

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.




**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com





Règle du jeu

But du jeu :

Entrez dans la " Légende Olympique " en gravissant les marches du podium au terme d'une course passionnante (chaque équipe peut placer plusieurs de ses athlètes sur le podium) .

Le déroulement de la partie :

Chaque joueur lance le dé pour déterminer la piste sur laquelle il va évoluer. Le joueur ayant obtenu le nombre le plus élevé choisit sa piste et joue le premier, et ainsi de suite en ordre décroissant des nombres obtenus par chacun.

Lorsque la répartition des pistes est établie, chaque équipe dispose l'un de ses athlètes au départ, les quatre autres restant en centre d'échauffement. Ensuite, la partie commence. Le premier joueur lance le dé et avance du nombre de cases indiqué par le dé. Il va donc se placer sur l'une des six couleurs correspondant aux six catégories de questions des cartes " épreuves ". Le joueur suivant tire une carte et pose la question correspondant à la couleur sur laquelle l'athlète se trouve. La réponse est au dos de la carte.

(Il existe deux cas particuliers : les cases " événements " et les cases " relais ". cf page 3).

Si l'athlète répond correctement, il rejoue.

Si sa réponse est inexacte, il reste sur cette case et attend le prochain tour pour tenter à nouveau de répondre à une question. L'équipe suivante joue.

Un athlète ne peut échouer plus de trois fois sur la même case. Après la troisième erreur consécutive, il est automatiquement placé en Centre d'Entraînement pour y parfaire sa préparation et y atteindre le niveau olympique. L'athlète doit être envoyé dans le Centre d'Entraînement correspondant à la partie de la piste sur laquelle il est placé (ex : le Centre d'Entraînement n° 1 correspond aux 100 premiers mètres de la piste).

Sur la piste, un autre athlète de la même équipe le remplace immédiatement en se plaçant sur la case précédant celle de l'échec de son coéquipier.

L'équipe suivante joue.

Les Centres d'Entraînement :

Ce sont des lieux réservés aux athlètes dont les performances sont insuffisantes pour affronter les meilleurs athlètes olympiques.

Le déplacement y est identique à celui de la piste centrale.

Lors de l'entraînement, il n'y a pas de restrictions quant aux mauvaises réponses successives par couleur. Cependant, l'athlète ne peut jouer le dé tant qu'il n'a pas répondu correctement à la question précédente et peut donc rester indéfiniment sur la même case.

Si le chiffre indiqué par le dé est supérieur au nombre de cases restantes sur la piste d'entraînement, l'athlète rentre directement sur la piste d'échauffement sans répondre à une question (ex : il reste 3 cases et le dé indique 4, 5 ou 6, le joueur peut donc réintégrer sa piste d'échauffement sans répondre à aucune question).

Les Cartes " Entraînements " :

Ces cartes constituent une véritable banque de données pour les joueurs se trouvant en Centre d'Entraînement.

A chaque tour de jeu, l'athlète tire une carte " Entraînements " qu'il conserve pendant un tour. Il peut donc enrichir ses connaissances olympiques avec les informations inscrites sur la carte.

Dès que le tour de jeu revient à son équipe, et avant que celle-ci ne joue, l'athlète doit remettre la carte sous le tas correspondant.

Les cases " Relais " :

Ces cases permettent à toute équipe de récupérer l'un de ses athlètes effectuant un stage dans un Centre d'Entraînement.

Lorsque l'équipe s'arrête sur l'une de ces cases, elle interrompt l'entraînement de son athlète, quel que soit son avancement, pour le ramener sur la piste d'échauffement, prêt à prendre place sur la piste olympique. Cependant, l'athlète doit être issu du Centre d'Entraînement correspondant à la case " Relais " sur laquelle s'est arrêtée son équipe (ex : Centre d'Entraînement n°1 pour le relais n°1).

Cette manoeuvre équivaut à un tour de jeu, c'est donc à l'équipe suivante de jouer.

Au tour suivant, le joueur relancera le dé pour repartir de la case " Relais " .

Un seul athlète peut être récupéré à chaque fois par cette méthode.

Les cases " Événements " :

Ces cases ne sont pas des cases de jeu ordinaires. Elles correspondent à l'ensemble de problèmes, d'imprévus, de mauvaises ou bonnes nouvelles affectant la course.

Lorsqu'un concurrent s'arrête sur une case " Événements ", il tire une carte et en exécute les instructions. Tous les joueurs impliqués par les directives de la carte doivent s'y soumettre.

Lorsque les instructions de la carte sont exécutées, le joueur la replace sous le tas. L'équipe suivante joue.

Important : c'est le joueur qui s'arrête sur la case " Événements " qui tire la carte et la lit d'abord pour lui-même car certaines d'entre elles peuvent être " personnelles.

Retour des athlètes des Centres d'Entraînement :

Lors du déroulement de la partie, chaque équipe possède un et un seul athlète sur la piste olympique. Lorsque celui-ci atteint le podium, elle peut en mettre un autre en course pour une autre médaille. Par contre, une équipe peut avoir plusieurs athlètes dans un même ou dans différents Centres d'Entraînement.

Toute stratégie visant à réintégrer un athlète se trouvant en Centre d'Entraînement ne peut s'effectuer que si l'athlète en piste centrale se trouve dans la portion de piste correspondant au Centre d'Entraînement où se trouve l'athlète à réintégrer :

Ex. : si un athlète est au Centre d'Entraînement n°2, celui-ci ne peut être réintégré que si son équipe se trouve entre le relais n°1 et le relais n°2. Si elle se trouve entre le relais n°2 et le relais n°3, le ou les athlètes au Centre d'Entraînement n°2 sont momentanément " abandonnés " jusqu'à ce qu'un autre athlète de l'équipe se trouve de nouveau entre le relais n°1 et le relais n°2.

Lorsqu'une équipe possède un athlète en piste et un ou plusieurs athlètes en Centre d'Entraînement, le joueur est libre quant au choix de la stratégie à employer. Il peut jouer avec tous les athlètes concernés pendant le même tour (jeu normal pour chacun des athlètes). Il n'y a pas d'ordre de jeu prioritaire entre l'athlète en piste et le ou les athlètes en Centre d'Entraînement.

S'il choisit de jouer en premier son athlète en piste, deux cas de figure se présentent :

- il répond mal : il " abandonne " son athlète sur la piste et se consacre à son ou ses athlètes en Centre d'Entraînement.

- il répond correctement : il peut donc lancer le dé, puis conservant le gain du dé pour son athlète en piste, il peut décider d'interrompre momentanément sa progression sur la piste pour se consacrer à son ou ses athlètes en Centre d'Entraînement. Lorsque la progression du ou des athlètes en Centre d'Entraînement est terminée, le joueur revient à son athlète en piste en choisissant d'avancer (du nombre de points obtenus par le dé lors du jet initial) ou de passer son tour, ce qui lui permet de conserver des chances de récupérer ses athlètes en Centre d'Entraînement).

C'est le seul cas où un joueur est autorisé à passer son tour.

Au prochain tour, il devra de nouveau répondre à une question correspondant à la couleur de la case sur laquelle il est resté.

Abréviations

J.O :	Jeux Olympiques	basket :	basket-ball
T.O :	Titre Olympique	volley :	volley-ball
C.O :	Champion Olympique	gymn :	gymnastique
ind :	individuel (le)	km.c.montre :	km contre la montre
co :	collectif (ve)	concours gén :	concours général
mono :	monoplace	nat.synchro :	natation synchronisée
bi :	biplace	fond :	ski de fond
vit :	vitesse	comb.nord :	combiné nordique
km :	kilomètre (s)	bob :	bobsleigh
m :	mètre (s)	pat.art :	patinage artistique
long :	longueur	pat.vit :	patinage de vitesse
maxi :	maximum	pat.danse :	patinage de danse
mini :	minimum	G-R :	gréco-romaine

Code couleur

Jaune :	Athlétisme
Rouge :	Sports de combat
Vert :	Sports collectifs et individuels divers
Noir :	Sports d'hiver
Bleu :	Sports nautiques
Gris :	Généralités

