

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



Les règles pénales!

Lisez attentivement ces règles avant de commencer votre partie.

Prison

IMPORTANT! La règle suivante s'applique dans tous les cas:

Si vous tournez la roue et vous obtenez un 0 ou un 00 vous devez aller en prison et y rester pendant trois tours. Une fois sorti de prison, vous allez revenir au "départ" pour continuer le jeu.

Vous n'avez plus un sou?

Si vous avez perdu tout votre argent, vous aurez une dernière chance de "faire tourner le vent" en pariant un "objet personnel". Les autres joueurs pourront parier sur celui-ci. Le joueur qui parie la plus grosse somme, gagne l'objet et vous pouvez continuer à jouer!

Prix Série gagnante

Si vous gagnez, l'un après l'autre, votre 1er et votre 2ième pari, vous pourrez faire tourner immédiatement la roue pour définir votre zone de départ. Sinon attendez votre check point.

Règles alternatives

Au lieu de continuer à jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur, vous pouvez aussi décider d'arrêter avant, à un moment préalablement choisi. Le joueur qui a le plus d'argent à ce moment là, gagne!

Au-delà des règles!

Si la Chance n'est plus de votre côté, L'ARGENT peut vous aider!
Voici ce que vous pouvez faire avec votre argent:

ZONE	ACTION	PRIX
Prison	Achetez votre liberté	€30,000
Checkpoint	S'y rendre à partir de n'importe Quel endroit sur le plateau	€50,000
Dès	Vous pouvez lancer encore une fois	€10,000
Gage	Donner le gage à un autre joueur	€50,000

NOTE: L'argent va dans le jackpot.



Règles du jeu

Introduction

Vous allez rentrer dans l'un des plus formidables casinos du monde, où vous pourrez tester à l'extrême votre impassibilité et celle de vos adversaires. Le joueur qui a les nerfs les plus solides gagnera le jackpot! Amusez-vous bien avec ce Jeu du Casino riche en suspens!

Capital de départ

Premièrement, chaque joueur reçoit un capital de départ de €150.000 pour tester sa chance (le capital de départ doit être donné uniquement sous la forme de billets de €10.000). Sur chaque billet de €20.000 est imprimé un message. Mélangez les billets et formez une pile à côté du plateau de jeu, avec le montant tourné vers le haut.

Suite à la page 2 >

Zone de départ

Pour commencer, chaque joueur doit placer ses jetons sur l'une des zones de « départ » placées sur le bord de la table de roulette. Puis, les joueurs font tourner, chacun son tour, la flèche de la roue. Le joueur qui obtient le meilleur score parie en premier! Chaque fois que l'on tourne la roue on a la possibilité de dire "Rien ne va plus".

1er pari

Placez €10.000 dans le jackpot et placez votre jeton sur l'une des cases de la première rangée "1er pari".

19 à 36	IMPAIR	◇	◇	PAIR	1 à 18
---------	--------	---	---	------	--------

← 1er pari

1 A 18: Vous gagnez si la flèche s'arrête sur un chiffre entre 1 et 18;
19 A 36: Vous gagnez si la flèche s'arrête sur un chiffre entre 19 et 36;
IMPAIR: Vous gagnez si la flèche s'arrête sur un chiffre impair;
PAIR: Vous gagnez si la flèche s'arrête sur un chiffre pair;
COULEUR NOIRE: Vous gagnez si la flèche s'arrête sur un chiffre noir;
COULEUR ROUGE: Vous gagnez si la flèche s'arrête sur un chiffre rouge.

Vous n'avez pas gagné? = Ne bougez pas et réessayez au prochain tour.

(N'oubliez pas de casquer €10.000, chaque fois, avant de faire tourner la roue!)

Vous avez gagné! = Placez votre jeton sur la rangée "2ème pari" et faites à nouveau tourner la roue quand c'est votre tour!

2ème pari

3/12	2/12	1/12
------	------	------

← 2ème pari

1 / 12: Vous gagnez si la flèche s'arrête sur les cases numérotées de 1 à 12;
2 / 12: Vous gagnez si la flèche s'arrête sur les cases numérotées de 13 à 24 inclus.
3 / 12: Vous gagnez si la flèche s'arrête sur les cases numérotées de 25 à 36 inclus.

Vous n'avez pas gagné? = Réessayez à nouveau au prochain tour.

(N'oubliez pas de miser €10.000, chaque fois, avant de faire tourner la roue!)

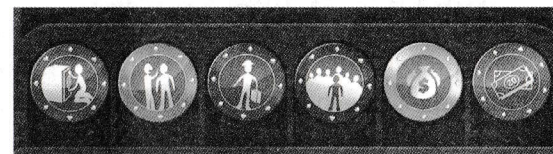
Vous avez gagné! = Placez votre jeton dans la case "Checkpoint" et attendez le prochain tour.

Checkpoint

Quand votre tour arrive, faites tourner la roue pour désigner votre case de départ, à savoir la case par laquelle vous allez commencer. L'orientation du jeu va des chiffres les plus bas jusqu'au 36. Au prochain tour, vous allez jeter le dé. Puis, vous allez continuer à jouer en déplaçant votre jeton sur le tableau en fonction du chiffre obtenu avec le dé.

Jetons

Les différents jetons sont décrits sur le plateau:



Si vous tombez sur une case "Mission", vous pouvez gagner ou perdre de l'argent! Suivez les instructions et vous allez pouvoir gagner le billet de €20.000 .

Arrivée & gagnant

Lorsque vous atteignez la case 36 (Arrivée) vous pouvez prendre €30.000 dans le jackpot (s'il contient ce montant). Puis, revenez au départ, pour rejouer! Le joueur qui termine après avoir "plumé" tous les autres joueurs a gagné et prend le jackpot!

Voir la page 4 >