

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**



vous tentez votre chance au super banco. Posez vos pions sur la case blanche, et jouez avec les 2 dés normaux, comme pour le banco, afin de connaître le numéro de la question à laquelle vous devez répondre.

COMMENT RÉPONDRE A UNE QUESTION

Chaque question est assortie de 3 réponses possibles. **Posez l'index de la main gauche sur le gros point noir** de la question numérotée à laquelle vous devez répondre. Prenez le stylo de la main droite, en le tenant comme si vous écriviez. La partie métallique du stylo doit être en contact avec votre main. Le bloc bleu qui porte l'ampoule est sur le dessus du stylo bien en vue de vous-même et des autres joueurs. Posez la pointe du stylo sur le petit point noir de la réponse choisie parmi les 3 réponses possibles. **Si la lumière s'allume, vous avez répondu juste, et vous avancez votre pion.** Si la lumière ne s'allume pas, vous avez choisi la mauvaise réponse, et vous ne déplacez pas votre pion. Vous n'avez droit qu'à une seule réponse par question. C'est seulement lorsque l'ampoule s'allume franchement (et reste brillante tant que la pointe du stylo est en contact avec le point-réponse choisi) que la réponse est exacte.

ATTENTION : N'annoncez pas à voix haute la réponse choisie, pour ne pas donner d'indications à un autre joueur qui tomberait sur la même question.

Si deux joueurs s'arrêtent sur la même case, ils poseront leurs pions côte à côte en les couchant sur le petit côté.

Si vous ne répondez pas juste à la question posée, votre pion est immobilisé sur la case qu'il occupait avant que vous jetiez le dé. Vous perdez votre tour.

FIN DE LA PARTIE.

Le premier joueur dont les 3 pions ont dépassé les cases 40 et qui répond juste à la question super banco gagne la partie. Si sa réponse est mauvaise, il est éliminé et le jeu continue pour les autres, jusqu'à ce qu'un des joueurs restants parvienne à son tour au super banco.

REMARQUES IMPORTANTES.

- N'essayez jamais de démonter la tête conique en matière plastique rouge du stylo électronique.
- Gardez le jeu dans un endroit sec et aéré.
- En raison de la nature particulière des composants électroniques, notre garantie n'est applicable que si les deux prescriptions ci-dessus sont rigoureusement respectées.

Nous répondrons volontiers à toute question sur ce jeu accompagnée d'une enveloppe réponse timbrée.

**ÉDITIONS EDMOND DUJARDIN
33260 - LA TESTE DE BUCH**

**”LE JEU
DES 1000
FRANCS”**

DUJARDIN 

Un jeu pour 2, 3 ou 4 joueurs.

BUT DU JEU

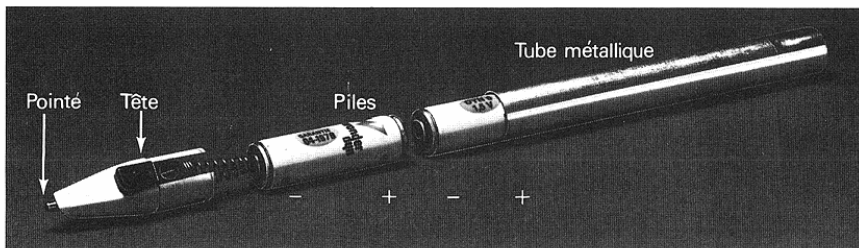
Répondre le premier à une question super banco pour gagner la partie.

LE JEU CONTIENT

- Un plateau de jeu sur lequel chaque joueur déplace ses 3 pions (le bleu, le blanc et le rouge).
- 12 pions (3 par joueur).
- 2 dés, et un dé tricolore.
- Des feuilles de questions à réponses multiples :
4 bleues, 4 blanches, 4 rouges, 4 banco et 4 super banco.
- Un stylo électronique (sans piles).

PRÉPARATION DU JEU

- 1 - Mettez deux piles de 1,5 volt dans le stylo électronique :
 - Démontez le stylo en appuyant sur le bouton-poussoir situé sur le tube métallique, à l'opposé du bloc bleu qui porte l'ampoule. En maintenant le bouton enfoncé avec l'ongle, faites glisser hors du tube la tête conique en plastique rouge.
 - Introduisez deux piles de 1,5 volt - référence : AA ou LR6 - dans le tube métallique, le pôle positif (+) vers le fond du tube, comme sur la photo.



- Appuyez à nouveau sur le bouton-poussoir pour enfoncer facilement la tête conique rouge dans le tube métallique.
- Le bouton-poussoir vient se loger dans le trou du tube et verrouille le stylo électronique.
- Vérifiez enfin que la lumière rouge s'allume en prenant le tube métallique du stylo électronique de la main droite, et en touchant la pointe avec l'index de la main gauche. Si l'éclat du stylo manque de netteté, humectez légèrement le bout de l'index.

- 2 - Chaque joueur prend au hasard 1 feuille de questions bleues, une feuille de questions blanches, 1 feuille de questions rouges, une feuille banco et une feuille super banco.
- 3 - Chaque joueur prend 3 pions portant le même chiffre, un bleu, un blanc et un rouge. Il les pose sur la case départ de leur couleur.

LE JEU

Le plus jeune des joueurs commence, suivi de son voisin de droite, etc.

- 1 - Jetez 2 dés, 1 dé normal et le dé tricolore : le **dé tricolore** indique quel pion doit être avancé, sur la piste de la couleur correspondante (bleu, blanc ou rouge).
Le **dé normal** indique de combien de cases le pion avance sur la piste de sa couleur.

Exemple : En début de partie,

- Alain fait rouge et 6 : il doit répondre à la question banco de la piste rouge.
- Bernard joue blanc et 4 : il répond à la question 4 de la piste blanche.
- Claudine joue bleu et 5 : elle répondra à la question 4 (Banco compte évidemment pour une case entre 2 et 3 de la piste bleue).

- 2 - **Avant de faire avancer votre pion**, répondez à la question bleue, blanche, rouge ou banco de la case sur laquelle vous devez poser votre pion. Vous ne faites avancer votre pion que si vous répondez juste. En cas de fausse réponse, vous perdez votre tour.

- Case bleue, blanche ou rouge :**

Répondez à la question qui porte le numéro de la case où vous devez vous rendre.

- Si vous devez poser votre pion sur une case banco :**

Jetez les 2 dés normaux. Mettez le petit chiffre devant le grand pour connaître le numéro de la question à laquelle vous devez répondre.

Exemple :



- Case Super banco :**

En fin de jeu, les points du dé peuvent entraîner votre pion au-delà de la case 40. Vous le posez alors sur la case de sa couleur non numérotée qui est juste avant la case blanche. Lorsque vos 3 pions ont dépassé les trois cases 40, laissez-les en attente sur les cases qui précèdent la case super banco. A votre prochain tour de jouer,