

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**



RÈGLE DU JEU

PRÉPARATION

Après avoir monté le plateau de jeu et placé les pions sur la case DÉPART, on bat les cartes et on tire au sort celui qui va les distribuer.

Ces cartes représentent des moyens de transport valant chacun un certain nombre de points; ceux-ci sont indiqués sur la carte.

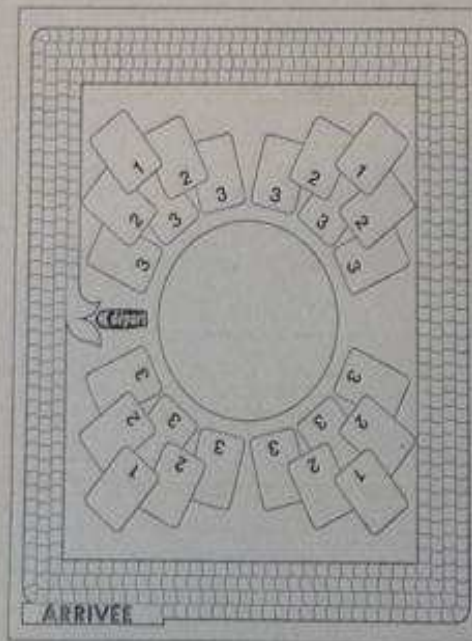
DISTRIBUTION DES CARTES

On remarque sur le plateau de jeu quatre groupes de 6 emplacements destinés à recevoir les cartes.

Le joueur chargé de la distribution le fera dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur placé immédiatement à sa gauche et en mettant les cartes d'abord sur les zones 3 (voir dessin ci-dessous).

Pour les joueurs de 5 à 7 ans, les cartes seront distribuées fermées, c'est-à-dire face cachée.

Pour les joueurs de 8 ans et plus, les cartes posées sur les cases 3 seront ouvertes alors que celles qui se trouvent sur les cases 1 et 2 seront fermées.



RÈGLE DU JEU

Celui qui a distribué les cartes est le premier à jouer, et ensuite chaque joueur doit jeter une carte sur la partie centrale du plateau de jeu.

Les joueurs doivent obligatoirement commencer par la carte située sur l'emplacement n°1; ils choisiront ensuite une des deux cartes de la zone n°2, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cartes sur le plateau.

La carte la plus forte, c'est-à-dire celle qui représente le moyen de transport le plus rapide, permet au joueur qui l'a jetée de remporter la levée et d'avancer son pion à partir de la flèche « départ » du circuit d'autant de cases que de points totalisés par les cartes composant la levée.

Si les joueurs jettent chacun la même carte, deux cas peuvent se présenter :

- ou bien ces cartes sont moins fortes qu'une autre et elles sont battues;
- ou bien ces cartes sont les plus fortes; dans ce cas il y a bataille et tous les joueurs rejouent jusqu'à ce que l'un d'eux l'emporte.

Si, alors qu'il n'y a plus de carte à jeter, les deux plus fortes font bataille, le joueur qui l'emporte est celui qui a mis la meilleure des deux autres cartes.

Lorsque toutes les cartes auront été utilisées, elles seront redistribuées comme au début de la partie jusqu'à ce que l'un des joueurs atteigne l'arrivée le premier avec son pion; c'est lui le gagnant.