

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 8 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



Joker

# UN VOYAGE EN ZIGZAG à travers l'Europe

Joker

Jeu de cartes, genre domino, intéressant et instructif,

par

JOHANNES GERSTÄCKER

## REGLE DU JEU

**Nombre de joueurs :** 2 à 5 joueurs peuvent y prendre part.

**Distribution des cartes :** Après avoir mêlé les cartes, on en distribue 6 par joueur. La première carte qui suit est employée comme «carte de départ» pour le voyage. Le reste des cartes forme le talon et se pose sur la table, le dos en haut.

**But du jeu :** Il faut essayer d'arriver le premier au bout du voyage avec les cartes.

**Conduite du jeu :** Le premier joueur prend la carte supérieure du talon et essaye de faire suivre, depuis la carte de départ, le plus de cartes possible, selon les directives ci-dessous (voir illustration):

a) Le joueur peut déposer des cartes aussi longtemps que les pays qu'elles représentent ont des frontières communes. On peut aussi déposer deux cartes du même pays à la fois.

b) Avec l'avion on peut atteindre chaque pays, c'est-à-dire aussi un pays qui n'aurait pas de frontière commune avec le pays de la dernière carte déposée. Mais attention: à chaque tour, l'on ne peut utiliser l'avion qu'une fois.

L'utilisation de l'avion est représentée de la façon suivante: La dernière carte déposée est laissée libre de sorte que l'avion soit visible (avion = espace vide). (Pour des pays voisins, les cartes doivent être mises l'une sur l'autre, comme des écailles, pour que l'avion soit couvert. Le joueur est libre d'employer une carte comme carte-avion ou non.)

Quand le premier joueur a déposé le plus de cartes possible, selon ces directives, à la suite de la carte de départ, tous les joueurs suivants procèdent de la même façon, mais en partant de la dernière carte déposée par le joueur précédent.

**Gagnant :** Le gagnant est celui qui a pu déposer le premier toutes les cartes qu'il a en mains.

**Valeur des points :** Le chiffre placé dans le coin gauche indique le nombre des pays limitrophes. On fait le total des points des cartes restant en mains des joueurs perdants et on inscrit ce montant à leur débit.

**Directives spéciales :** Comme pays voisins ne sont pas valables seulement ceux qui ont une frontière commune, mais aussi ceux qui sont reliés par un moyen de communication terrestre directe (chemins de fer). Voir à ce sujet la carte de l'Europe.

La Turquie compte dans ce jeu comme voisine de l'URSS, malgré que leur frontière commune se trouve en Asie. L'Islande n'a pas de voisins. Le chiffre 1 n'est qu'un point.

**Un voyage à travers l'Europe en images :**

