

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 ★★★ 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



A

Ohé matelot!
Je vais t'accompagner tout
au long du jeu. Pour l'instant,
laisse tout le matériel dans la
boîte. On va commencer
par les règles d'or de
Cartaventura.

RÈGLES D'OR

- 1. NE RETOURNE JAMAIS UNE CARTE
SI LE JEU NE TE LE DEMANDE PAS !**
- 2. LES CARTES SONT NUMÉROTÉES,
N'EN CHANGE PAS L'ORDRE !**
- 3. N'OUVRE PAS LE COFFRE DES SECRETS
SI LE JEU NE TE LE DEMANDE PAS !**





Quand
tu vois cette
flèche →, c'est une
consigne que tu dois lire
et suivre avec
attention.

→ SORS CETTE CARTE DE LA BOÎTE, POSE-LA
SUR LA TABLE, RETOURNE-LA, PUIS LIS-LA.

A

ZONE DES SECRETS



Quand le jeu te demandera de piocher une carte depuis le coffre, son numéro sera noté dans ce carré : .
Va chercher cette carte dans le coffre au fond de la boîte, puis pose-la ici sans la lire !

Tu auras alors débloqué de nouvelles options de jeu pour tes prochaines parties !



→ SORS LA CARTE **B** DE LA BOÎTE,
POSE-LA SUR LA TABLE À DROITE
DE CETTE CARTE, PUIS LIS-LA.



B


ZONE DE DÉFAUSSE


Quand le jeu te demandera de **Défausser une carte**, son numéro sera noté dans ce carré : ^x.
Pose alors cette carte ici, elle ne sera plus utile pour le reste de l'aventure.

→ SORS LA CARTE  DE LA BOÎTE,
POSE-LA SUR LA TABLE À DROITE
DE CETTE CARTE, PUIS LIS-LA.



ZONE DE PIOCHE



Quand le jeu te demandera de **Piocher une carte**, son numéro sera noté dans ce carré: . Va alors chercher cette carte dans la pioche qui sera ici.

→ PRENDS TOUTES LES CARTES DE LA BOÎTE, SANS OUVRIR LE COFFRE DES SECRETS, ET POSE-LES ICI.

→ LIS ENSUITE LA CARTE 1 (SANS LA RETOURNER). LAISSE TOUJOURS LA CARTE 1 AU SOMMET DE LA PIOCHE.

