

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# **AVIS AUX AMATEURS**



**JEU DE SOCIÉTÉ**

Création : JOUETS ÉDUCATIFS UNIVERSELS

## **PRÉTEXTE**

Chaque joueur est un amateur qui cherche à réunir une authentique collection de pièces d'une même catégorie.

Pour y arriver il fait appel à sa science du jeu, à son flair de collectionneur et quelquefois — comme dans l'émission de Pierre Sabbagh et Armand Jammot — à S.V.P.

## **ÉLÉMENTS DU JEU.**

**Avis aux amateurs** se compose de :

- 6 séries de 15 cartes. Chaque série constitue une collection différente.
- 18 cartes de chance.
- un tapis de jeu.
- 4 pions.
- 1 dé à jouer.

## **LES COLLECTIONS.**

Les collections proposées sont les suivantes :

- Bateaux.
- Automobiles.
- Armes
- Costumés.
- Instruments de musique.
- Deux roues.

## **BUT DU JEU.**

Le but du jeu est de rassembler le plus vite possible, au moins 12 cartes d'une même collection.

## **LE DÉ EST JETÉ.**

Avant de commencer la partie, chaque joueur jette le dé à tour de rôle. Celui qui réalise le plus haut point est donneur (il distribue les cartes) et choisit, le premier, une case de départ A, B, C ou D sur laquelle il pose son pion.

Les autres joueurs choisissent ensuite case et pion aux mêmes conditions.

### **LA RÈGLE (Pour 4 joueurs)**

Après avoir battu toutes les cartes de collections et fait couper par son voisin de droite, le donneur opère comme suit :

1. — Il distribue une à une, dans le sens de marche des aiguilles d'une montre, 10 cartes à chacun, face cachée.
2. — Dans chacune des 8 réserves « avis aux amateurs » (ces réserves sont délimitées par les lettres A.B.C.D.), il place 4 cartes superposées (3 : face cachée; 1 : celle du dessus, retournée, donc face visible).
3. — Il pose le paquet restant des cartes de collections toujours face cachée, sur la case S.V.P.
4. — Il bat soigneusement les cartes de chance et les place, par paquets de 3, face cachée, dans chacune des cases numérotées de 1 à 6.

## FAITES VOTRE CHOIX.

Les joueurs possèdent donc chacun 10 cartes en main. Ils examinent leur jeu, et d'après leurs cartes, décident de la collection qu'ils vont tenter de réaliser.

Il est évident que, plus vous avez reçu au départ de cartes d'une même collection, plus vous avez de chances de réaliser cette collection.

## MARCHE DES PIONS.

Le joueur de la case **A** commence le jeu.

Il jette le dé et avance son pion **dans le sens de son choix**, d'autant de cases que le dé marque de points. S'il fait 5, par exemple, il avance son pion de 5 cases.

Aucune direction particulière n'est imposée pour avancer. Chacun va où il veut, vers telle réserve qui l'intéresse, pourvu qu'il respecte les points du dé et ne saute aucune case.

Quand le joueur de la case **A** a joué, c'est au tour du joueur **B** et ainsi de suite.

## ENTREZ PAR LA PORTE.

Les huit réserves « avis aux amateurs » ont chacune 4 portes. C'est par ces portes que les joueurs entrent et sortent avec leur pion.

Pour entrer dans une réserve, vous pouvez faire des points supérieurs à ceux qui sont normalement exigés.

**Exemple** : trois cases vous séparent de l'entrée. Vous jetez le dé et faites un 6. Vous pouvez tout de même entrer dans la réserve et prendre la carte du dessus (face visible).

### **DANS LES RÉSERVES.**

Dès que vous êtes dans une réserve, prenez la carte du dessus, mettez-la dans votre jeu, et retournez celle qui se trouve en dessous. Prenez ensuite dans votre jeu une carte qui ne vous intéresse pas, et placez-la **sous** le paquet, face cachée... La réserve est ainsi reconstituée.

Si la carte que vous avez retournée dans la réserve appartient à la même collection que celle prélevée, vous pouvez la prendre également. Il est même possible de prélever successivement plusieurs cartes dans le même paquet, si elles sont toutes de la même collection. Mais attention ! chaque fois que vous prenez une carte, remplacez-la comme il est dit plus haut, par une carte de votre jeu.

### **PUISEZ.**

Vous êtes dans votre réserve : si vous faites un as ou un 6, vous pouvez jouer, coup sur coup, plusieurs fois et puiser, chaque fois, une carte au paquet de cette réserve. Par contre, si votre dé marque un 2, un 3, un 4 ou un 5, vous devez sortir de la réserve pour y entrer, si vous le désirez, par une autre porte quand reviendra votre tour de jouer.

Plusieurs joueurs peuvent se trouver en même temps dans la même réserve. A cet effet, autour de chaque réserve, un couloir a été prévu pour leur permettre de caser leurs pions.

Pour sortir d'une réserve, prenez n'importe quelle porte.

## **D'UNE RÉSERVE A UNE AUTRE.**

Il est permis de passer **directement** d'une réserve à une autre :

- a) en faisant au moins un 2 quand une seule case les sépare ;
- b) en faisant au moins un 3 quand deux cases les séparent.

Par contre il est interdit d'aller d'une réserve à une autre par l'intermédiaire d'une troisième sans prendre, en passant, une carte dans celle que l'on traverse.

## **CARTES DE CHANCE.**

Il arrive qu'un joueur, dans sa progression, tombe sur une case numérotée. Dans ce cas, il aura droit à une carte de chance. Cette carte (celle du dessus) il la prend sur le paquet portant **le même chiffre** que la case où il est arrêté. Il la lit ; la fait lire aux autres joueurs ; se soumet aux instructions qu'elle contient et la remet **sous** le paquet, face cachée.

## **A S.V.P.**

Certaines cartes de chance sont très intéressantes car elles permettent de choisir à S.V.P. une ou plusieurs pièces de collection et réunir ainsi les **12** cartes nécessaires d'une même série pour abattre son jeu.

**S.V.P. est la seule réserve où les cartes puisées ne doivent pas être remplacées.**

## **LES ÉCHANGES.**

La possibilité d'échanges de cartes entre joueurs augmente encore l'intérêt de la partie.

A votre tour de jouer prononcez le mot :  
« Echanges ! »

Ces échanges se font, carte pour carte, sans surenchère. On n'utilise pas le dé dans cette phase de jeu et on ne peut traiter qu'avec un seul partenaire à la fois mais pour autant de cartes que l'on désire.

Nous donnons ci-dessous un exemple qui illustre cette disposition importante de la règle :

Vous cherchez à constituer la collection « Bateaux ». Or, il n'y a visiblement aucune carte de cette collection dans les réserves « avis aux amateurs ». A votre tour de jouer, proposez à un partenaire l'échange d'une (ou plusieurs) de vos cartes contre une (ou plusieurs) cartes « bateaux ». Vous aurez peut-être la chance d'augmenter ainsi votre collection de quelques pièces.

Précisons que les joueurs peuvent **refuser** les échanges proposés.

## LA MARQUE.

Le gagnant de la manche est celui qui, le premier, présente une collection d'au moins 12 pièces.

S'il peut exposer une collection plus complète, il marquera plus de points.

Les autres joueurs doivent avoir **au moins 6 cartes d'une même collection**, pour marquer des points.

**Une seule collection compte à la marque, même si on peut en présenter deux.**

## POINTS DU GAGNANT.

Voici les points et bonifications que marque le gagnant :

|                               | Pts | Boni. | Total   |
|-------------------------------|-----|-------|---------|
| Avec 12 cartes de collections | 120 | 30    | 150 pts |
| 13 —                          | 130 | 50    | 180 —   |
| 14 —                          | 140 | 70    | 210 —   |
| 15 —                          | 150 | 100   | 250 —   |

## POINTS DES AUTRES JOUEURS.

|                              |    |   |        |
|------------------------------|----|---|--------|
| Avec 6 cartes de collections | 60 | 0 | 60 pts |
| 7 —                          | 70 | 0 | 70 —   |

Quelques exemples précis de marque :

Vous êtes gagnant avec une série de 12 cartes. Vous inscrivez donc à votre compte **150 points** ( $10 \times 12 = 120$  points plus 30 points de bonification).

— Un joueur possède, lui, 7 cartes « costumes » et 6 cartes, « Instruments de Musique ». Il retient évidemment la collection « costumes » qui lui rapporte le plus et marque **70 points** ( $10 \times 7$ ).

— Un autre joueur peut présenter 6 cartes « Armes » et 6 cartes « Automobiles ». Il ne marque cependant que 60 points ( $10 \times 6$ ) puisqu'il ne peut compter les points que d'une seule collection.

## **LA PARTIE.**

**Quel que soit le nombre de joueurs, la partie se joue en 1.000 points.**

## **VARIANTES**

### **(Pour 2 et 3 joueurs)**

La règle est la même qu'on joue à 2 ou 3 joueurs. Seuls le nombre de collections mises en jeu et la distribution des cartes au tapis varient.

#### **A 2 joueurs :**

Utiliser 4 collections (au choix).

Distribuer 10 cartes à chacun.

Réserver 32 cartes pour les cases « Avis aux Amateurs » (4 cartes par case).

Placer le reste, soit 8 cartes, sur S.V.P.

Répartir toutes les cartes de chance par paquets de 3 sur les cases numérotées de 1 à 6.

#### **A 3 joueurs :**

Utiliser 5 collections (au choix).

Distribuer 10 cartes à chacun.

Réserver 32 cartes pour les cases « Avis aux Amateurs » (4 cartes par case).

Placer le reste soit 13 cartes, sur S.V.P.

Répartir toutes les cartes de chance sur les cases numérotées de 1 à 6.

## CONSEILS ET PRÉCISIONS

Les échanges entre joueurs donnent du piment et du mouvement au jeu. Encore faut-il les faire à bon escient pour ne pas abandonner des cartes qui permettraient peut-être à l'adversaire de vous « coiffer sur le poteau ».

Il est quelquefois plus intéressant de « viser » les cases numérotées afin d'obtenir des cartes de chance, plutôt que d'aller puiser dans les réserves où vous n'êtes pas sûr de trouver les cartes de collections souhaitées.

On garde le même pion et la même base de départ pendant toute la durée de la partie.

Il est parfois utile de prendre en passant dans une réserve une carte qui n'entre pas dans sa collection. Elle vous permettra peut-être de faire plus tard un échange fructueux.





Création

JOUETS ÉDUCATIFS UNIVERSELS