

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

PRÉSENTATION

Ce jeu comprend 3 456 questions-réponses pour s'amuser en famille sur des sujets scolaires et des thèmes de loisirs. Du CP au CM2, chaque enfant trouvera des questions correspondant à son niveau. Une sixième catégorie de questions-réponses permettra aux plus grands et aux adultes de jouer en compagnie des plus jeunes.

MATÉRIEL

1 plateau de jeu, 1 dé, 6 pions, 288 cartes.

RÈGLES

But du jeu :

Le vainqueur est celui qui, après être parvenu sur la case "arrivée", a bien répondu à deux questions sur trois posées dans la matière de son choix.

Déplacement du pion :

Il est possible de jouer en équipe. Le nombre de joueurs est illimité. Chaque joueur (ou équipe) choisit un pion de couleur.

Chacun lance le dé à son tour. Le joueur obtenant le plus grand score commence à jouer.

Le premier joueur lance le dé et avance son pion. Il doit alors répondre à la question correspondant à la case sur laquelle il se trouve.

S'il répond correctement, il relance le dé. Dans le cas contraire, c'est au tour du joueur placé à sa gauche de poursuivre le jeu.

Cases :

Case bleue : Maths - Sciences

Case rose : Divertissement

Case violette : Histoire - Géo

Case jaune : Découvertes

Case verte : Nature

Case orange : Français



Case "aïe" : Quand un joueur tombe sur cette case, ses adversaires choisissent la matière dans laquelle une question lui sera posée. S'il répond bien, il relance le dé. Dans le cas contraire, il retourne à la case d'où il vient et c'est au joueur suivant de lancer le dé.



Case "stop" : Quand un joueur tombe sur cette case, il choisit lui-même la matière dans laquelle une question lui sera posée. S'il répond bien, il relance le dé. Dans le cas contraire, il recule de huit cases.

Fin de la partie :

La partie est gagnée quand un joueur, parvenu sur la case "arrivée", répond bien à deux questions sur trois dans la matière de son choix. Si le joueur ne répond à aucune des trois questions posées ou qu'à une seule, il attend le tour suivant pour retenter sa chance.

...BONNE CHANCE !