Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Si après avoir vendu tous ses casinos, le joueur insolvable ne peut toujours pas payer la totalité de sa dette, il remet tous ses Jokers sous la pile de cartes et la dette restant à payer est effacée.

Le joueur continue à jouer puisqu'il peut se refaire en s'arrêtant sur un Grand Chelem ou sur une Bonne Fortune. Il n'est plus autorisé à jouer dans les casinos de ses adversaires.

Si la banque est elle-même à cours de plaque, les montants dus sont payés avec les plaques se trouvant sur l'espace Bonne Fortune puis notés sur un papier si ce n'est pas suffisant.

LE GAGNANT

Le premier joueur réussissant à effectuer un tour complet du plateau de jeu en restant maître d'une série de 3 casinos à la fin de ce tour remporte la partie.

A son tour de jeu, le joueur annonce son intention d'effectuer son dernier tour de plateau. Il place son pion sur la case Départ et le retourne, laissant apparaître la face noire qui signale que le joueur effectue son dernier tour de plateau. Il lance les dés et continue à jouer normalement.

Si ce joueur réussit à franchir la case Départ avec une série de 3 casinos (quelle qu'elle soit), il est déclaré gagnant.

S'il échoue, le joueur retourne son pion, face colorée visible et continue à jouer normalement.

Un seul joueur à la fois peut se lancer dans un dernier tour de plateau.

CONSEILS STRATÉGIQUES

— Il est important d'acheter en début de partie le maximum de casinos et de jokers.

— Les jokers sont très utiles pour des gros paris. N'hésitez pas à les utiliser fréquemment.

— Vos chances de gagner s'accroissent très fortement lorsque votre position est bien établie dans le jeu: possession de casinos, de jokers, de liquidités.

— Calculez vos mises en vue d'améliorer votre position mais également en vue d'affaiblir celle de vos adversaires.

SERVICE CONSOMMATEURS

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre, avec vos nom et adresse, à:

Pour la France:
Kenner Parker Tonka
Service Consommateurs
14, rue Scandicci, 93500 PANTIN

Pour la Belgique
Kenner Parker Tonka
Chaussée de Jette 518, 1090 Bruxelles

PARKER
jeux de société

480507 105249

CASINO ROYAL

FAITES MAIN BASSE SUR LAS VEGAS ... OU MONTE CARLO

3 à 6 joueurs-Age: à partir de 12 ans

MATÉRIEL:

1 plateau de jeu — 15 cartes Casino — 25 cartes Joker — 1 jeu de cartes — 1 roulette et 1 bille — 6 pions — 2 dés — 60 plaquettes de casino (10 de 50.000, 15 de 100.000, 10 de 250.000, 15 de 500.000, 10 de 1.000.000) — 6 cartes descriptives des paris.

BUT DU JEU:

Etre le premier joueur à réunir au moins une série de 3 casinos et à effectuer un tour complet du plateau de jeu en restant maître d'une série. Une série de casinos est constituée de 3 casinos de couleur identique ou de 3 casinos du même type, c'est-à-dire portant le même symbole (cartes, roulette ou dé).

PRÉPARATION DU JEU:

— Un joueur est nommé banquier et remet une plaque de 1.000.000 et une plaque de 500.000 à chacun des joueurs.
— Chaque joueur reçoit un pion et une carte descriptive des paris. Les pions sont posés sur la case Départ, face colorée visible.
— Le banquier dépose une plaque de 250.000 sur l'espace Bonne Fortune qui se trouve au centre du plateau.
— La roulette, le jeu de cartes, les cartes Joker (face cachée) et les cartes Casino sont placés au bord du plateau.
— Chaque joueur reçoit une carte Casino et une carte Joker (ces cartes sont tirées secrètement par chacun des joueurs).
— Chaque joueur lance les 2 dés. Le joueur obtenant le score le plus élevé commence à jouer. Ce sera ensuite au joueur de gauche à jouer et ainsi de suite.

DÉROULEMENT DU JEU:

A chaque tour de jeu, le joueur lance les 2 dés et se déplace du nombre de cases correspondant. Si le joueur obtient un double, il rejoue. Plusieurs pions peuvent occuper la même case.
Ce que le joueur doit faire dépend de la case sur laquelle il s'est arrêté.

CASE CASINO

— **Si le casino sur lequel le joueur s'est arrêté n'appartient à aucun autre joueur,** il peut, s'il le désire, l'acheter pour 100.000 qui seront placés sur l'espace Bonne Fortune. S'il l'achète, le joueur reçoit la carte Casino correspondante et la pose devant lui, la laissant visible aux autres joueurs.

— **Si le casino appartient à un adversaire,** le joueur **doit** alors jouer dans ce casino. Le type du casino (roulette, dé, cartes) détermine le type du pari. Pour jouer, le joueur annonce quel pari il décide de prendre (voir cartes descriptives des paris) et pose sa mise (minimum 50.000) sur le plateau de jeu.

parlons jeux...

*Cette règle originale a été retrouvée par Ptit Ju et mise en ligne par François Haffner pour les lecteurs du forum **Parlons jeux ...** en octobre 2006*

http://www.ludorama.net/forum/

NOTE:
le plateau de jeu est divisé en 3 aires marquées par les symboles Cartes, Roulette et Dé. Le joueur pose donc sa mise sur l'aire correspondant au type de casino (roulette, cartes, dé) dans lequel il est en train de jouer et sur la case correspondant au rapport du pari qu'il a pris (1 pour 1, 3 pour 1), etc.

Ensuite il joue: il coupe les cartes ou lance un dé ou fait tourner la roulette en fonction du type de pari qu'il a pris.

· Si le joueur gagne, la banque lui verse son gain et il récupère sa mise.
· Si le joueur perd, le propriétaire du casino remporte la mise jouée.

ATTENTION!

Si vous n'avez pas un minimum de 50.000 pour jouer, vous êtes déclaré insolvable. (voir paragraphe Liquidités).

EXEMPLE

Un joueur s'arrête à Venise et le casino correspondant appartient à un de ses adversaires. Le joueur va donc devoir prendre un pari aux cartes. Il décide de miser à 2 pour 1 à la tête (Roi, Dame, Valet ou As). Il joue 100.000 et les place sur le plateau. Il coupe le jeu de cartes et obtient le Roi de Coeur; la banque lui verse 200.000 et il récupère sa mise initiale de 100.000.

CASE DEFI

— **Si le joueur qui s'arrête sur une telle case ne possède pas de casino,** son tour de jeu prend fin.

— **Si le joueur qui s'arrête sur une telle case possède un casino,** il peut, s'il le désire, défier un des casinos possédés par un adversaire. Le joueur lançant le défi désigne alors le casino défié et place 100.000 sur l'espace Bonne Fortune.

Le type de ce casino défié détermine le type de pari à prendre (roulette, dé, cartes).

Le pari se joue toujours à 1 pour 1 (c'est-à-dire à la roulette: rouge ou noir, aux cartes: rouge ou noir, au dé: pair ou impair). Le joueur annonce quel pari il prend et joue.

· Si le joueur remporte son pari, il devient propriétaire du casino "défié" et prend la carte correspondante à son adversaire.

· Si le joueur perd son pari, l'adversaire défié peut alors lui prendre n'importe quel casino.

Un joueur qui voit un de ses casinos défié ne peut refuser ce défi.

CASE BONNE FORTUNE

Un joueur s'arrêtant sur une telle case a la possibilité de jouer sans miser selon le pari indiqué. (exemple — le joueur choisit le 3 et le 7 et lance les deux dés. Si le total des dés correspond à l'un des deux chiffres, il remporte son pari).

· S'il remporte son pari, il reçoit la totalité des plaques placées sur l'espace Bonne Fortune. La banque replace ensuite 250.000 sur l'espace.

· S'il perd son pari, il ne gagne rien mais ne perd rien non plus.

L'espace Bonne Fortune ne peut contenir plus de 1.000.000 en plaques. Tout excédent est versé à la banque.

CASE JOKER

Un joueur s'arrêtant sur une telle case peut, s'il le désire, acheter (sans la voir auparavant) une carte Joker pour 100.000 placés sur l'espace Bonne Fortune.

Chaque joueur ne peut avoir plus de 3 Jokers. Si un joueur a déjà 3 Jokers et s'il souhaite en acheter un autre, il est obligé auparavant de remettre une de ses cartes sous la pile des cartes Joker.

Une carte Joker permet à un joueur de recommencer à jouer, suite à la perte d'un pari. (défi ou simple pari dans un casino).

Plusieurs jokers peuvent être joués lors du même tour de jeu.

Sur chacune des cartes Joker se trouve un symbole (roulette, cartes, dé) qui indique pour quel type de pari vous pouvez utiliser cette carte. Certaines cartes Joker sont vierges et ne sont utilisées que pour bluffer. Une carte Joker jouée est replacée sous la pile de cartes.

Lorsqu'un joueur décide d'utiliser une carte Joker et donc de rejouer pour son pari, il place la carte choisie, face cachée, devant son adversaire (propriétaire du casino défié ou du casino dans lequel il est en train de jouer). L'adversaire doit alors dire s'il accepte le Joker ou s'il désire le voir.

· **Si l'adversaire accepte le Joker,** la carte est replacée sous la pile de cartes Joker et le joueur coupe à nouveau les cartes ou lance un dé ou fait tourner la roulette selon le type de pari.

· **Si l'adversaire désire voir le Joker,** la carte est retournée laissant apparaître le symbole qui y figure. Si le symbole correspond au type de pari pris (roulette, cartes, dé), le joueur remporte son pari sans rejouer. Si le symbole ne correspond pas au type de pari pris, le joueur perd son pari et ne peut en aucun cas rejouer. (certaines cartes portent plusieurs symboles et sont donc valables pour plusieurs types de paris).

CASE GRAND CHELEM

Un joueur s'arrêtant sur une telle case choisit:

· soit de recevoir 100.000 de la banque
· soit de tenter un Grand Chelem composé de 3 paris successifs (voir plateau de jeu), en ayant la possibilité de s'arrêter après chacun d'entre eux et donc d'empocher le gain cumulé. Dès que le joueur perd un pari, le Grand Chelem prend fin et le gain est nul.
Ainsi un joueur peut lancer un dé pour 250.000 si pair. S'il perd, le Grand Chelem s'arrête là. S'il gagne, il peut couper les cartes pour 500.000 si rouge. Etc...

CASE IMPOT/PERTE JOKER

Un joueur s'arrêtant sur une telle case suit les instructions qui y figurent.

LIQUIDITES

Si un joueur n'a plus de plaque pour jouer et payer ses dettes, il est déclaré insolvable.

Ce joueur doit alors vendre aux enchères un ou plusieurs de ses casinos, à concurrence de sa dette et pas plus. La mise à prix se fait à 150.000; le casino mis en vente revient au plus offrant.

Si aucun des adversaires n'est intéressé par l'achat d'un casino du joueur déclaré insolvable, celui-ci peut les vendre à la banque, au prix de 100.000 chacun.