

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



une carte "EUROMIND" sur le plateau de jeu, lira à voix haute et exécutera ou fera exécuter immédiatement les indications figurant sur la carte. Il la replacera ensuite sous le paquet de cartes "EUROMIND". On ne posera pas la 3^e question au joueur qui n'aura pas répondu correctement à au moins une des 2 premières questions. Pour utiliser judicieusement les cases "DRAPEAUX", le joueur quelle que soit sa catégorie, doit se référer à sa position sur le plateau par rapport aux autres joueurs. Si, lorsqu'il quitte la case, sa position correspond au chiffre se trouvant sur la case, il reçoit 100 fois le chiffre de sa position en euros. (Exemple : si le chiffre de la case est 3 et si en repartant de la case sa position est la 3^e, il recevra 300 euros).

GAGNER DES EUROS (Voir cases : CHANGE, DRAPEAUX, EUROS, BANQUE).

RENDRE DES EUROS

En fin de partie, si un joueur a en sa possession trop d'euros pour atteindre l'arrivée, il pourra avancer sur une case "EUROS" pour rendre des euros (voir cases "EUROS"). S'il n'y a plus de cases "EUROS" libres ou disponibles et si le joueur ne peut plus avancer, il devra reculer jusqu'à la première case "BANQUE" libre, mais il recevra autant d'euros que de cases reculées (voir cases "BANQUE").

CONSEILS

- Il est possible de jouer à EUROMIND en famille ou par équipe de 5 joueurs, avec des joueurs d'âge ou de niveaux différents. Les joueurs décident avant la partie la catégorie et le type de questions qui seront posées aux différents joueurs. Exemple : les plus jeunes auront les questions juniors, les adultes auront les questions seniors. Les adultes pourront également, s'ils le souhaitent, jouer uniquement avec les questions "Euro-Senior" (version EUROMIND FAMILLE) qui ne portent que sur l'euro.
- Les joueurs peuvent décider avant la partie de diminuer la durée du jeu de deux façons différentes :
 1. En donnant 1 000 euros de plus à chaque joueur.
 2. En décidant de ramener de 3 à 2 le nombre de bonnes réponses exigées pour obtenir un drapeau. Dans ce cas, le joueur qui répond correctement à une seule question prendra une carte "EUROMIND" et exécutera les indications y figurant.
- En fin de partie, lorsqu'un joueur a en sa possession trop d'euros pour atteindre l'arrivée, il peut être astucieux de reculer assez loin pour avancer par la suite d'un nombre important de cases. (En effet, à partir d'un certain nombre de cases, le déplacement en avant coûte plus cher au joueur que ce que lui rapporte le même déplacement en arrière).

VARIANTE

EUROMIND - Jeu de stratégie et de déplacement uniquement

Variante particulièrement adaptée pour les très jeunes joueurs ou pour tous ceux qui ne souhaitent pas jouer avec les questions. Dans ce cas, pour obtenir un drapeau, le joueur devra uniquement se rendre sur la case "DRAPEAUX" correspondante. Arrivé sur la case "DRAPEAUX", il prendra le drapeau souhaité puis repartira au tour suivant.

EUROMIND

Course stratégique, culturelle et ludique autour de l'Europe

Durée moyenne d'une partie de 2 à 6 joueurs : de 1 h à 1 h 30

RÈGLE DU JEU

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 280 billets en "EUROS"
- 10 cartes "CHANCE" représentées par "?"
- 10 cartes "EUROMIND"
- 16 cartes "CONTRAT"
- 6 cartes "DÉPLACEMENT"
- 40 billets en "DEVICES NATIONALES"
- 48 cartes "DRAPEAUX EUROPÉENS"
- Cartes questions-réponses sur l'Union européenne
- 6 pions
- 1 règle du jeu
- 1 espace de rangement prévu avec 2 cases libres pour recevoir des recharges de questions-réponses.

BUT DU JEU

Citoyen d'Europe, vous devez être le premier à atteindre l'arrivée, le Parlement européen, en ayant :

- changé vos devises nationales en euros,
- gagné les 3 drapeaux européens stipulés dans votre carte contrat de départ.

Mais attention : vous ne devrez pas avoir trop d'euros en votre possession pour entrer au Parlement européen. Le premier joueur ne devra pas avoir plus de 100 euros, le 2^e plus de 200 euros, le 3^e plus de 300 euros, le 4^e plus de 400 euros, etc.

PRINCIPE DU JEU

Faire le tour de l'Europe pour se rendre au Parlement européen. Au cours de cette course, il faudra payer ses déplacements et gagner des drapeaux européens pour arriver le premier.

"Rien ne sert de courir, il faut partir à point."

EUROMIND est une course autour de l'Europe où il faut être à la fois rapide et astucieux pour atteindre le but le premier. Une course aveugle n'amène pas forcément à la victoire. Même le plus lent peut gagner s'il est malin. Dans ce jeu, les euros permettent d'avancer et les drapeaux d'entrer au Parlement européen. Chaque fois qu'un joueur avance, il a besoin d'une quantité d'euros d'autant plus importante qu'il avance vite. Ainsi, chaque joueur reçoit au départ un certain nombre d'euros pour lui permettre de se déplacer, mais ce nombre est insuffisant pour atteindre l'arrivée. Il y a différents moyens de se procurer des euros ainsi que des drapeaux pendant la partie (voir déroulement du jeu).

DÉBUT DE LA PARTIE

Chaque joueur choisit un pion de couleur différente et reçoit :

- 1 carte "CONTRAT"
- 1 carte "DÉPLACEMENT"
- 3 billets "DEVICES NATIONALES"
- Un certain nombre d'euros pour avancer.

Pour 2 à 4 joueurs, chaque joueur reçoit 1 575 euros répartis comme suit :

- 5 billets de valeur 5 euros
- 5 billets de valeur 10 euros
- 5 billets de valeur 20 euros
- 4 billets de valeur 50 euros
- 3 billets de valeur 100 euros
- 2 billets de valeur 200 euros
- 1 billet de valeur 500 euros

Pour 5 à 6 joueurs, chaque joueur reçoit en plus 2 billets de 200 euros.

Les cartes "?" et "EUROMIND", après avoir été mélangées, sont placées sur l'emplacement "?" ou "EUROMIND" prévu sur le plateau de jeu. Les billets "EUROS" restent appartiennent à la "BANQUE" tenue par un des joueurs choisis.

DÉROULEMENT DU JEU

Chacun des joueurs pose son pion sur la case départ. Le plus jeune joueur commence la partie.

Dans la partie, un joueur peut AVANCER ou RECULER du nombre de cases de son choix (*voir table des déplacements*). Il peut également STATIONNER sur certaines cases. Plusieurs joueurs ne peuvent pas être en même temps sur la même case. Avant de déplacer son pion, le joueur devra annoncer aux autres joueurs, à voix haute, l'action qu'il entend mener.

> AVANCER

En avançant, on peut aller sur toutes les cases libres sauf sur les cases "BANQUE".

Chaque joueur choisit de combien de cases il veut avancer. Il l'annonce aux autres joueurs. Avant de déplacer son pion, le joueur doit payer à la "BANQUE" le nombre d'euros dépensés pour avancer. Plus le joueur veut aller vite, plus cela lui coûtera cher. Le nombre d'euros dépensés est fonction du nombre de cases parcourues.

Ce nombre est indiqué sur la table des déplacements remise à chaque joueur.

Si un joueur n'a plus d'euros pour avancer, il reculera sur la première case "BANQUE" libre, quel que soit l'endroit où se trouve cette case, et recevra ainsi 50 euros par case reculée. Il attendra le tour suivant pour repartir. À défaut de case "BANQUE" libre, il se rendra sur la case départ et recevra le nombre d'euros prévus en début de partie. Il attendra le tour suivant pour repartir.

> RECULER

On ne peut reculer que pour aller sur la première case "BANQUE" libre la plus proche. Un joueur qui choisit de reculer sur une case "BANQUE" ne paie pas d'euros, il en reçoit. Il reçoit 50 euros par case reculée. Au tour suivant, le joueur pourra à nouveau soit reculer, soit avancer.

> STATIONNER

On ne peut stationner que sur les cases "EUROS", c'est-à-dire passer un tour. En échange, le joueur choisit de recevoir ou de rendre à la "BANQUE" 100 euros.

SIGNIFICATION DES CASES

- 1 case "DÉPART"
- 13 cases "CHANCE" représentées par "?"
- 11 cases "EUROS"
- 10 cases "BANQUE"
- 5 cases "CHANGE"
- 24 cases "DRAPEAUX EUROPÉENS"
- 1 case "ARRIVÉE"

> LES CASES "CHANCE" REPRÉSENTÉES PAR "?"

Le joueur qui décide d'arriver sur une case "CHANCE" doit prendre une carte "CHANCE" sur le plateau de jeu, la lire à voix haute et exécuter immédiatement les indications figurant sur la carte. Il la replacera ensuite sous le paquet de carte "CHANCE"

> LES CASES "EUROS"

Le joueur qui décide d'arriver sur une case "EUROS" peut soit :

- Rejouer au tour suivant
- STATIONNER. Au tour suivant, il passera son tour. À chaque tour passé, il pourra recevoir ou rendre à la "BANQUE" 100 euros. Cela peut permettre au joueur de rendre des euros en fin de partie s'il en a trop pour passer la ligne d'arrivée.

> LES CASES "CHANGE"

Pour atteindre la case "ARRIVÉE" chacun des joueurs doit, pendant la course, changer au bureau de "CHANGE" ses billets "DEVICES" en euros.

Le joueur ne peut se rendre sur une case "CHANGE" que si la case est libre. Arrivé sur la case "CHANGE", il attendra le tour suivant pour changer un billet "DEVICES" contre des euros. Il recevra 100 fois le chiffre de sa position dans la course. (Exemple : s'il est 4^e, il recevra 400 euros...).

Après avoir changé un billet "DEVICES", il attendra le tour suivant pour repartir. En aucun cas il ne pourra changer plusieurs billets "DEVICES" sur la même case "CHANGE" sans l'avoir préalablement quittée pour éventuellement y revenir.

Un joueur qui ne possède plus de billet "DEVICES" ne peut plus se rendre sur une case "CHANGE".

> LES CASES "BANQUE"

Le joueur qui décide d'arriver en reculant sur une case "BANQUE" ne paie pas d'euros, il en reçoit. Il reçoit 50 euros par case reculée. Au tour suivant, le joueur pourra à nouveau soit reculer soit avancer.

> LES CASES "DRAPEAUX"

Chacun des joueurs doit gagner des drapeaux pour atteindre l'arrivée et remplir son contrat.

Les joueurs décident ensemble avant la partie dans quelle catégorie ils jouent :

1. **Très jeunes.** Ils joueront sans répondre aux questions (7-8 ans)
2. **Junior.** Ils joueront avec les questions "Junior" (9-11 ans)
3. **Senior.** Ils joueront avec les questions "Senior" (à partir de 12 ans)

Pour gagner les drapeaux correspondant à son contrat, le joueur devra se rendre sur la case "DRAPEAUX" représentant l'un des drapeaux qu'il souhaite gagner. Arrivé sur cette case "DRAPEAUX", le "**très jeune joueur**" prendra le drapeau souhaité en versant 100 euros à la "BANQUE" Ensuite il passera un tour avant de poursuivre la partie. Le joueur jouant dans la catégorie "**Junior**" ou "**Senior**", devra s'il souhaite gagner un drapeau, répondre à 3 questions posées par le joueur se trouvant à sa droite.

Une carte "QUESTIONS-REPONSES" est alors tirée du paquet de cartes. Si le joueur répond correctement à 3 questions, il reçoit le drapeau souhaité. Le joueur qui ne répond correctement qu'à 2 questions prendra