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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Cédric sacrée journée – Règle non officielle d'après le site TRIC TRAC

Cédric voudrait bien se faire photographier avec Chen, son amoureuse. Mais pour qu'elle pose avec lui, il faut qu'il passe une journée irréprochable, et ça, ce n'est pas une mince affaire. Il faudra, dans un premier temps, récolter des points pour charmer la demoiselle, puis ensuite courir vers le lieu où elle a choisi de se faire photographier avec vous.

Coincer la bulle
Le plateau de jeu est un parcours, en spirale, dont les cases représentent, dans l'ordre chronologique, une journée du jeune Cédric. Les cases sont illustrées par des images tirées de la Bande dessinée et bordée par une des 6 couleurs (rouge, vert, bleu, orange, rose, violet).

En début de partie, chaque joueur choisi un pion d'une couleur, qu'il place sur la case "Début de journée", et prends la carte correspondante, qu'il place devant lui. Les 24 cartes évènements sont mélangées, chacun en recois 3, qu'il garde, secrètement et précieusement, et le reste est posé, faces cachées, non loin du plateau.

Sacrée journée
À son tour, le joueur actif va lancer le dé spécial. Ce dé à 6 faces annonce, au lieu de chiffres, des couleurs. Le joueur va avancer son pion de case en case, jusqu'à ce qu'il tombe sur une case de la couleur tirée. Ce qui nous donne une avancée de 1 à 6 cases.

Une fois le déplacement effectué, le joueur actif se retrouve face à 2 possibilités :
1/ il est sur une case "épreuves" : Pour réussir l'épreuve, le joueur doit lancer un dé à 6 faces et obtenir un résultat supérieur ou égal au chiffre indiqué sur la case. En cas d'échec, son tour s'arrête. En cas de réussite, le joueur note sur sa fiche (au feutre effaçable) le nombre de points gagnés. Ce nombre de points est égal au chiffre indiqué sur la case de l'épreuve ; Si le joueur avait déjà des points dans cette couleur, il additionne alors les points qu'il vient de gagner au score noté sur sa fiche.

2/ il est sur une case "Cédric" : le jouer fait alors ce que Cédric lui dit, via une bulle de BD, de faire, piocher une carte "évènements", faire perdre des points à un autre joueur, ou se rendre sur la case de son choix.

Durant son tour, le joueur actif peut utiliser ses cartes évènements. Celles-ci permettent d'apporter des bonus à ses jets de dés lors d'épreuves, d'augmenter ou de diminuer le capital de points sur les fiches des joueurs. Après utilisation, ces cartes sont remises sous la pioche.

Tu veux ma photo ?!
Une fois la case "fin de journée" atteinte, il vous faudra séduire Chen. Pour cela, vous allez passer des tests. Pour chacune des couleurs de votre fiche, vous allez jeter un dé à 6 faces. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal aux points que vous avez cumulés durant la journée, le test est concluant. Si vous passez les 6 tests sans faute, la demoiselle est sous le charme et accepte de poser avec vous. Sinon, vous devez vous placer sur la case "début de journée" et revivre une journée complète afin d'accumuler plus de points pour repasser les tests.

Le petit oiseau va sortir
Si la belle a décidé de poser avec vous, vous devez tirer une des six cartes lieux afin de connaitre l'endroit de la prise de vue. Vous posez alors votre pion sur la case "début de journée" lors de vos prochains tours de jeu, vous jetterez le dé multicolore avec l'objectif d'atteindre le plus vite possible cet objectif que vous gardez secret.

Oui, d'accord, mais comment je gagne ?
Le premier joueur à atteindre la case pour sa prise de vue, correspondant à son objectif secret tiré lorsqu'il a passé les tests, est déclaré "Grand vainqueur".

© Tilsit – Mise en ligne par Ludovic CLEMENT – http://ludogrid.free.fr d'après le site TRIC TRAC