

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 (Saône-et-Loire), 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.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



PARTIE NIVEAU " EXPÉRIMENTÉ "

Cette partie se déroule comme la partie "Débutant", mais au lieu de faire 4 achats, fais en 5. De plus, de nouveaux éléments apparaissent pour compléter le jeu.

On place la coupelle sur la fontaine. À chaque fois qu'un joueur y passe ou s'y arrête, il y met 0.50€ ...en faisant le vœu de gagner beaucoup d'argent !
Lorsqu'un joueur fait **un dé**, il ramasse toutes les pièces qui s'y trouvent.

Les cochons tirelire :

un joueur qui fait **un dé** et qui a au moins 5€ gagne un cochon tirelire.



Ce petit cochon est une protection qui lui permettra :

- d'échapper à une dépense imposée,
- de ne pas dépenser d'argent lorsqu'il devra faire un cadeau,
- de ne pas suivre les instructions d'une carte Surprise si elles sont en sa défaveur.

Une fois utilisé, le cochon doit être rendu à la banque. Un joueur ne peut posséder plus d'un cochon à la fois. Si aucun cochon tirelire n'est disponible pour un joueur qui vient de faire **un dé**, le joueur prend le cochon à un autre joueur.

Vente :

Si un joueur arrive sur une étape et qu'il possède déjà l'achat de cette étape, il peut quand même l'acheter pour le revendre par la suite et gagner ainsi de l'argent. De même, si un joueur reçoit un cadeau qu'il a déjà, il l'accepte tout de même et peut le revendre aussi.

Les joueurs peuvent revendre leur achat ou leur cadeau à la banque à leur prix ou bien au joueur le plus offrant. Si plusieurs joueurs désirent le même objet, des enchères peuvent alors s'organiser, l'objet sera vendu à celui qui paiera le prix le plus élevé.

Attention cependant à ne pas annoncer un prix plus élevé que l'argent économisé !

Valeur des objets à acheter ou à louer :

Tour de toboggan : 1€	Location de kart : 1€
Ballon dauphin : 1€	Rollers : 2.50€
Glace : 1€	Pédalo : 2€
Boussole : 1€	Pique-nique : 2€
Bouée pneumatique : 1€	Concert : 2€
CD : 2€	Place de cinéma : 2.50€
Cerf volant : 1€	Poison rouge : 1€
Masque de plongée et palmes : 2.50€	Promenade en poney : 2.50€

Liste des Étapes :

En ville :

+3€ Tu fais du baby-sitting	-1€ Tu achètes une glace
+2€ Tu vends du muguet	-2€ Tu achètes un CD
+2€ Tu laves la voiture de tes parents	-1€ Tu achètes un poisson
-2.50€ Tu vas au cinéma	+1€ Tu vends un jouet à la brocante
-3€ Tu as cassé le carreau de la voisine	
-1.50€ Tu offres une bande dessinée à un joueur	



Tu tires une carte Surprise

+3€ Tu achètes du pain pour la fête du quartier

À la campagne :

+2€ Tu ramasses les pommes	-2€ Tu organises un pique-nique
+3€ Tu retrouves un mouton égaré	-1€ Tu loues un cerf-volant
+1€ Tu donnes du grain aux poules	-2.50€ Tu fais une promenade en poney
+2€ Tu donnes des carottes aux lapins	-1€ Tu achètes une boussole
+3€ Tu aides à ramasser de l'herbe	
-3€ Tu perds ton porte-monnaie	
-1.50€ Tu offres un sac de billes à l'un des joueurs	



Tu tires une carte Surprise

Au parc aquatique :

+1€ Tu gardes les affaires de tes copains	-2.50€ Tu achètes un masque de plongée
+2€ Tu prépares des glaces pour les copains	-1€ Tu fais un tour de toboggan
+2€ Tu apprends à tes frères et sœurs à faire des châteaux de sable	-2€ Tu loues un pédalo
+3€ Tu aides ton petit voisin à nager	-1€ Tu loues un matelas pneumatique



Tu tires une carte Surprise

+3€ Tu gagnes une compétition de natation
-3€ Tu pousses un des baigneurs
-1.50€ Tu offres une limonade à l'un des joueurs

Au jardin public :

+2€ Tu promènes un chien	-1€ Tu loues un kart
+1€ Tu nourris les cygnes	-2.50€ Tu loues des rollers
+3€ Tu ramasses les papiers par terre	-1€ Tu achètes un ballon
+2€ Tu ré pares les voiliers des copains	-2€ Tu vas à un concert
-1.50€ Tu offres une glace à l'un des joueurs	



Tu tires une carte Surprise

+3€ Tu trouves de l'argent par terre
-3€ Tu piétines les fleurs

DUJARDIN

1051 bd de l'Industrie
33 260 LA TESTE DE BUCH

Siren 320 660 970 000 23

DUJARDIN



L'Argent de Poche

Pour 2 à 4 joueurs
à partir de 6 ans



DUJARDIN



En fonction de l'âge et de l'expérience des enfants
vous pouvez choisir entre 2 niveaux de jeu :
une partie "débutant" et une partie niveau "expérimenté".

PARTIE NIVEAU " DÉBUTANT "

À QUOI ALLONS-NOUS JOUER ?

Gagner de l'argent de poche en rendant des petits services et le dépenser pour se faire plaisir... tout en apprenant à économiser pour faire face aux dépenses imprévues.

QUI GAGNE ?

Le vainqueur est le premier à effectuer 4 achats et économiser 10€ d'argent de poche.

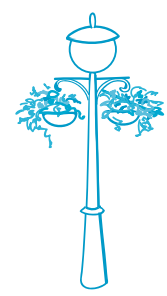
QU'Y A-T-IL DANS LA BOÎTE ?

1 plateau de jeu, 4 pions, 1 dé, 1 jeu de cartes Surprise, 1 jeu de pièces de monnaie Euros, 4 fiches d'achat, 20 clips marqueurs, 1 coupelle, 2 cochons tirelire.

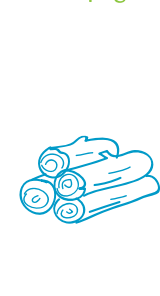
REGARDONS LE JEU

Le plateau est composé de 4 parcours différents et sur chaque parcours, les étapes sont représentées par un élément clé :

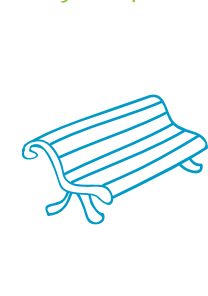
Le centre ville La campagne Le jardin public Le parc aquatique



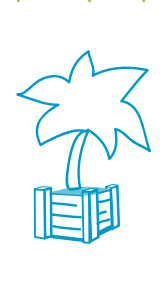
les réverbères
et les passages piétons



les ronds de bois



les bancs



les palmiers

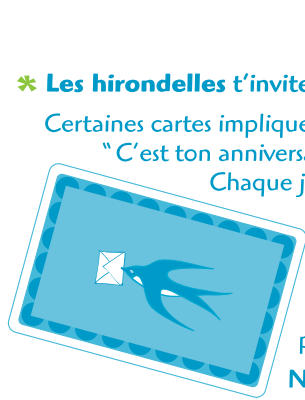
Chaque étape est marquée d'un ou deux prix correspondant à de l'argent de poche gagné (+) ou à des dépenses (-).

* Les prix : chaque couleur correspond à une situation différente :

- Les prix en bleu font gagner de l'argent.
- Les prix en rouge permettent de dépenser, soit pour se faire plaisir, soit pour réparer les conséquences d'une étourderie ou d'une bêtise.
- Les prix en orange obligent à dépenser pour faire un cadeau au joueur de son choix.

PETIT MÉMO :

Bleu : Tu gagnes de l'argent
Rouge : Tu dépenses de l'argent
Orange : Tu fais un cadeau



* Les hirondelles t'invitent à tirer une carte Surprise.

Certaines cartes impliquent un déplacement. Par exemple, si tu tires la carte :
"C'est ton anniversaire, vous vous retrouvez tous devant les cygnes du jardin public.
Chaque joueur t'offre 1€", alors, tous les joueurs vont se positionner devant les cygnes du jardin public.

D'autres cartes en revanche n'impliquent pas de déplacement :

"Ta tante te donne 3€ pour organiser une fête costumée".
Lorsque tu tires une carte du type "Tu dois rembourser 1.80€ pour le nettoyage", cet argent doit être rendu à la banque.

Note : Si tu tires la carte : "Tu arroses les tomates le jour où le voisin est absent. Il t'offre des bonbons", alors, tu gagnes une glace.

* La fontaine au centre du plateau est la case de départ et comptera comme une étape dans la suite du jeu.

La coupelle ainsi que les cochons tirelire serviront pour le niveau "expérimenté" du jeu (à voir à la fin de cette règle).

COMMENÇONS !

Chaque joueur reçoit un pion qu'il place autour de la fontaine ainsi qu'une fiche d'achat. Le joueur le plus âgé est désigné banquier.

Il distribue une pièce de chaque type : 2€, 1€, 0.50€, 0.20€, 0.10€ à chaque joueur. Cette somme correspond à l'argent de poche offert par les grands-parents à Noël !

Le plus jeune joueur commence. Ensuite, les joueurs joueront, chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur lance le dé et avance son pion sur le parcours de son choix, d'autant d'étapes que de points indiqués par le dé.

Un joueur entre toujours par la droite du parcours et ne peut faire demi-tour. Plusieurs joueurs peuvent se trouver sur le même parcours et sur une même étape.

À la fin du parcours, le joueur continue sur le parcours de son choix (le même ou un autre) en passant par la fontaine (la fontaine compte comme une étape sur laquelle il ne se passe rien).



JOUONS !

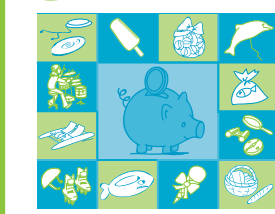
À chaque étape, tu devras choisir entre économiser ou dépenser :

- * Les prix en bleu te font gagner de l'argent. Par exemple, "fais du baby-sitting" et gagne 3€.
- * Les prix en rouge te permettent de réaliser des achats avec l'argent que tu as gagné. Par exemple, fais toi plaisir en allant au cinéma pour 2.50€.

Note : Les achats et petits services ne sont pas répartis de la même façon sur chaque parcours, c'est pourquoi tu dois bien regarder à quelle étape ton jet de dés te mène, avant de t'engager sur un parcours.

Si le jet de dé donne \square tu as tout intérêt à choisir le parcours "centre ville" et à venir te placer sur l'étape "faire du baby-sitting" où tu gagneras 3€.

Les achats :



Sur chaque fiche figurent des achats : choisis sur cette fiche 4 achats en fonction d'une part, de l'argent dont tu disposeras et, d'autre part, de tes déplacements.

Une fois parvenu à une étape représentant un objet illustré sur ta fiche d'achat, tu peux l'acheter (prix en rouge) en versant le montant correspondant à la banque et mettre un clip sur ta fiche d'achat.

La fiche d'achat.

Tous les achats d'un joueur doivent être différents, il ne doit y avoir qu'un clip par image.

Rappel : sur chaque fiche d'achat figurent 12 achats, il ne faut pas tous les effectuer mais en choisir 4, en fonction de son parcours et de son argent.

Les dépenses :

Il y a des dépenses imposées. Si un joueur tombe sur un prix en orange, il doit faire un cadeau au joueur de son choix. Il paye alors la somme à la banque et donne le clip au joueur.

Si un joueur tombe sur un prix en rouge, il doit réparer les conséquences d'une bêtise ou tout simplement faire face aux aléas de la vie. Il paye alors la somme à la banque.

Si tu obtiens un cadeau que tu as déjà, passe ton tour. De même si tu n'as pas assez d'argent pour une dépense.

QUI GAGNE ?

Le premier qui a économisé 10€ d'argent de poche et effectué 4 achats sur sa fiche a gagné !

JOUONS À 2 !

Si vous n'êtes que 2 à jouer, vous pouvez choisir de faire 8 achats chacun.