

***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)***



**Une case rouge :**

Le joueur double ses points et avance sur le parcours.

**Une case verte :**

Le joueur recule de 6 cases.

**Une case jaune :**

Avarie : Le joueur retourne à la case de départ.

**Une case noire :**

Pas de vent : Le joueur revient à sa place et passe son tour.

Toutefois, si le joueur possède une quille Force vent, il la place sur le plateau et continue à jouer.

**Une case blanche :**

Le joueur répond à une question sur le thème de son choix.

Si la réponse est bonne, il reçoit une quille Force vent et rejoue.

**Un joueur peut, en fonction du nombre de points obtenus avec le dé, doubler un autre concurrent mais ne peut, en aucun cas, être sur une même case. Dans ce cas, le joueur se place immédiatement derrière le joueur déjà en place.**

Le premier arrivé aux Sables-d'Olonne a gagné.

**Bon jeu et bonne route !**

\*Babord et tribord signifient "gauche" et "droite".

(1) Les quilles Force vent s'utilisent comme des jokers pour contrer les cases noires.



Jeu édité et distribué par  
Editions Vision - Division Jeux de Rubie's France.  
BP 533 - 49305 Cholet Cedex (France)  
Tél. 02 41 49 18 80  
E-mail : [cdivision@cdivision.com](mailto:cdivision@cdivision.com)  
Site Web : [www.edivision.com](http://www.edivision.com)

VISION



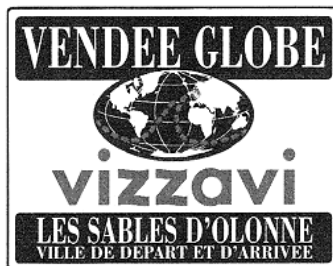
# La course du Vendée Globe

## Règle du jeu



*Vivez la grande aventure maritime*

Bienvenue dans le jeu de  
*La Course du Vendée Globe*



De 2 à 6 joueurs

**But du jeu**

Arriver le premier aux Sables-d'Olonne, ville de départ et d'arrivée de la course.

**Préparation du jeu**

Isoler les dix-huit cartes "Départ" du paquet de cartes Sponsors.

Poser les quatre paquets de cartes sur le plateau.

Chaque carte comporte deux questions: la question Babord et la question Tribord\*.

Les quilles blanches sont des Force vent (1).

**Déroulement de la partie**

Avant de pouvoir se placer sur la ligne de départ, chaque joueur doit faire sponsoriser son voilier.

Pour cela, il doit réunir les trois cartes Départ composées de la quille, de la coque et de la voilure qui constitueront son voilier, en répondant favorablement aux questions Sponsors.

Le premier joueur lance le dé :

Pour obtenir la quille de son bateau, il doit faire un 1 et répondre à une question Sponsors que lui posera un autre joueur.

Il annonce son choix, sans les voir auparavant, entre les deux questions de la carte tirée : babord ou tribord.

Si la réponse est bonne, il prend la carte Quille, la pose devant lui et relance le dé.

Dans le cas contraire, c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Pour obtenir la coque de son bateau, il doit faire un 3 et répondre à une question babord ou tribord Sponsors.

Si la réponse est bonne, il prend la carte Coque, la pose devant lui et relance le dé.

Pour obtenir la voilure de son bateau, il doit faire un 6 et répondre à une question babord ou tribord Sponsors.

Si la réponse est bonne, il prend la carte Voilure, la pose devant lui et relance le dé.

Dès qu'un joueur possède ces trois éléments, il choisit la couleur de son voilier et s'aligne sur la ligne de départ.

Il lance ensuite le dé pour avancer sur le parcours composé de cases de couleur.

Plusieurs routes sont possibles et sont à choisir en fonction des catégories de questions illustrées par différentes couleurs : histoire de la mer, géographie maritime ou milieu aquatique.

Des changements de route sont possibles à tout moment.

Lorsque le joueur arrive sur :

**Une case bleu marine :**

Il doit répondre à une question babord ou tribord sur l'histoire de la mer.

Si la réponse est bonne, il relance le dé.

**Une case orange :**

Il doit répondre à une question babord ou tribord sur la géographie maritime.

Si la réponse est bonne, il relance le dé.

**Une case bleu ciel :**

Il doit répondre à une question babord ou tribord sur le milieu aquatique.

Si la réponse est bonne, il relance le dé.