

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**





Un jeu de Joël Monfourny – © 2003 BD2 Games

Composition du jeu

1 plateau de jeu, 2 dés, 6 pions-cyclistes, 4 supports de « Cartes-Maillots », 1 règle du jeu et 165 cartes :

- 4 « Cartes-Maillots » symbolisent les maillots jaune, à pois, vert et blanc
- 17 cartes « Maillot à pois » représentent les points obtenus par les joueurs pour le maillot à pois
- 15 cartes « Maillot vert » représentent les points obtenus par les joueurs pour le maillot vert
- 13 cartes « Maillot blanc » représentent les points obtenus par les joueurs pour le maillot blanc
- 24 cartes « Stratégie de course » représentent les points obtenus par les joueurs pour organiser leurs courses
- 62 cartes « Questions Villes Etapes » représentent des questions auxquelles les joueurs vont devoir répondre.
- 30 cartes « Imprévu » représentent des circonstances positives ou négatives de la course.

■ Objectif :

L'objectif est d'être le premier à franchir la ligne d'arrivée et de porter le célèbre maillot jaune ! Mais vous pouvez également concourir pour le maillot à pois (meilleur grimpeur), le maillot vert (meilleur sprinter) ou le maillot blanc (meilleur jeune coureur) ! Mais attention ! En plaine, en montagne, à chacune des étapes, des imprévus peuvent ralentir votre progression...

■ Nombre de joueurs :

Le jeu du Tour de France se joue **de 2 à 6 joueurs**.

■ La partie :

1. Placez le plateau au centre de la table,
2. Classez les cartes par catégorie et mélangez chaque paquet (il y a 6 catégories différentes avec un dos de même couleur).
3. Posez les 6 paquets de cartes séparément, faces cachées, à coté du plateau.
4. Placez chacune des « cartes maillot » (jaune, à pois, vert et blanc) à la verticale dans leurs supports de carte prévus à cette effet et mettez les de coté.
5. Chaque joueur choisit un pion-cycliste.
6. C'est parti pour le Prologue ! A tour de rôle, les joueurs lancent les dés et placent leurs pions-cyclistes sur une des cases « Prologue » : le meilleur lancé de dés obtient la case « Prologue

N°1 », le second la numéro 2, etc.

(en cas d'ex aequo, les joueurs concernés se départagent par un nouveau lancé de dés I.

7. Le vainqueur du prologue reçoit la « Carte-Maillot Jaune » qu'il place devant lui, à la verticale dans son support de carte.
8. Le classement sur le prologue détermine l'ordre de jeu pour toute la partie.
9. Atour de rôle, les joueurs lancent les dés dans l'ordre défini. En fonction du résultat des dés, ils avancent leurs pions-cyclistes sur le parcours.
10. À chacune des cases correspond une action. (cf. le rôle de chacune des cases du parcours).
11. À chaque tour de dés complet, le joueur en tête de la course reçoit la « Carte-Maillot Jaune ». Cette carte peut donc passer d'un joueur à l'autre tout au long de la partie.
12. L'attribution des trois autres « cartes maillot » (à pois, vert et blanc) se fait en fonction du total de points obtenus par maillot sur le parcours. (cf. le rôle de chacune des cases du parcours).
13. Vous pouvez ralentir la progression de vos concurrents ou accélérer votre propre progression si vous possédez des cartes « Stratégie de course » dans votre jeu. (cf. le rôle des cartes Stratégie).
14. La partie se termine lorsque qu'un joueur s'arrête sur la case « Arrivée » (cf. La dernière étape).
Ce joueur est déclaré vainqueur.

■ Le rôle des cartes « Stratégie » :

Les cartes « Stratégie » ont un rôle très important puisqu'elles permettent de modifier le résultat de votre propre lancé de dé ou de celui de vos concurrents !

Les joueurs piochent une carte « Stratégie » dans les cas suivants :

- lorsqu'ils répondent juste à une question « Ville Etape »
- lorsqu'ils arrivent sur une case « Stratégie » sur le plateau
- lorsqu'ils remportent un « Contre-la-montre »

Pour utiliser une (ou plusieurs) carte « Stratégie » :

- présentez la aux autres joueurs,
- additionnez ou retranchez le chiffre indiqué sur la carte au résultat du lancé de dés,
- déplacez votre pion-cycliste en conséquence,

- remplacez ensuite la carte dans la pioche sous le paquet.

Quand un joueur utilise une (ou plusieurs) carte « Stratégie » contre l'un de ses concurrents, il doit la présenter **AVANT** que son concurrent ne déplace son pion-cycliste.

NB : Vous pouvez vous regrouper à plusieurs joueurs pour ralentir un adversaire en cumulant plusieurs cartes « Stratégie » !

■ Le rôle de chacune des cases du parcours:

Chacune des cases du parcours a une action spécifique qui favorise ou défavorise les cyclistes.

- **Cases « Villes Etapes » :**
le joueur doit répondre à une question. Le joueur situé à sa gauche pioche une carte de la série « Villes Etapes » et lui demande de choisir parmi deux types de questions :

1. **Une question « Tourisme » :** question de connaissances générales en rapport avec une des villes étapes du Tour de France (ce n'est pas forcément la ville sur laquelle se trouve le pion) ou,
2. **Une question « Cyclisme » :** question sur le cyclisme et le Tour de France depuis sa création à nos jours.

A l'annonce de la question, le joueur choisit parmi les trois réponses proposées (la bonne est indiquée en gras). S'il répond juste, il pioche une carte « Stratégie » qu'il conserve et c'est au tour du joueur suivant. Si sa réponse est erronée, c'est au tour du joueur suivant. La carte lue est ensuite replacée au fond du paquet.

- **Cases « Maillot à pois », « Maillot vert » ou « Maillot blanc » :**
le joueur pioche une carte de la série concernée qu'il présente face visible devant lui. Cette carte mentionne un certain nombre de points. A la fin de chaque tour de dés complet, les joueurs totalisent le nombre de points obtenus pour chaque maillot. Chaque gagnant reçoit la « Carte-Maillot » correspondante qu'il place à la verticale devant lui, (en cas d'ex aequo, les joueurs concernés se partagent par un lancé de dés). Les « Cartes-Maillots » peuvent donc passer d'un joueur à l'autre tout au long de la partie.
- **Cases « Chute », « Crevaision », « Saut de chaîne » :**
le joueur recule de 3 cases et n'applique pas la nouvelle case sur laquelle il est envoyé (quelle que soit la case).
- **Cases « Stratégie de course » :**
le joueur pioche une carte « Stratégie de course » qu'il conserve pour un prochain tour.
- **Cases « Imprévu » :**
le joueur pioche une carte « Imprévu », lit à haute voix et applique ce qui est écrit sur la carte. Les cartes « Imprévu » peuvent favoriser ou défavoriser le joueur.

- **Si la carte lui est favorable**, le joueur applique la nouvelle case sur laquelle il est envoyé (quelle que soit la case).
- **Si la carte lui est défavorable**, le joueur recule son pion-cycliste mais n'applique pas la nouvelle case sur laquelle il est envoyé.

Parmi les cartes « Imprévu » le Joker annule les effets des cases « Chute », « Crevaision », « Saut de chaîne » et des cartes « Imprévu ». Si vous piochez une carte Joker, vous la conservez jusqu'à son utilisation. Lorsque vous l'utilisez, vous la présentez et la rejetez dans la pioche sous le paquet.

- **Cases « Contre-la-montre » :**
Dès que le joueur en tête de la course s'arrête ou passe sur une case « Contre-la-montre »: tous les joueurs participent au « Contre-la-montre ». Chaque joueur lance les dés. Celui qui obtient le meilleur score a gagné ! Il pioche une carte « Stratégie » et c'est au tour du joueur suivant (en cas d'ex aequo, les joueurs concernés se départagent par un nouveau lancé de dés).

■ La dernière étape :

Quand un joueur arrive sur Les Champs Elysées, il doit, pour gagner, s'arrêter impérativement sur la case « Arrivée ». Si le résultat de son lancé de dés est trop important, il repart en arrière. Il peut bien sûr utiliser une ou plusieurs cartes « Stratégie » pour calculer son arrêt.

■ Pour les non-initiés :

- **Le maillot jaune** est porté par le coureur en tête du Tour de France.
- **Le maillot à pois** est porté par le meilleur grimpeur des étapes de montagne du Tour.
- **Le maillot vert** est porté par le meilleur sprinter du Tour.
- **Le maillot blanc** est porté par le meilleur « plus jeune coureur » du Tour (moins de 25 ans).
- A toutes les étapes les coureurs partent tous ensemble sauf pour les « Contre-la-montre ».
- **Il y a deux types d'étapes « Contre-la-montre » :**
 - **Individuel** : les coureurs partent les uns après les autres.
 - **Par équipe** : elles partent les unes après les autres. L'objectif dans les deux cas est de réaliser le meilleur temps.

AVIS AUX JOUEURS

Nous serons heureux de recevoir tous vos commentaires par simple courrier ou courrier électronique (contact@bd2games.com) pour en tenir compte en cas de réédition.