

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



broc & troc

Un jeu créé et illustré par Dominique Ehrhard
De 2 à 6 joueurs - De 8 à 118 ans

C'est le grand jour du vide grenier. Tout le village a déballé ses trésors, mais seulement 9 familles d'objets attirent tous les regards. C'est l'occasion rêvée de compléter ses collections, mais attention vous n'êtes pas le seul à vouloir réaliser la bonne affaire...

MATÉRIEL :

- 45 cartes "Objets", avec, sur chacune d'entre-elles, 3 objets différents représentés
- 2 cartes "Règle du jeu"
- 1 carte "Ordre de décompte des points"

BUT DU JEU :

Être majoritaire dans le plus grand nombre d'objets en fin de partie.

PRÉPARATION DU JEU :

Mélangez les 45 cartes "Objets", puis écartez-en 9 qui ne seront pas utilisées pendant le jeu. Disposez les 36 cartes restantes sur la table, face visible, pour former un carré de 6 par 6 (quand on joue à 2, 3 ou 4 joueurs). Munissez-vous d'une feuille et d'un crayon pour comptabiliser les scores de chacun des joueurs en fin de partie.

LE JEU :

Le plus jeune joueur commence. Il ramasse une carte de son choix, et la pose face visible devant lui. Celle-ci, comme toutes les cartes qu'il prendra au cours de la partie, devront rester visibles par tous les autres joueurs pendant tout le jeu.

Le joueur situé à sa gauche procède comme indiqué précédemment et ainsi de suite pour tous les joueurs jusqu'à ce que la dernière des 36 cartes soit ramassée. On passe ensuite à la phase du Décompte des points et l'un des joueurs est désigné comme "Compteur en chef" :

- 1)** Il prend en main la carte "Ordre de décompte des points"



et annonce le premier objet, le banjo.

- 2)** Tous les joueurs, y compris le "Compteur en chef", annoncent à voix haute le nombre de Banjos qu'ils ont dans leur jeu.
- 3)** Celui qui a le plus grand nombre de banjos marque autant de points qu'il en possède. Les autres joueurs ne marquent pas de points pour le banjo.

Par exemple Sarah a 7 banjos, Thomas a 5 banjos, Guillaume a 2 banjos et Max 1 seul banjo, seule Sarah marque 7 points.

- 4)** Si plusieurs joueurs sont majoritaires sur le même objet avec un nombre de points identiques, aucun joueur ne marque de points pour cet objet.

5) Le "Compteur en chef" note alors le score sur la feuille correspondante puis procède de la même manière pour les 8 autres objets.

LE GAGNANT :

Le joueur qui obtient le plus grand nombre de points gagne donc logiquement la partie.

VARIANTES :

Pour donner encore plus de piquant au jeu, nous vous suggérons les deux variantes suivantes :

Variante "Points" :

Le nombre de points à atteindre est défini d'un commun accord entre

tous les joueurs en début de jeu, et la partie s'arrête quand l'un des joueurs atteint ou dépasse ce chiffre.

Variante "Blind" :

Les joueurs posent les cartes ramassées en pile devant eux, face cachée au lieu de face visible dans la règle initiale.

Dès que la 36^{ème} et dernière carte a été ramassée par l'un des joueurs, on procède au Décompte des points comme indiqué précédemment.

A réserver aux amateurs de jeux de mémoire...



VERSIONS 5 ET 6 JOUEURS :

Dans ses versions 5 et 6 joueurs, le jeu se déroule de manière strictement identique à ce qui est indiqué précédemment. Seul le nombre de cartes posées au départ change : Au lieu de prendre 36 cartes "Objets", on en prendra cette fois-ci.



- 40 dans la version 5 joueurs, que l'on disposera face visible sur la table, pour former un rectangle de 8 par 5.

- 42 dans la version 6 joueurs, que l'on disposera face visible sur la table, pour former un rectangle de 7 par 6.

*La collection **Jeu de Poche**, c'est aussi
Babylone, Brouhaha, Elefantissimo, In Extremis, Laoupala,
Marabout, Mixo, Rapidcroco, Sky my husband....*

Plus d'infos sur www.interlude-games.com

VERSAILLES

Un jeu créé et illustré par Dominique Ehrhard
De 2 à 4 joueurs - À partir de 8 ans

6 mai 1682: Louis XIV quitte Saint-Germain-en-Laye et s'installe définitivement à Versailles qui devient officiellement la résidence du Roi de France. Le Roi emménage dans une demeure en chantier où les travaux vont bon train. L'heure est venue de penser aux aménagements extérieurs et intérieurs. Pour cette raison, sont convoqués les meilleurs décorateurs du moment dont vous faites partie. Votre objectif: Obtenir le titre très convoité de dessinateur du cabinet du Roi en démontrant au souverain votre capacité à lui proposer une collection aussi variée qu'étendue. Mais attention vous n'êtes pas le seul à concourir pour cette distinction très honorifique...



1

MATÉRIEL:

- 39 cartes "Objet", avec, sur chacune d'entre-elles, 3 objets différents représentés
- 2 cartes "Règle du jeu" par langue
- 3 cartes "Ordre de décompte des points"

BUT DU JEU:

Être majoritaire dans le plus grand nombre d'objets en fin de partie.

PRÉPARATION DU JEU:

Mélangez les 39 cartes "Objet", puis écartez-en 3 qui ne seront pas utilisées pendant le jeu. Disposez les 36 cartes

restantes sur la table, face visible, pour former un carré de 6 par 6. Munissez-vous d'une feuille et d'un crayon pour comptabiliser les scores de chacun des joueurs en fin de partie.

LE JEU:

Le plus jeune joueur commence. Il ramasse une carte de son choix, et la pose face visible devant lui. Celle-ci, comme toutes les cartes qu'il prendra au cours de la partie, devra rester visible par tous les autres joueurs pendant tout le jeu.

Le joueur situé à sa gauche procède comme indiqué

précédemment et ainsi de suite pour tous les joueurs jusqu'à ce que la dernière des cartes soit ramassée.

On passe ensuite à la phase du décompte des points et l'un des joueurs est désigné comme "Intendant des Menus Plaisirs":

1. Il prend en main la carte "Ordre de décompte des points" et annonce le premier objet, le clavecin;
2. Tous les joueurs, y compris l'intendant des Menus Plaisirs, annoncent à voix haute le nombre de clavecins qu'ils ont dans leur jeu.

3. Celui qui a le plus grand nombre de clavecins marque autant de points qu'il en possède. Les autres joueurs ne marquent pas de points pour le clavecin.

Par exemple Philippe a 7 clavecins, Adélaïde a 5 clavecins, Marie-Marguerite a 2 clavecins et Camille 1 seul clavecin, seul Philippe marque 7 points.

4. Si plusieurs joueurs sont majoritaires sur le même objet avec un nombre de points identiques, aucun joueur ne marque de points pour cet objet.

5. L'Intendant des Menus Plaisirs note alors le score sur la feuille correspondante puis procède de la même manière pour les 8 autres objets.

LE GAGNANT:

Le joueur qui obtient le plus grand nombre de points gagne la partie et est déclaré officiellement dessinateur du cabinet du Roi.

Nous remercions pour leurs précieuses contributions:

L'Office de Tourisme de Versailles

www.versailles-tourisme.com

La ville de Versailles

www.mairie-versailles.fr

L'établissement public du musée et du domaine national de Versailles
www.chateauversailles.fr

4