

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

GAY-PLAY

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

RÈGLE DU JEU

POUR 2 A 6 JOUEURS

LE JEU COMPREND :

1. Une piste sur laquelle est représentée une ville avec ses magasins. Les rues figurent sous forme de carrés jaunes.
2. 6 petits personnages représentant les "acheteurs".
3. 6 listes d'achats, une pour chaque membre de la famille.
4. 36 cartes d'objets à acheter.
5. 1 dé et un cornet à dé.

MISE EN PLACE DU JEU

Déplier la piste. Répartir les 36 cartes d'objets à acheter dans chacun des 6 magasins correspondants : une carte sur chaque case, avec le nom du boutiquier au-dessus et l'image représentant le produit tournée face contre piste : aucun des produits à acheter n'est donc visible.

Avant de commencer, chaque joueur reçoit sa liste d'achats et le petit personnage correspondant à sa liste.

BUT DU JEU

Chaque joueur doit se procurer les 6 articles indiqués sur sa liste (un dans chacun des magasins) ... et c'est à qui rentrera le premier à la maison avec ses emplettes.

Le départ se fait à l'entrée de la ville et la progression s'effectue en suivant le circuit, d'un carré à l'autre, pour s'achever dans le jardin, derrière la maison.

DEPART

Les joueurs déterminent entre eux, comme bon leur semble, quel sera celui qui jouera le premier.

Chaque joueur jette le dé, à son tour, et ne peut prendre effectivement le départ qu'après avoir fait 6. Dès qu'il a obtenu ce chiffre, il joue immédiatement une seconde fois et avance alors en direction du premier magasin.

PROGRESSION

On avance d'autant de cases que de points obtenus et l'on se rend successivement dans chacun des magasins, dans l'ordre où ils figurent sur la liste des emplettes. Chaque article qui figure sur cette liste porte en effet un numéro et doit être trouvé dans le magasin portant le numéro correspondant.

L'article n° 1 de la liste se trouve dans le magasin n° 1, l'article n° 2 dans le magasin n° 2, etc.

QUAND ON FAIT 6

Il y a trois cas où le joueur qui jette le dé et fait 6 peut immédiatement jouer une seconde fois :

1. Au début du jeu, ainsi qu'il a été dit plus haut.
2. En quittant le cirque ou le parc (voir plus bas, "Récompenses et pénalisations").
3. Après avoir trouvé la bonne carte dans un magasin.

En aucun autre cas, le fait de jouer six points n'autorise à jouer une deuxième fois.

RECOMPENSES ET PENALISATIONS

Si le joueur tombe sur une case où figure une indication, il doit se conformer à celle-ci.

Un joueur arrivé au Cirque ou au Parc ne peut en sortir tant qu'il n'aura pas joué 6. Lorsqu'il fait 6, il joue une deuxième fois et continue son chemin.

Le joueur renvoyé à la maison ou renvoyé dans un magasin n'a pas besoin de faire 6 pour pouvoir reprendre le jeu.

Le joueur à qui il a été enjoint de "retourner à la maison pour cher-

cher de l'argent", reviendra ensuite au bureau de Tabac en tournant à gauche après avoir dépassé le magasin d'Alimentation. Il ne doit donc pas refaire le grand tour. Dans tous ces cas, le joueur conserve les achats déjà effectués.

ENTREE AUX MAGASINS

Pour pouvoir entrer dans un magasin, il faut obtenir le nombre exact de points permettant d'aboutir sur le carré rouge, en face de l'entrée du magasin, - sauf si l'on parvient sur un carré portant la mention : "Entrez dans le magasin", auquel cas on entre directement.

Quand un joueur obtient un nombre de points supérieur à ce qui est requis pour parvenir sur un carré rouge, il reste en place.

Les joueurs ne peuvent jamais aller en arrière, sauf s'ils tombent sur une case leur en donnant l'ordre.

POUR TROUVER SA CARTE AU MAGASIN

Une fois parvenu dans un magasin, le joueur attend que revienne son tour de jouer. Puis il joue : il a le droit de retourner autant de cartes qu'il a joué de points. Par exemple, s'il fait 1, il retourne et regarde

1 carte ; s'il fait 2, il retourne et regarde 2 cartes, etc.

Si la carte retournée n'est pas la bonne, il la replace immédiatement sur la case où il l'a prise. Il ne doit pas la montrer aux autres joueurs, ni dire ce qu'elle représente... S'il contrevient à cette règle, il faut immédiatement prendre toutes les cartes du magasin, i.e. mêler et les replacer dans les cases.

Le joueur qui se trouve dans le magasin joue - lorsque c'est son tour - jusqu'à ce qu'il ait trouvé la carte qui lui convient. Lorsqu'il a trouvé cette carte, il la prend, rejoue immédiatement et partant du carré rouge, poursuit sa route. Lorsqu'en jouant il fait 6, il a droit à un coup supplémentaire.

Lorsqu'il y a six joueurs, le dernier qui entre dans le magasin n'a pas à jouer pour prendre sa carte qui est la seule à rester dans le magasin. Il se contentera de la prendre lorsque son tour de jouer sera venu et passera immédiatement le dé au joueur suivant.

LA MAUVAISE CARTE

Il se peut qu'un joueur se trompe et prenne une mauvaise carte. Lorsque

l'erreur aura été découverte, la carte devra être donnée au joueur à qui elle revient ou, si aucun joueur ne la réclame, elle sera replacée dans le magasin d'où elle vient. De toute façon, le joueur qui a commis l'erreur devra retourner au magasin où il s'est trompé et repartir de là.

Note : chaque liste d'achats étant différente et chaque article étant seul de son espèce dans chaque boutique, les joueurs n'auront aucune difficulté à reconnaître immédiatement la carte dont ils ont besoin.

VERIFICATIONS

A tout moment, au cours de la partie, les joueurs peuvent vérifier si les produits déjà achetés par leurs partenaires concordent bien avec leurs listes d'achats.

ARRIVEE

Les joueurs doivent faire le nombre exact de points leur permettant d'aboutir à la case blanche "Arrivée".

Le premier joueur ayant fait correctement ses 6 achats qui arrive sur cette case, est le gagnant.

snépïc, Editeur
4, rue Cambon - Paris-1^{er}

FABRIQUE EN FRANCE

Règle originale mise en ligne par François Haffner pour les lecteurs de **jeuxSOC**