

***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)***



## But du jeu:

surmonter les obstacles du circuit et être le premier à franchir la ligne d'arrivée.

## Comment jouer ?

Après avoir choisi son pion, on tire au sort l'ordre de départ. Celui qui obtiendra le nombre le plus élevé commencera, suivi du joueur à sa gauche etc...

Chaque joueur lance le dé et avance d'autant de cases que de points obtenus en respectant immédiatement les indications particulières des cases sur lesquelles il s'arrête. Plusieurs joueurs peuvent se trouver sur la même case.

## Les cases particulières



### Station balnéaire:

Rendez-vous à la plage. Avancez de 2 cases.



### Mirage:

Vous vous êtes trompé de chemin. Relancez le dé et reculez d'autant de cases que de points obtenus.



### Site historique:

Pendant la visite de ce site, aucun concurrent n'a le droit de vous dépasser.



### Parc national:

La visite nécessite du temps. Vous ne jouez pas le tour suivant.



### Oasis:

Pour quitter il faudra obtenir un 3, un 4 ou un 5. Entretemps profitez de la fraîcheur de cette palmeraie.



### Pour quitter le continent:

il faut obligatoirement s'arrêter sur la case d'embarquement et utiliser le voilier, même si le nombre indiqué sur le dé est supérieur aux cases qu'il reste à parcourir. Pour se rendre sur l'île il faudra obtenir un nombre pair, pour la quitter un nombre impair.



### Vent de sable:

La visibilité est très mauvaise. La progression n'est possible qu'en obtenant un 1, un 2 ou un 3.



### Tourisme saharien:

Ce tourisme vous fascine. Rejoignez la prochaine ville saharienne ou avancez de trois cases.

## Comment utiliser la barrière ?

Le premier joueur qui obtiendra un 6 s'appropriera la barrière. Il la placera devant l'adversaire de son choix pour

freiner sa progression. Ce dernier devra à son tour de jeu obtenir un 6. Il pourra alors continuer sa course et par la même occasion s'approprier la barrière pour freiner l'adversaire de son choix et ainsi de suite. La barrière ne peut être placée que sur une case normale et en aucun cas sur une case particulière. Elle freine uniquement celui devant lequel elle a été placée.

*Bonne route!*

