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

VERNISSAGE

BUT DU JEU
En tant que directeur d'une galerie, vous vous occupez de 5 jeunes artistes. Et votre objectif est de vous enrichir en spéculant sur la valeur de ces artistes.

MATERIEL
- 2 dés à 6 faces
- 1 dé spécial : appareil photo = scandale, pinceau = critique, tableau = achat, "?" = choix, "-" = scandale ou critique
- Billets de banque
- 10 billets rouges (-150 000) pour les emprunts
- 38 jetons événement : 12 appareils photos, 12 pinceaux, 14 tableaux
- 5 portraits d'artistes à poser sur leurs socles plastique
- 5 marqueurs de célébrité en bois (1 par artiste)
- 1 marqueur critique en plastique (plume avec l'encre)
- 15 pions agents artistiques de 5 couleurs (3 par joueur)
- cartes à dos marron : 35 œuvres (7 par artiste), 23 valises d'argent, 13 critiques, 11 mouvements
- cartes à dos gris : 21 mouvement (valeur 3 à 10), 5 cartes galerie (avec un résumé des règles au dos)

PREPARATION
On place le plateau au milieu de la table. Chaque joueur reçoit 200 000 de la banque et prend une des 5 cartes galerie et les 3 agents de cette couleur. Les 5 artistes sont placés au bas de l'escalier sur leur case respective. Chaque joueur place un de ses agents sur la 1ère marche (en bas) et un autre sur la 2ème marche (cases blanches). Le dernier agent est gardé devant le joueur. On trie les jetons par genre et les cartes selon la couleur de leur dos. Les marqueurs célébrité des artistes sont placés sur la case avec un porte-monnaie sur le parcours extérieur du plateau.
On distribue 3 cartes marron à chacun. Si un joueur reçoit 3 œuvres, il peut changer sa main. Avec le reste de ces cartes on forme 7 piles de 7 cartes, les cartes non utilisées sont retirées du jeu. Chacune de ces piles est placée sur un cadre orange du plateau. Les cartes grises sont placées sur le cadre gris.

DEROULEMENT
On désigne le 1er joueur puis le jeu se fait dans le sens horaire. A son tour de jeu, un joueur doit effectuer dans l'ordre les actions suivantes :
1) poser un jeton événement
2) acheter une carte
3) jouer 1 ou 2 cartes

POSER UN JETON EVENEMENT
A son tour, un joueur doit poser un jeton événement s'il a de l'influence sur au moins un artiste. Un joueur a de l'influence sur un artiste si un de ses agents est sur la même case que l'artiste. Au début du jeu, tout le monde a de l'influence sur tous les artistes. Pour poser un jeton le joueur lance le dé spécial. Le dé indique le type de jeton à poser mais c'est le joueur qui choisit la valeur du jeton. Si tous les jetons d'un type sont utilisés, le joueur a le choix pour poser un jeton.
Si le dé indique "?", le joueur choisit le type de jeton.
Si le dé indique un "-", le joueur a le choix entre un jeton scandale ou critique.
Le joueur doit poser le jeton sur la prochaine case vide en face de l'artiste sur lequel il a de l'influence.
Le joueur doit maintenant attendre si les autres joueurs font une objection sur le placement de ce jeton. Seuls les joueurs ayant de l'influence sur cet artiste peuvent faire une objection. Les objecteurs peuvent se mettre d'accord avec le joueur pour échanger le jeton incriminé par un autre.
Voir le chapitre OBJECTION.
S'il n'y a pas d'objection, on déplace le marqueur célébrité de l'artiste de la valeur indiquée par le jeton. Si cette valeur est positive, on déplace le marqueur vers la zone IN. Si cette valeur est négative, on déplace le marqueur vers la zone OUT.

ACHETER UNE CARTE
Le joueur dont c'est le tour doit acheter une carte. Si le joueur achète une carte marron, il choisit l'une des 7 piles et paye le prix correspondant au montant indiqué sous la pile choisie. Il regarde toutes les cartes de la pile et en choisit une. Il repose le reste de la pile sur la case. Le joueur peut ne pas prendre de carte de la pile choisie mais il a perdu son argent.
Une œuvre d'art ne peut être revendue, elle doit être gardée jusqu'à la fin de la partie.
Si le joueur achète une carte grise, il paye 10 000 à la banque et prend la carte du dessus de la pile.
Emprunts
Quand un joueur n'a plus d'argent pour acheter des cartes, il doit emprunter 100 000 de la banque. En plus de l'argent, il reçoit un billet rouge -150 000. Il devra à la fin de la partie rembourser 150 000 pour chaque billet rouge en sa possession. Un joueur peut faire plusieurs emprunts durant la partie.

JOUER UNE CARTE
A la fin de son tour, le joueur peut jouer 1 ou 2 cartes. Un joueur qui joue 2 cartes doit suivre ces règles :
- la 1ère carte doit être une carte mouvement.
- ensuite, il peut joueur une carte critique.

Cartes mouvement
Il existe 2 types de cartes mouvement, celles à dos marron (mouvement illimité) et celles à dos gris (mouvement limité).
Avec une carte mouvement illimité, le joueur peut placer tous ses agents sur la ou les marches de son choix et amener tous ses agents qui ne se trouvent pas encore sur le plateau sur la ou les marches de son choix.
La carte jouée est retirée définitivement du jeu.
Avec une carte mouvement limité, le joueur peut déplacer un de ses agents d'autant de cases que le nombre indiqué sur la carte ou placer un de ses agents pas encore en jeu sur une case blanche. Cet agent ne peut être placé sur l'escalier que du nombre indiqué par la carte (on compte à partir de la 1ère marche). Il ne peut y avoir qu'un seul agent d'une même couleur sur une même marche. La carte jouée est mise dans la pile de défausse. Quand la pile de cartes grises est vide, on prend les cartes grises défaussées pour reformer une pioche sur le cadre gris.

Cartes critique
Un joueur ne peut joueur une carte critique sur un artiste que s'il a de l'influence sur lui. Il place le marqueur sur l'artiste en question. La carte critique est retirée du jeu. Quand un artiste reçoit le marqueur critique, il recule

aussitôt de 5 cases vers la zone OUT. Tant que cet artiste a le critique sur le dos, chaque jeton événement placé devant lui voit sa valeur diminuée de 5 (un jeton -6 devient un jeton -11).
Le seul moyen de retirer le critique est de jouer une nouvelle carte critique sur un autre artiste.
Un artiste qui a le critique sur le dos ne peut faire de vernissage.

OBJECTION
Une fois qu'un joueur a placé un jeton événement devant un artiste, il peut y avoir une objection. Seuls les joueurs ayant de l'influence sur cet artiste peuvent faire une objection.
Le joueur, dont c'est le tour, et le (ou les) joueurs faisant une objection essayent de trouver un arrangement pour changer la valeur du jeton (mais pas son type). Le jeton ne pas être simplement retiré, il doit être échangé contre un jeton du même type. Si un arrangement est trouvé, on procède à l'échange, le pion échangé retourne dans la réserve. On déplace alors le marqueur célébrité selon la valeur du jeton.
Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord, le jeton incriminé reste en place. Celui (ou ceux) qui objecte peut choisir une épreuve de force pour tenter de changer le jeton. S'il n'y a pas d'épreuve, le jeton reste et on déplace le marqueur célébrité en conséquence.

EPREUVE DE FORCE
Le (ou les) joueur qui veut une épreuve de force doit d'abord jouer une ou plusieurs cartes valises d'argent face visible. Il peut d'autres cartes valises après le joueur dont c'est le tour mais c'est toujours lui qui a la décision finale. Seuls les joueurs participant à l'épreuve peuvent poser des cartes valises d'argent. Chaque joueur impliqué lance les 2 dés et ajoute le nombre de valises posées à ce résultat. Le joueur avec le plus fort total remporte cette épreuve
Si le joueur dont c'est le tour est à égalité avec un ou plusieurs joueurs, les joueurs impliqués relancent les dés pour déterminer un vainqueur.
Si le joueur dont c'est le tour l'emporte, le jeton événement reste en place. Chaque joueur contre lui perd son agent influençant l'artiste en question. Les agents retournent devant leurs propriétaires respectifs. Ce joueur continue son tour et déplace le marqueur célébrité.
Si un joueur opposant l'emporte, le jeton est retiré du plateau. Le joueur dont c'est le tour retire son agent influençant l'artiste en question.
Après l'épreuve de force, les joueurs reprennent en main leurs cartes valises jouées, et le joueur continue son tour.

ARTISTE DANS LA ZONE IN
Dès que le marqueur d'un artiste arrive sur une des cases de la zone IN, tous les joueurs peuvent gagner de l'argent s'ils possèdent au moins une œuvre de cet artiste. Pour recevoir de l'argent, le joueur doit exposer une ou plusieurs œuvres de cet artiste devant lui. Pour chaque œuvre, le joueur reçoit un montant d'argent égal au chiffre indiqué par la case où se trouve le marqueur célébrité.
Après les paiements, le marqueur célébrité de l'artiste est posé sur la première case devant la zone IN.
Les œuvres exposés restent face visible devant le joueur pour le reste de la partie. Ces œuvres rapportent de l'argent à chaque fois que le marqueur célérité de cet artiste entre dans la zone IN.

ARTISTE DANS LA ZONE OUT
Dès que le marqueur célébrité d'un artiste entre dans la zone OUT, le jeu est terminé pour cet artiste. L'artiste et son marqueur célébrité sont retirés du jeu. Les œuvres de cet artiste restent en jeu (exposés ou dans la main des joueurs). Chaque œuvre d'un artiste retiré du jeu vaut -100 000 pour son propriétaire à la fin du jeu.
Dès que 2 artistes sont dans la zone OUT, le jeu est terminé.

VERNISSAGE
Dès que 3 types différents de jetons se trouvent devant un artiste (appareil photo, pinceau, tableau), cet artiste monte les marches du succès. Il est déplacé sur la 1ère case libre après les jetons. Si après ce déplacement, l'artiste est le plus élevé sur l'escalier (seul ou à égalité), il gagne un grand vernissage. Son marqueur de célébrité est déplacé de 12 cases vers la zone IN. Si l'artiste est en 2ème position sur l'escalier, il gagne un petit vernissage, qui fait avancer son marqueur de célébrité de 6 cases vers la zone IN.
Dans les autres cas, il ne se passe rien.
Les jetons par-dessus lesquels l'artiste vient de se déplacer sont retirés et mis dans la réserve pour être utilisés à nouveau.
Un artiste avec le critique sur le dos ne voit pas son marqueur célébrité déplacé lors d'un vernissage.

FIN DU JEU
Le jeu se termine dès que l'une de ces 3 conditions se présente :
- un jeton événement est placé sur la dernière marche et n'est pas retiré (après une possible épreuve de force).
- un artiste atteint la dernière marche.
- deux artistes sont retirés du jeu.

Si le dernier jeton événement d'un artiste lui donne un grand vernissage, son marqueur de célébrité est quand même déplacé et on effectue les paiements éventuels.
La même chose est vraie, si un artiste arrive sur la dernière marche.
Une fois le jeu terminé, chaque joueur calcule sa fortune.
Chaque œuvre exposée a une valeur égale au chiffre de la case où se trouve son marqueur de célébrité (si la valeur est négative le joueur perd de l'argent).
Les œuvres d'un artiste retiré du jeu coûtent 100 000 chacune à leurs propriétaires. Chaque emprunt vaut -150 000.
Le joueur avec le plus d'argent a gagné (œuvres plus billets).

VARIANTE
Lors d'une épreuve de force, si un joueur a un total de 14 ou plus, il perd une carte valise qui est retirée du jeu.