

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

EURO Family

RÈGLE DU JEU

Composition du jeu

- 6 plateaux de jeu :
 - Famille Sport
 - Famille Bricolage / Jardinier
 - Famille Musique
 - Famille Loisirs
 - Famille Gastronomie
 - Famille Mode
- 110 cartes :
 - 30 cartes Cadeaux (fond jaune)
 - 30 cartes Revenus (fond bleu)
 - 20 cartes Chance (fond vert)
 - 24 cartes Imprévus (fond rouge)
 - 6 cartes Joker (fond blanc)
- 2 paquets de billets euros,
- 1 bande pièces euro
- 1 règle du jeu.

Objectif

L'objectif d'EUROFAMILY® est d'être le premier à offrir un cadeau à chaque membre de sa famille sans avoir aucune dette.

Nombre de joueurs

EUROFAMILY® se joue de 2 à 6 joueurs ou plus par équipe.

La partie

1. Choisissez votre plateau (représentant une famille) et placez-le devant vous.
2. Séparez les cartes cadeaux (fond jaune) du reste du paquet ainsi que les billets euro et confiez-les à un joueur qui sera volontaire pour tenir également le rôle du banquier.
3. Mélangez le reste des cartes et distribuez-en 6 par joueur.
4. Placez le reste du paquet FACE VISIBLE dans la boîte qui sert de sabot pour la pioche.
5. Le joueur à gauche de celui qui a distribué joue le premier et la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
6. Au début de la partie, vous n'avez pas d'argent pour acheter des cadeaux. Les cartes qui vous permettent d'obtenir de l'argent sont les cartes Revenu (fond bleu) ou les cartes Chance (fond vert).

7. Piochez une carte dans le sabot et rejetez de votre jeu une carte Revenu ou une carte Chance FACE VISIBLE dans la deuxième partie du sabot.

8. Le banquier, après avoir vu sa valeur, vous remettra l'équivalent en euro. Et c'est au tour du joueur suivant.

9. Après un ou plusieurs tours, dès que vous avez réuni suffisamment d'argent, vous pouvez acheter un cadeau (un seul à la fois).

10. Ne piochez pas, dites « j'achète » !

11. Payez au banquier la valeur du cadeau souhaité, il vous remettra la carte Cadeau correspondante que vous placerez sur votre plateau face visible. Et c'est au tour du joueur suivant.

12. Vous pouvez ralentir la progression des joueurs adverses si vous possédez une carte Imprévus (fond rouge) dans votre jeu.
cf. Les cartes Imprévus

13. De même, vous pouvez accélérer votre progression si vous possédez une carte Joker dans votre jeu.
cf. Les cartes Joker

14. La partie se termine lorsqu'un joueur a acheté tous ses cadeaux et a payé toutes ses dépenses imprévues.

Les cartes IMPREVUS :

Lorsque c'est votre tour, si vous possédez dans votre jeu de départ ou si vous décidez de piocher une carte Imprévu, vous pouvez pénaliser vos adversaires.

- Les cartes Imprévu représentatives des membres de la famille se posent sur les cadeaux des joueurs adverses. Vous pouvez les utiliser uniquement si vos adversaires ont déjà acheté des cadeaux.

➡ Posez la carte Imprévu (face visible) sur le cadeau de votre adversaire à l'endroit qui représente le membre de la famille concerné. (Ex. votre adversaire a déjà acheté une guitare électrique au fils et vous le pénalisez avec une carte à 15 euros à l'effigie du fils)

- Les autres cartes Imprévu représentent des cartes de pénalité à 500 et à 1000 euros ainsi que les cartes Demi-tour et Passer son tour. Vous pouvez les utiliser à tout moment.

➡ Posez la carte Imprévu (face visible) sur le plateau de votre adversaire à l'endroit prévu à cet effet (partie rouge, en bas à droite de chaque plateau)

- Lorsque vous réglez un imprévu, vous ne piochez pas. Vous payez votre dette au banquier et rejetez ensuite la carte Imprévu dans le sabot. Et c'est au tour du joueur suivant.

- Le fait d'avoir un imprévu payant n'est pas bloquant pour jouer car vous n'êtes pas obligés de le régler immédiatement.

- Le fait de recevoir une carte Demi-tour ou Passer son tour sur son propre plateau vous pénalise dès que c'est votre tour de jouer. Dans les deux cas, vous ne jouez pas et vous rejetez la carte dans le sabot.

- Un joueur ne peut pas recevoir 2 cartes Imprévu en même temps au même emplacement sur son plateau.

Les cartes JOKER :

Lorsque c'est votre tour, si vous possédez dans votre jeu de départ ou si vous décidez de piocher une carte Joker, vous pouvez accélérer votre progression.

- La carte Joker s'utilise pour se défendre des imprévus placés uniquement sur les membres de la famille. Elle remplace le paiement et empêche définitivement toute attaque pendant le reste de la partie sur l'emplacement concerné.

➡ Posez la carte Joker FACE VISIBLE sur la carte Imprévu qui a déjà été placée sur un membre de votre famille et laissez-la à cet emplacement jusqu'à la fin de la partie.

- On ne peut pas placer une carte Joker sur un emplacement sur lequel il n'y a pas de cadeau.

OBSERVATIONS :

- Chaque joueur doit avoir en permanence six cartes en main. Lorsqu'il pioche, il doit donc toujours rejeter une carte FACE VISIBLE dans le sabot.

- Lors d'un achat, le banquier rend la monnaie si nécessaire,

- Lorsque le sabot est vide après les avoir mélangées, les cartes rejetées servent ensuite de nouvelle pioche.

Avis aux joueurs

Nous sommes à l'écoute de tous vos commentaires et nous serons heureux de les recevoir par simple courrier ou courrier électronique (contact@bd2games.com).

Bonnes parties.



Editeur BD2 Games® :
Site Internet : www.bd2games.com