

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



RÈGLEMENT DES COURSES DU JEU DU VELDIV

Composition du Jeu du Veldiv

Le "Jeu du Veldiv" se compose d'une piste de forme ovale, divisée en 48 cases numérotées, de coureurs cyclistes de couleurs différentes montés sur un socle qui sert d'assise et marque la case occupée par le coureur (la culotte blanche et noire sert à départager les équipes) , de deux dés, de jetons ronds coloriés, numérotés de 1 à 3, de jetons rectangles marqués Premier et de jetons grands rectangles marqués Un Tour.

Instructions

Les joueurs se conformeront aux règles établies pour chaque course qui sont: une pour course Individuelle, une pour course Par Équipe, une pour Poursuite Individuelle, une pour Poursuite par équipe, une pour Éliminatoire. Ils observeront la Règle Spéciale du jeu de Veldiv qui est que: chaque case doit être occupée par un seul coureur, et aux articles formant la règle du jeu.

Règles du jeu du Veldiv

Article premier. Le dé marquant un compte une case; deux deux cases; trois trois cases; quatre quatre cases; cinq cinq cases. Le dé marquant six est le coup heureux de la marche du jeu: le joueur qui amène le dé au six compte et avance son coureur de douze cases.

Art. 2. Chaque coureur à son tour lance un dé et avance son coureur du nombre de cases marqué par le dé (Art. 1)

Art. 3. Les cases doivent être occupées par un seul coureur; le joueur qui amène son coureur sur une case déjà occupée devra avancer son coureur du même nombre de cases que celui qui l'a amené sur cette case jusqu'à ce qu'il trouve une case libre.

Art. 4. Si le lancer du dé marque six, il compte et avance DOUZE cases. Si cette dernière est occupée il compte et avance SIX cases jusqu'à ce qu'il trouve une case libre. (Art. 2, Art 3, 4 Spéciaux: Courses, Individuelle).

Art. 5. Au départ d'une course par équipe, chaque joueur ne lance d'abord qu'un dé et n'avance qu'un coureur (art. 1). Ensuite, et à son tour, il lancera les deux dés et avancera ses coureurs selon la règle suivante: le nombre élevé ira au coureur en retard, le nombre faible ira au coureur en avance et observera cette Règle Spéciale que le joueur avancera d'abord le coureur en retard et qu'après, il avancera le coureur en avance.

Exemple : Un joueur a son équipe 1 à la CASE 15 et l'autre à la CASE 23. Le lancer des dés marque 3 et 5; il devra, premièrement, avancer cinq CASES le coureur placé à la CASE N° 15, qui ira à la CASE N° 20 et, après il avancera son deuxième coureur qui, de la CASE N° 23 ira à la CASE N° 26.

Art. 6. les cases n'étant occupées que par un seul coureur, le joueur qui amènera un de ses coureurs sur une case occupée par un coureur adverse devra avancer son coureur du même nombre de cases que celui qui l'a amené dans cette dernière, jusqu'à ce qu'il trouve une case libre.

Art. 7. Le joueur qui par un coup heureux, amène un de ses coureurs sur une case occupée par son équipier, marquera et avancera un de ses coureurs en doublant le nombre de cases qui l'a amené dans cette dernière; après cette avance, s'il trouve cette case occupée par un adversaire, il marquera et n'avancera son coureur que du nombre marqué par le dé. (Voir art. 6).

Art. 8. Sur un coup de dé au six, qui compte pour douze cases, si le joueur amène un de ses coureurs sur une case occupée par un adversaire, il marquera et avancera son coureur de six cases, jusqu'à ce qu'il trouve une case libre.

Art. 9. Sur un coup de dé au six, qui compte pour douze cases, si le joueur amène un de ses coureurs sur une case occupée par son équipier, pour ce coup heureux il marquera et avancera un de ses coureurs de douze cases; après, il ne marquera et n'avancera que du nombre six marqué par le dé. (Voir art. 6)

Art. 10. En fin de course, le joueur qui aura fait terminer la course à un de ses coureurs ne devra lancer qu'un dé pour faire terminer la course à son deuxième coureur.

Les articles 5, 6, 7, 8, 9 et 10 sont spéciaux aux courses par équipe.

Règle Course Individuelle

La course individuelle se joue à 2, 3, 4 etc., et en dédoublant les équipes jusqu'à de nombreux joueurs, chaque joueur prend un coureur et le place à la ligne de départ (case 48). Les joueurs avanceront leurs coureurs en se référant aux articles n° 2, 3, 4 de la Règle du Jeu. Les points se prennent de la façon suivante:

À deux joueurs, à chaque tour de piste, celui qui passe premier son coureur à la ligne d'arrivée prendra un jeton Premier et un point.

À trois joueurs, à chaque tour de piste, celui qui passe premier son coureur à la ligne d'arrivée prendra un jeton marqué Premier et deux points; le deuxième prendra un point.

À quatre joueurs et à plus, à chaque tour de piste, celui qui passe premier son coureur à la ligne d'arrivée prendra un jeton marqué Premier et trois points; le deuxième prendra deux points et le troisième prendra un point.

La ligne d'arrivée sera franchie quand le coureur aura passé la CASE N° 48. Les joueurs prennent un jeton d'un tour quand leur coureur rejoint et passe ses adversaires en les doublant d'un tour de piste. Le ou les coureurs qui ont pris un tour de piste disputent les points avec un tour d'avance.

Si, ayant passé la ligne d'arrivée, le premier ou un deuxième coureur prend ou prennent un tour d'avance avant que le deuxième ou le troisième coureur ait franchi la ligne d'arrivée, pour ces derniers, (deuxième ou troisième coureur), les points, deuxième ou troisième, sont annulés, mais ils disputeront les points du tour avec un tour de retard.

La course se joue sur un nombre de jetons Premier. Le joueur qui totalisera trois jetons Premier marquera la fin de la course.

Le gagnant sera: 1°: Le joueur qui aura pris un ou plusieurs tours de piste sur ses adversaires ou qui totalisera trois jetons marqués Premier; 2°: Par l'addition des points pris à chaque tour de piste, ce qui revient à dire que les points n'interviennent que pour départager les joueurs à égalité de tours ou de

jetons marqués Premier. Pour les joueurs qui ne marquent aucun point, leur classement se fait d'après l'ordre d'arrivée de leur coureur en fin de course.

Règle Course par Équipe (dite "Américaine")

La course par équipe se joue à 2, 3 joueurs, etc. Chaque joueur prend deux coureurs de la même couleur qui forment équipe et les placent à la ligne de départ (case 48). Les joueurs avancent leurs coureurs en se référant aux articles 5, 6, 7, 8, 9 et 10 de la Règle du Jeu. Les points se prennent de la façon suivante:

À chaque tour de piste, celui qui passe premier un de ses coureurs à la ligne d'arrivée prendra trois points; le deuxième prendra deux points et le troisième prendra un point. La ligne d'arrivée sera franchie quand le coureur aura passé la CASE N° 48.

Le joueur qui passe ses deux coureurs à la ligne d'arrivée parmi les trois premiers prendra les points qui reviennent à chacun de ses coureurs. Chaque tour de piste donne droit à un jeton Premier; ce jeton reviendra au coureur dont l'équipe aura franchi première la ligne d'arrivée. Le ou les joueurs prennent un jeton d'un tour de piste quand leurs deux coureurs rejoignent et passent les coureurs des équipes adverses en les doublant d'un tour de piste. Le ou les coureurs qui ont pris un tour de piste disputeront les points avec un tour d'avance.

La course se joue sur un nombre de jetons Premier. Le joueur qui totalisera trois jetons Premier marquera la fin de la course. Le gagnant sera: 1°: Le joueur qui prend un ou plusieurs tours de piste sur ses adversaires ou qui totalisera trois jetons marqués Premier; 2°: Par l'addition des points pris à chaque tour de piste, ce qui revient à dire que les points n'interviendront que pour départager les joueurs à égalité de tours ou de jetons marqués Premier. Pour les joueurs qui ne marquent aucun point, leur classement se fait d'après l'ordre d'arrivée de leur coureur en fin de course.

Règle Course Poursuite Individuelle

La course poursuite individuelle se joue à 2, 3, 4 joueurs, chaque joueur prend un coureur et le place sur les cases indiquées ci-après:

À deux joueurs on place un coureur sur la CASE N° 24 et un sur la CASE N° 48.

À trois joueurs on place un coureur sur la CASE N° 16, un sur la CASE N° 32 et un sur la CASE N° 48.

À quatre joueurs on place un coureur sur la CASE N° 12, un sur la CASE N° 24, un sur la CASE N° 36 et un sur la CASE N° 48.

Les coureurs étant placés à leur ligne de départ les joueurs avancent les coureurs en se référant aux articles n° 2, 3, 4 de la Règle du Jeu. La course se joue sur trois tours de piste. Le gagnant sera le joueur qui élimine tous ses adversaires ou qui, ayant bouclé trois tours de piste, passe premier sa ligne de départ. La ligne de départ de chaque coureur est franchie quand le coureur a passé, après avoir accompli un tour de piste, sa case de départ. Dans l'intervalle de trois tours de piste, le coureur qui sera rejoint et passé par un adversaire sera éliminé et retiré de la piste. Les tours de piste se contrôlent de

la façon suivante: Chaque fois qu'un coureur aura accompli un tour de piste et passé sa ligne de départ, le joueur prendra un jeton (marqué Un Tour).

À quatre joueurs ceci se modifie de la façon suivante: pour éviter l'élimination des coureurs avant d'avoir quitté leur ligne de départ, le nombre six amené par le dé ne comptera que pour six cases, au lieu de douze. Les joueurs ne se référeront qu'aux articles 2 et 3 de la Règle du Jeu.

Règle Course Poursuite par Équipe

La course poursuite par équipe se joue à 2, 3, 4 joueurs. Chaque joueur prend deux coureurs de la même couleur qui forment une équipe, et les placent sur les cases indiquées ci-après:

À deux joueurs on place une équipe sur la CASE N° 24 et une sur la CASE N° 48.

À trois joueurs on place une équipe sur la CASE N° 16, une sur la CASE N° 32 et une sur la CASE N° 48.

À quatre joueurs on place une équipe sur la CASE N° 12, une sur la CASE N° 24, une sur la CASE N° 36 et une sur la CASE N° 48.

Les coureurs étant placés à leur ligne de départ les joueurs avancent les coureurs en se référant aux articles n° 5, 6, 7, 8, 9 et 10 de la Règle du Jeu. La course se joue sur trois tours de piste. Le gagnant sera le coureur qui élimine tous ses adversaires ou qui, ayant bouclé trois tours de piste, passe ses deux coureurs les premiers à leur ligne de départ. La ligne de départ de chaque équipe sera franchie quand les coureurs de cette équipe, après avoir accompli un tour de piste, passent leur case de départ. Dans l'intervalle de deux tours de piste, les deux coureurs d'une équipe qui seront rejoints et passés par les deux coureurs d'une même équipe adverse seront, de ce fait, éliminés et retirés de la piste. Les tours de piste se contrôlent de la façon suivante: chaque fois que les deux coureurs d'une équipe auront accompli un tour de piste et passé leur ligne de départ, le joueur prendra un jeton (Un Tour).

À quatre joueurs, la course se modifie de la façon suivante: pour éviter l'élimination des équipes avant d'avoir quitté leur ligne de départ, le nombre six amené par le dé ne comptera que pour six cases, au lieu de douze. Les joueurs ne se référeront qu'aux articles 5, 6, 7 et 10 de la Règle du Jeu.

Règle Course Éliminatoire

La course éliminatoire se joue à 2, 3, 4 etc., et en dédoublant les équipes jusque de nombreux joueurs. Chaque joueur prend un coureur et le place à la ligne de départ (case 48). Les joueurs avanceront leurs coureurs en se référant aux articles n° 2, 3, 4 de la Règle du Jeu. Le règlement de cette course consiste à éliminer un coureur à chaque tour de piste.

Le joueur qui fait accomplir un tour de piste et franchir la ligne d'arrivée à son coureur le placera à la case qui lui revient en se référant à l'article 3 de la Règle du Jeu; il s'arrêtera de jouer et attendra pour relancer le dé, que de ce tour de piste soit éliminé le coureur resté dernier à franchir la ligne d'arrivée. La ligne d'arrivée sera franchie quand le coureur passe la CASE N° 48. Le coureur éliminé sera retiré de la piste. Pour les tours à venir on observera

l'ordre de départ suivant: lancera le dé le premier le coureur dont le coureur se trouve placé le plus près de la ligne d'arrivée (c'est-à-dire le dernier), ensuite il remettra le dé au joueur placé à sa droite qui, à son tour, le remettra à son voisin de droite, et ainsi de suite, jusqu'à l'élimination d'un autre coureur. le gagnant sera le coureur qui aura éliminé, les uns après les autres, tous ses adversaires.

Règle de la course spéciale La Cagnotte

La course de La Cagnotte se joue de 2 à 12 joueurs. Chaque joueur prend un coureur et le place à la ligne de départ (case 48). Les joueurs avanceront leurs coureurs en se référant aux articles n° 2, 3, 4 de la Règle du Jeu.

Le règlement de cette course consiste à verser un gage ou un enjeu à chaque tour de piste.

Le joueur qui fait accomplir un tour de piste et franchir la ligne d'arrivée à son coureur, le placera à la case qui lui revient en se référant à l'article 3 de la Règle du Jeu du Veldiv. Il s'arrêtera de jouer et attendra, pour relancer le dé, que de ce tour de piste soit désigné le coureur resté dernier à franchir la ligne d'arrivée, la ligne d'arrivée sera franchie quand le coureur passera la case 48.

Le joueur dont le coureur resté dernier versera le gage convenu, ensuite, pour le tour de piste à venir, il placera son coureur à la case 38, lancera le dé, comptera et avancera son coureur en se référant aux articles 2, 3, 4 de la Règle du Jeu du Veldiv, puis remettra le dé au coureur placé à sa droite qui, à son tour, le remettra à son voisin de droite et ainsi de suite jusqu'à la fin du tour, qui se réglera de la même façon que le précédant, et ceci jusqu'à la totalisation de l'enjeu convenu.