280** pièces euro pour une somme de 135,80 euros
- **1** règle du jeu

II. BUT DU JEU

Le jeu consiste à remplir ses “feuilles de route” en y apposant les “tickets de caisse” correspondants. Le gagnant est celui qui, le premier, s’est procuré tous les tickets figurant sur ses “feuilles de route” et qui n’a plus aucun “ticket de caisse” entre les mains.

NB : Si deux joueurs sont gagnants ex-aequo, le vainqueur est celui qui possède la plus grosse somme d’euros.

III. PREPARATION DU JEU

- Chaque joueur choisit son pion et le pose sur la case départ. Cette case n’a aucune autre fonction que celle de début du jeu.
- Toutes les “feuilles de route” sont distribuées de façon équitable entre les joueurs et posées sur la table de façon visible. Les “feuilles de route” non distribuées sont retirées du jeu ainsi que les “tickets de caisse” correspondants. Une “feuille de route” se compose de 4 “tickets de caisse” qu’il faut acheter à ses adversaires ou gagner, au cours de la partie.
- Les “tickets de caisse” sont également répartis entre chaque joueur mais conservés dans les mains, faces cachées, comme un jeu de cartes traditionnel. Si, lors de la distribution des “tickets de caisse”, un joueur reçoit des tickets appartenant à l’une de ses “feuilles de route”, il les y appose directement sans les payer ! On ne peut acheter qu’un ticket à la fois.
- L’argent est attribué comme suit pour chaque joueur, soit 892,76 euros par joueur.

- | | |
|-------------------------|-------------------------------|
| - 1 billet de 5 euros | - 2 pièces de 1 eurocentime |
| - 1 billet de 10 euros | - 2 pièces de 2 eurocentimes |
| - 1 billet de 20 euros | - 2 pièces de 5 eurocentimes |
| - 1 billet de 50 euros | - 2 pièces de 10 eurocentimes |
| - 1 billet de 100 euros | - 2 pièces de 20 eurocentimes |
| - 1 billet de 200 euros | - 2 pièces de 50 eurocentimes |
| - 1 billet de 500 euros | - 2 pièces de 1 euro |
| - 2 pièces de 2 euros | |

- Les cartes “Euro pioche” et “Euro découverte” sont positionnées en 2 paquets, à proximité du plateau.
- Chaque joueur lance le dé et celui qui réalise le plus grand chiffre, commence.
- La banque est tenue par un joueur déterminé en début de partie.
- Le tour de jeu s’effectue dans le sens des aiguilles d’une montre.

IV. DEROULEMENT DU JEU

Celui dont c’est le tour de jouer, lance le dé et avance son pion d’autant de cases qu’indiquées par ce dernier. Le nombre 6 donne le droit de rejouer.

Les cases du jeu

1. Le joueur tombe sur la case “caisse”.

Il tire un “ticket de caisse” dans le jeu de l’adversaire de son choix et en lit l’énoncé à haute voix.

- Si le ticket pioché appartient à l’une de ses “feuilles de route”, il l’achète au joueur qui le détient.
- Si le ticket pioché n’appartient pas à l’une de ses “feuilles de route”, il l’intègre dans son jeu sans le payer et la partie continue.
- Si le joueur n’a pas assez d’argent pour acheter le ticket, il le laisse au joueur qui le détient.

2. Le joueur tombe sur la case “Euro découverte”.

Il doit répondre à la question d’une carte “Euro découverte” sur l’Europe ou l’euro. C’est son voisin de gauche qui pioche et qui lit à haute voix la carte “Euro découverte”.

- Si le joueur donne une bonne réponse, il pioche un “ticket de caisse” chez son voisin de droite.
- Si le joueur donne une mauvaise réponse, il paie 5 euros à la banque. La carte “Euro découverte” sera remise sous le paquet.