

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





GRAND JEU PUZZLE

2 à 6 joueurs peuvent participer à ce jeu.

Le but du jeu est de reconstituer la carte de France par départements, avec ses préfectures et ses principales spécialités régionales. La connaissance de la France, la tactique et l'astuce sont récompensées par des points. Quand la carte est entièrement reconstituée, le joueur qui a le plus de points a gagné.

Il se compose :

- d'une carte de France
- de morceaux de puzzle représentant chacun un département
- de jetons représentant chacun la préfecture d'un département
- de jetons représentant chacun une spécialité renommée d'un département
- de trois sacs contenant les départements, les préfectures, et les spécialités
- de petits chevalets de carton pour disposer son jeu à l'abri du regard de ses adversaires
- de billets de : 10, 50 et 100 points.



CE QU'UN JOUEUR DOIT SAVOIR POUR JOUER A « BONJOUR LA FRANCE »

- Il doit obligatoirement — aussi longtemps qu'il en reste à mettre en place — poser un département-frontière pour avoir le droit de jouer. S'il n'a pas de département-frontière, il jette un de ses départements et en pioche un autre.
- Il peut poser les départements-frontières qui sont contigus à celui qu'il vient de poser.
- Il peut poser les départements intérieurs s'ils s'encastrent les uns dans les autres en partant du département-frontière.
- Il peut poser toutes les préfectures et les spécialités qu'il possède, correspondant à ces départements.
- Il doit toujours posséder dans son jeu 5 départements, 10 préfectures et 10 spécialités.

A partir du 2^e joueur :

- On peut placer des départements s'encastrant dans ceux déjà posés par d'autres joueurs (si l'on a pu placer soi-même un département-frontière).



ATTENTION : CE QU'UN JOUEUR NE PEUT PAS FAIRE

- Il ne peut placer le département qu'il vient de « piocher ».
- Il ne peut placer deux départements-frontières s'ils ne sont pas contigus.
- Il ne peut placer un département qui ne s'encastre pas dans un autre.
- Il ne peut placer de préfectures et de spécialités qu'après avoir posé un département.
- IL EST PENALISE DE 50 POINTS PAR JETON POSE PAR ERREUR.



RÈGLE DU JEU



- Un joueur est désigné pour être le banquier.
- Chaque joueur pioche dans les trois sacs : 5 départements, 10 préfectures et 10 spécialités qu'il dispose derrière son chevalet anti-regard.

● **POUR OUVRIR LE JEU** : C'est le joueur qui a le plus de département-frontières qui ouvre le jeu. Si plusieurs joueurs en possèdent le même nombre, on joue par ordre alphabétique. Exemple : le VAR jouera avant la VENDEE.

● Chacun joue à son tour. La reconstitution de la carte de France commence obligatoirement par les départements des frontières maritimes et terrestres.

● Chacun des joueurs doit donc obligatoirement poser d'abord un département-frontière. Celui qui n'en possède pas, pose près du sac « Départements » et à l'envers, un de ses départements (ce qui constitue « la réserve ») en pioche un autre et passe son tour, même s'il vient de piocher un département-frontière.

● S'il possède dès le départ plusieurs départements-frontières, il joue de la manière suivante :

Supposons qu'il possède : la VENDEE, le VAR, l'YONNE, la LOIRE-ATLANTIQUE et les DEUX-SEVRES.

Il n'a pas intérêt à jouer le VAR (département-frontière) qui ne lui permet de rien placer d'autre. Il a intérêt à jouer la VENDEE (département-frontière) qui lui permet de placer : la LOIRE-ATLANTIQUE (qui est un département contigu à la VENDEE) et les DEUX-SEVRES qui ne sont pas un département-frontière mais qui s'encastrent dans la VENDEE. Mais il ne peut placer au même tour le VAR ni l'YONNE.

● Dès le premier tour, et s'il les possède, le joueur peut poser les préfectures et les spécialités correspondantes :

- LA ROCHE-SUR-YON et BATEAUX DE PECHE sur la VENDEE
- NANTES et PETITS-BEURRE sur la LOIRE-ATLANTIQUE
- NIORT et ANES sur les DEUX-SEVRES

● Après avoir joué, il pioche dans les sacs autant d'éléments qu'il en a posé, de façon à avoir toujours devant lui : 5 départements, 10 préfectures et 10 spécialités.

● Chaque fois qu'un ou plusieurs éléments sont posés sur la carte, le banquier, APRES CONTROLE, remet au joueur le nombre de points auxquels il a droit d'après le barème ci-dessous :

1 département seul	10 points
1 préfecture seule	10 points
1 spécialité seule	10 points
1 département et sa préfecture	50 points
1 département et sa spécialité	50 points
1 préfecture et sa spécialité	30 points
1 département, sa préfecture et sa spécialité	100 points

Un joueur qui réussit à poser 3 éléments allant ensemble gagne donc le maximum de points.

Exemple : LA VENDEE + LA ROCHE-SUR-YON + BATEAUX DE PECHE = 100 points.

● Lorsque tous les départements-frontières sont posés sur la carte, le jeu se poursuit, mais il est toujours obligatoire de poser un département s'encastrant dans un autre pour pouvoir jouer.

Exemple : on peut poser la VIENNE qui s'encastre dans les DEUX-SEVRES, l'INDRE-ET-LOIRE qui s'encastre dans la VIENNE, etc.

● Tout joueur qui ne possède pas un département s'encastrant dans un autre jette l'un de ses départements dans la réserve, en pioche un autre dans le sac et passe son tour. Lorsque le sac est vide, on pioche dans la réserve.

● La partie se termine lorsqu'un joueur pose le dernier département. A ce moment, seul ce dernier joueur peut poser les préfectures et les spécialités qui lui restent, les autres joueurs N'EN ONT PLUS LE DROIT et sont pénalisés de 10 points par jeton gardé en main.

● Chacun fait le total de ses points en soustrayant, s'il y a lieu, les jetons non utilisés.

● Le joueur qui a le plus de points a gagné.



Lorsque les joueurs connaissent parfaitement leurs départements avec leur préfecture et leur spécialité, ils peuvent non seulement préparer leur jeu à l'avance en essayant de réunir 3 éléments allant ensemble au lieu de les poser un par un, mais ils ont également la possibilité d'acheter, de vendre ou d'échanger des départements, des préfectures et des spécialités à leurs adversaires si ceux-ci y consentent.

Les achats, les ventes ou les échanges se font « à la criée ». Exemple :

Un joueur dit : j'achète l'YONNE ou je vends LE RHONE ou j'échange la CREUSE contre le VAUCLUSE.

Puis il compte lentement : une fois, deux fois, trois fois.

Si à « trois fois », personne ne lui a répondu, c'est que ses adversaires ne désirent ni acheter, ni vendre, ni échanger et il n'insiste pas.

En cas d'achat, on doit se débarrasser dans la réserve d'autant de ses autres éléments pour ne garder devant soi que les 5 départements, 10 préfectures et 10 spécialités réglementaires. En cas de vente, on doit piocher autant d'éléments que l'on en a vendu.

Un éléments seul coûte 20 points. Deux éléments allant ensemble, exemple : LYON et LES SOIERIES, 70 points.

Pour éviter toute contestation au cours du jeu, vous trouverez dans le couvercle de la boîte « BONJOUR LA FRANCE » :

- Une carte de la France découpée en départements avec, pour chacun, son nom, sa préfecture, son numéro minéralogique et sa spécialité.
- La liste complète des départements-frontières.

BARÈME

Département seul	10 points
Préfecture seule	10 points
Spécialité seule	10 points
Département et sa préfecture	50 points
Département et sa spécialité	50 points
Préfecture et sa spécialité	30 points
Département avec sa préfecture et sa spécialité	100 points

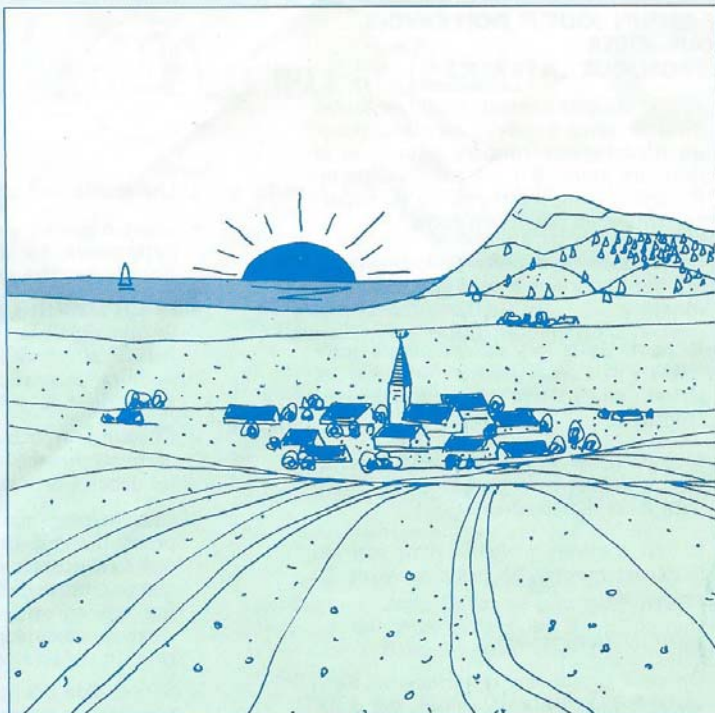
PÉNALISATION

Préfecture posée par erreur	moins 50 points
Spécialité posée par erreur	moins 50 points
Jeton restant inutilisé à la fin de la partie	moins 10 points

ACHAT ET VENTE

1 élément seul	20 points
2 éléments allant ensemble	70 points





BONJOUR LA FRANCE

Grand Jeu Puzzle de Michèle Finger

NOUVELLE EDITION

2 à 6 joueurs peuvent participer à ce jeu.

Le but du jeu est de reconstituer la carte de France par départements avec ses préfectures et ses principales spécialités régionales. La connaissance de la France, la tactique et l'astuce sont récompensées par des points. Quand la carte est entièrement reconstituée, le joueur qui a le plus de points a gagné.

Ce jeu se compose :

- d'une carte de France,
- de morceaux de puzzle représentant chacun un département,
- de jetons représentant chacun la préfecture d'un département,
- de jetons représentant chacun une spécialité renommée d'un département,
- de trois sacs contenant les départements, les préfectures et les spécialités,
- de petits chevalets de carton pour disposer son jeu à l'abri du regard de ses adversaires,
- de billets de : 10, 50 et 100 points.



CE QU'UN JOUEUR DOIT SAVOIR POUR JOUER A " BONJOUR LA FRANCE "

- Il doit obligatoirement, aussi longtemps qu'il en reste à mettre en place, poser un département-frontière pour avoir le droit de jouer. S'il n'a pas de département-frontière, il jette un de ses départements et en pioche un autre.
- Il peut poser les départements-frontières qui sont contigus à celui qu'il vient de poser.
- Il peut poser les départements intérieurs s'ils s'encastrent les uns dans les autres en partant du département-frontière.
- Il peut poser toutes les préfectures et les spécialités qu'il possède, correspondant à ces départements.
- Il doit toujours posséder dans son jeu 5 départements, 10 préfectures et 10 spécialités.

A partir du 2ème joueur :

- On peut placer des départements s'encastrent dans ceux déjà posés par d'autres joueurs (si l'on a pu placer soi-même un département-frontière).



ATTENTION : CE QU'UN JOUEUR NE PEUT PAS FAIRE

- Il ne peut placer le département qu'il vient de piocher en échange d'un autre.
- Il ne peut placer deux départements-frontières s'ils ne sont pas contigus.
- Il ne peut placer un département qui ne s'encastre pas dans un autre.
- Il ne peut placer de préfecture et de spécialité qu'après avoir posé un département.
- IL EST PÉNALISÉ DE 50 POINTS PAR JETON POSÉ PAR ERREUR





RÈGLE DU JEU



- Un joueur est désigné pour être le banquier.
- Chaque joueur pioche dans les trois sacs : 5 départements, 10 préfectures et 10 spécialités qu'il dispose derrière son chevalet anti-regard.
- **POUR OUVRIR LE JEU** : c'est le joueur qui a le plus de départements-frontières qui ouvre le jeu. Si plusieurs joueurs en possèdent le même nombre, on joue par ordre alphabétique.
Exemple : le VAR jouera avant la VENDÉE.
- Chacun joue à son tour. La reconstitution de la carte de France commence obligatoirement par les départements maritimes et terrestres.
- Chacun des joueurs doit donc obligatoirement poser d'abord un département-frontière. Celui qui n'en possède pas, pose près du sac « Départements » et à l'envers, un de ses départements (ce qui constitue « la réserve »), en pioche un autre et passe son tour, même s'il vient de piocher un département-frontière.
- S'il possède dès le départ plusieurs départements-frontières, il joue de la manière suivante :
Supposons qu'il possède : la VENDÉE, le VAR, l'YONNE, la LOIRE ATLANTIQUE et les DEUX SÈVRES.
Il n'a pas intérêt à jouer le VAR (département-frontière) qui ne lui permet pas d'en placer d'autres. Il a intérêt à jouer la VENDÉE (département-frontière) qui lui permet de placer : la LOIRE ATLANTIQUE (qui est un département contigu à la VENDÉE) et les DEUX-SÈVRES qui n'est pas un département-frontière mais qui s'encastre dans la VENDÉE. Mais il ne peut placer au même tour ni le VAR ni l'YONNE.
- Dès le premier tour, et s'il les possède, le joueur peut poser les préfectures et les spécialités correspondantes :
LA ROCHE-SUR-YON et BATEAUX DE PÊCHE sur la VENDÉE.
NANTES, et PETITS-BEURRE sur la LOIRE-ATLANTIQUE. NIORT et ANES sur les DEUX-SÈVRES.
- Après avoir joué, il pioche dans les sacs autant d'éléments qu'il en a posés, de façon à avoir toujours devant lui : 5 départements, 10 préfectures et 10 spécialités.

- Chaque fois qu'un ou plusieurs éléments sont posés sur la carte, le Banquier, après contrôle, remet au joueur le nombre de points auxquels il a droit, d'après le barème ci-dessous :

1 élément placé seul	10 points
2 éléments allant ensemble	80 points
3 éléments allant ensemble	150 points

Un joueur qui réussit à poser 3 éléments allant ensemble gagne donc le maximum de points.

Exemple :

Le morceau de puzzle	LOIRE ATLANTIQUE
Le jeton préfecture	NANTES
Le jeton spécialité	PETITS-BEURRE

posés ensemble gagnent 150 points.

- Lorsque tous les départements-frontières sont posés sur la carte, le jeu se poursuit, mais il est toujours obligatoire de poser un département s'encastant dans un autre pour pouvoir jouer.
Exemple :
On peut poser la VIENNE qui s'encastre dans les DEUX-SÈVRES, l'INDRE-ET-LOIRE qui s'encastre dans la VIENNE, etc ...
- Tout joueur qui ne possède pas un département s'encastant dans un autre, jette l'un de ses départements dans la réserve, en pioche un autre dans le sac et passe son tour. Lorsque le sac est vide, on pioche dans la réserve.
- La partie se termine lorsqu'un joueur pose le dernier département. A ce moment, seul ce dernier joueur peut poser les préfectures et les spécialités qui lui restent, les autres joueurs **N'EN ONT PLUS LE DROIT** et sont pénalisés de 10 points par jeton gardé en main.
- Chacun fait le total de ses points en soustrayant, s'il y a lieu, les jetons non utilisés.

Le joueur qui a le plus de points a gagné.



Lorsque les joueurs connaissent parfaitement leurs départements, avec leurs préfectures et leurs spécialités, ils peuvent, non seulement préparer leur jeu à l'avance en essayant de réunir 3 éléments allant ensemble au lieu de les poser un par un, mais ils ont également la possibilité d'acheter, de vendre ou d'échanger des départements, des préfectures et des spécialités à leurs adversaires si ceux-ci y consentent.

Les achats, les ventes ou les échanges se font « à la criée ».

Exemple :

Un joueur dit : j'achète l'YONNE ou je vends le RHÔNE ou j'échange la CREUSE contre le VAUCLUSE, etc ... Puis il compte lentement : une fois, deux fois, trois fois.

Si, à « trois fois », personne ne lui a répondu, c'est que ses adversaires ne désirent ni acheter, ni vendre, ni échanger et il n'insiste pas.

En cas d'achat, on doit se débarrasser dans la réserve d'autant de ses autres éléments pour ne garder devant soi que les 5 départements, 10 préfectures et 10 spécialités réglementaires. En cas de vente, on doit piocher autant d'éléments que l'on en a vendus.

Un élément seul coûte 20 points. Deux éléments allant ensemble coûtent 60 points.

Pour éviter toute contestation au cours du jeu, vous trouverez dans le couvercle de la boîte « BONJOUR LA FRANCE » :

- une carte de la France découpée en départements avec, pour chacun, son nom, sa préfecture, son numéro minéralogique et sa spécialité,
- la liste complète des départements-frontières.



ÉLÉMENTS BIEN POSÉS

1 élément posé seul	10 points
2 éléments allant ensemble	80 points
3 éléments allant ensemble	150 points

ACHAT ET VENTE

1 élément seul	20 points
2 éléments allant ensemble	60 points

PÉNALISATION

Préfecture posée par erreur	moins 50 points
Spécialité posée par erreur	moins 50 points
Jeton restant inutilisé à la fin de la partie	moins 10 points

