

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# Règle du jeu

**nathan**  
**vacances**

## But du jeu

En répondant à des questions, parvenir le premier à la case "vacances".

## Le livret de questions

Il comprend 5 niveaux de questions : CP (bleu), CE1-CE2 (rouge), CM1-CM2 (vert). Ainsi, des joueurs de force différente peuvent jouer ensemble. Chaque niveau de questions (sauf en CP) est réparti en 6 matières comprenant chacune 20 questions : français, mathématiques/logique, histoire, géographie, sciences, éducation civique/vie quotidienne.

Pour chaque question, une seule réponse est exacte parmi celles qui sont proposées; elles sont précédées d'une flèche de couleur qui permettra de vérifier la bonne réponse.

## Déroulement de la partie

Chaque joueur choisit un personnage et lance les deux dés. Celui qui a obtenu le plus de points commence la partie. Le premier joueur place son personnage sur la case ÉCOLE- DÉPART, côté "vacances". Il lance les deux dés et choisit, pour se déplacer, le nombre indiqué par l'un des deux. L'autre dé indique la page à laquelle il doit ouvrir le livret, selon son niveau (CP, CE ou CM). Devant la case où il s'est arrêté, le livret indique soit une consigne (par exemple AVANCE DE 2 CASES) soit le numéro de la question à laquelle le joueur doit répondre. Si le joueur trouve la bonne réponse, il laisse ou remet son personnage côté "vacances", face à lui. Si la réponse est fautive, il place son personnage côté "école", face à lui. Dans les deux cas, il attend le tour suivant.

Quand le personnage est côté "vacances", il avance dans le sens des flèches. Quand le personnage est côté "école", il recule, dans le sens opposé aux flèches. Quand il parvient sur une case ÉCOLE, il s'arrête, remet son personnage côté "vacances" et attend le tour suivant.

## Vérification des réponses

Une grille figure à la dernière page du livret : sur cette grille, une ligne part de la case où se trouve le personnage du joueur; une autre ligne, perpendiculaire à la première, part de la case ayant la couleur de la réponse choisie. A l'intersection des deux lignes se trouve le mot FAUX (mauvaise réponse) ou le mot VRAI (bonne réponse).

## Cases JOKER

Quand un joueur s'arrête sur une case JOKER, il gagne un jeton JOKER, s'il en reste. En cas de mauvaise réponse, ce jeton lui permet de rester côté "vacances".

## Fin de la partie

Le premier joueur qui atteint la case VACANCES est le vainqueur. Pour y parvenir, il faut obtenir le nombre exact qui permet de s'arrêter sur cette case. Si ce nombre est supérieur, le joueur retourne sur ses pas.

055 754