

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

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

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





LES RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU

À tour de rôle, chaque joueur tente de placer une de ses cartes dans la frise chronologique. Mais attention, s'il se trompe, il pioche. Le premier qui n'a plus de cartes en main l'emporte.

CONTENU

60 cartes événements avec un côté image sur lequel on retrouve la date indiquant la position de la carte dans la frise chronologique et un côté texte.



MISE EN PLACE

Mélangez les cartes et distribuez-en 5, côté texte visible, devant chaque joueur (ou seulement 3 cartes pour une partie plus courte). Les joueurs ne doivent pas retourner leurs cartes. Les cartes restantes deviennent la pioche que l'on place à côté des joueurs (côté texte visible). On retourne la première carte de la pioche, côté image, sur la table. C'est le point de départ de la chronologie.



DÉROULEMENT

Les joueurs vont jouer chacun leur tour une carte, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence. Il choisit une de ses cartes, celle qu'il souhaite, et énonce à voix haute le titre de l'événement. Avant de la retourner, il la positionne chronologiquement, avant ou après celle déjà déposée sur la table (endroits indiqués ci-dessous par les ?).



Il retourne alors la carte côté image et vérifie, grâce à la date indiquée en haut de la carte, si elle est bien positionnée.

Si oui, il ne pioche pas de carte.

Si non, la carte est repositionnée au bon endroit dans la frise chronologique et le joueur pioche une carte.

Dans l'exemple ci-dessous, le joueur 1 a positionné sa carte sans faire d'erreur. Il ne pioche donc pas de carte de pénalité et il ne lui reste que 4 cartes.



C'est ensuite au joueur 2 de choisir une de ses cartes. Le jeu devient un peu plus difficile car il y a maintenant 3 possibilités de positionner la carte dans la frise chronologique : avant, après et au milieu (endroits indiqués ci-dessous par les ?).



Dans l'exemple ci-dessous, le joueur 2 a positionné sa carte au mauvais endroit dans la frise. La carte est remplacée au bon endroit et le joueur 2 pioche une carte de pénalité et a donc toujours 5 cartes à la fin de son tour.



Le jeu se poursuit avec le joueur suivant.

FIN

Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes l'emporte. Si des joueurs terminent dans le même tour, ils continuent à jouer entre eux pour se départager. Mais la partie s'accélère car ils sont immédiatement éliminés en cas d'erreur. Le dernier joueur encore en jeu gagne.



Variante Escale à jeux

But du jeu

Se débarrasser le premier de toutes ses cartes.

Marquer le plus de points après un nombre de manches convenu à l'avance.

Préparation

Distribuez 8 à 10 cartes à chaque joueur, face texte visible. Les cartes restent posées face texte visible sur la table, devant chaque participant. Déterminez un premier joueur. Tirez une carte parmi celles non distribuées et placez-la face date visible sur la table. Ce sera le début de la frise chronologique.

Déroulement

Pose de la carte dans la frise

Le joueur dont c'est le tour choisit une de ses cartes et la place dans la frise chronologique, face texte visible. Il peut en lire le texte.

Phase de contestation possible

Les autres joueurs, en sens horaire et en commençant par le joueur à sa gauche peuvent accepter ou refuser la place choisie. Si le premier joueur à gauche n'invalide pas la carte posée, c'est au tour du joueur suivant de contester ou non et ainsi de suite. Dès qu'un joueur conteste, la phase de contestation s'arrête.

- Si un joueur a contesté la place de la carte (rappel : un seul joueur peut contester) :
On vérifie la carte en la retournant face date visible. Si elle était effectivement à une mauvaise place, on la replace correctement puis le contestataire donne une de ses cartes au joueur fautif. Si elle était à la bonne place, c'est le joueur actif qui donne une de ses cartes au contestataire fautif. Si le joueur actif vient de jouer sa dernière carte et qu'il n'en ait plus, le contestataire fautif reçoit deux cartes de la pioche.
- Si aucun joueur n'a contesté la place de la carte :
La carte est retournée face date visible. Si elle était à la bonne place, aucune pénalité n'est appliquée et on passe au joueur suivant. Si elle n'était pas à la bonne place, on la remet à sa place et le joueur actif donne une de ses cartes à l'un des autres joueurs. Il choisit librement à qui il la donne mais il est de bon ton de ne pas s'acharner sur ceux qui ont déjà beaucoup de cartes.

Fin de la partie

On continue à jouer jusqu'à ce qu'un des joueurs n'ait plus de carte devant lui. Chacun marque alors un nombre de points égal à la différence entre son nombre de cartes et celui du joueur qui en a le plus. Le joueur qui a terminé ses cartes marque un bonus de trois points.

Exemple. Isabelle vient de poser sa dernière carte qui n'a pas été contestée. Paul a encore 3 cartes et Marceline en a 5. Marceline marque 0 points, Paul, 2 points et Isabelle 8 points (5 + 3 de bonus).