

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 ★★☆☆ modulaire 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






FAQ 1.0

« Rangez »

Remettez la carte désignée dans la pioche, sans en changer le sens. Vous pourrez potentiellement à nouveau piocher cette carte si un effet vous l'indique.

« Défaussez »


Écartez la carte désignée dans une défausse, vous ne pourrez plus lire ou accéder à cette carte.


 **Carte 5 recto** : cette carte représente le nombre de pièces d'or à votre disposition. Tournez-la de façon à placer le nombre adéquat en haut de la carte. Si vous gagnez ou perdez des pièces, tournez cette carte de façon à augmenter ou diminuer ce nombre.


> Si vous deviez passer à plus de 3 pièces, restez sur la valeur 3.

> Si vous deviez passer à moins de 0, vous êtes ruiné: retournez cette carte et lisez son verso.

> S'il ne reste que des actions payantes et que vous n'avez pas assez d'argent pour réaliser l'une d'elle, alors vous êtes ruiné: retournez la carte 5 sur son verso et lisez-la.

 **Carte 10 verso**: Vous pouvez vendre cet objet à tout moment afin de gagner 1 pièce d'or. Vous pouvez ainsi vendre cet objet au moment où vous tombez à moins de 0 pièces afin d'éviter d'être ruiné.

 **Carte 23 verso** : vous pouvez vendre cet objet à tout moment afin de gagner 1 pièce d'or. Vous pouvez ainsi vendre cet objet au moment où vous tombez à moins de 0 pièces afin d'éviter d'être ruiné.




 **Carte 42 verso** : cette carte représente votre karma. Tournez-la de façon à placer le nombre adéquat en haut de la carte. Si vous gagnez ou perdez du karma, tournez cette carte de façon à augmenter ou diminuer ce nombre.

> Si vous deviez passer à plus de 3 karma, restez sur la valeur 3.



> Vous ne pouvez pas choisir d'effectuer une action qui vous ferait passer à moins de 0 karma. Par exemple, si vous avez 1 karma, vous ne pouvez pas effectuer d'action qui vous ferait perdre 2 karma ou plus.



Pour réinitialiser le jeu afin de le recommencer du début ou le faire partager à d'autres, vous devez :

-  Trier le paquet de 1 à 70
-  Vérifier au **recto** de chaque carte qu'aucun cadenas n'est visible, sinon retournez cette carte.
-  Vérifiez au **verso** de chaque carte qu'aucune clé n'est visible, sinon retournez cette carte.

Spécificités du scénario "Lhasa" :

-  Il y a des **clés sur les cartes 36 et 56**. Elles devront bien être visibles lorsqu'elles seront piochées pour la première fois.
-  Il y a un **cadenas sur la carte 4**. Le cadenas ne devra pas être visible lorsque cette carte sera piochée pour la première fois.