

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



B) Le changement de main

Le joueur passe la main après avoir répondu aux trois questions de la même carte. En aucun cas, une réponse bonne ou inexacte ne permet au joueur de relancer les dés immédiatement, seule la case "**Trésor**" permet cette relance des dés.

Il peut y avoir plusieurs pions sur la même case de la piste du jeu.

C) Tolérances dans la règle.

- Aucune durée n'est imposée pour répondre aux questions.
- La précision des réponses est au bon vouloir des autres joueurs.
- Si l'on décide de jouer par équipes, c'est aux joueurs de définir si les membres d'une même équipe peuvent se concerter avant de donner leur réponse aux questions posées.

▲ CONTENU D'UNE CARTE "QUESTIONS-RÉPONSES"

Rappelons qu'il y a trois familles de cartes :

(Œnologie = jaune ; Gastronomie = bleue ; Art de vivre = verte.

Sur chaque carte de famille, figurent également des questions sur les deux autres familles, mais avec des valeurs de points différentes.

Les réponses se trouvent au verso de chaque carte.

Famille Œnologie (carte jaune)	▲ Jaune / question à 20 points
	▲ Bleue / question à 10 points
	▲ Verte / question à 5 points
Famille Gastronomie (carte bleue)	▲ Bleue / question à 20 points
	▲ Verte / question à 10 points
	▲ Jaune / question à 5 points
Famille Art de vivre (carte verte)	▲ Verte / question à 20 points
	▲ Jaune / question à 10 points
	▲ Bleue / question à 5 points

L'élaboration de ce jeu s'est effectuée dans les meilleures conditions techniques possibles.

Il n'en reste pas moins que demeure l'éventualité d'une erreur fortuite pouvant entre autre provenir de l'impression.
Par avance nous déclinons toute responsabilité pour les erreurs, coquilles ou imperfections que vous pourriez relever.

**Ce jeu est disponible dans les boutiques NICOLAS, HEDIARD, FRANCE 2,
et dans les points de vente traditionnels.**

Les produits et les marques cités dans le jeu Conessor ne peuvent pas être associés à une classification ou à un critère de qualité.

Marque et modèle déposés - Tous droits réservés.

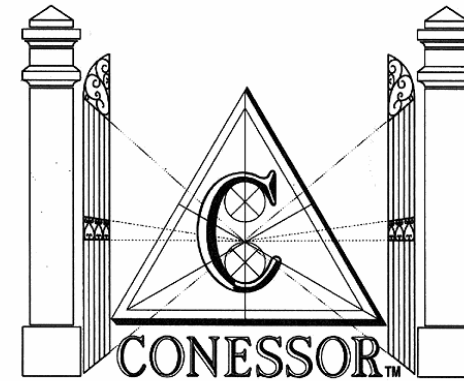
Editeur France Diffusion

La conformité du présent produit aux normes françaises obligatoires est garantie par le fabricant, France Diffusion 78600 Mesnil-le-Roi.

Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.

Fabriqué en France.

Edition 1993.



REGLE DU JEU

CONESSOR est un jeu éducatif sous forme de "Questions-Réponses", avec attribution de points, dans trois familles à thème, réparties comme suit :

Famille Œnologie (jaune)

Questions sur les vins de France, l'œnologie et les grands cavistes.

Famille Gastronomie (bleue)

Questions sur les grands chefs, la gastronomie, les fromages, les maîtres fromagers, les traiteurs.

Famille Art de Vivre (verte)

Questions sur l'art de vivre en France, les arts de la table et la vie pratique.

▲ BUT DU JEU

Le but du jeu consiste à réussir son "**Contrat Points**". Pour cela, le joueur doit aller de case en case et répondre aux questions qui lui seront posées, afin de gagner des points.

Le vainqueur de la partie sera celui qui aura le premier réalisé , son "**Contrat Points**".

Par convivialité, et afin d'équilibrer les forces des joueurs, il peut être décidé en début de partie :

a) de définir des "**Contrats Points**" différents pour chacun :

- Contrat Junior 500 points
- Contrat Sénior 1 000 points
- Contrat Champion 1 500 points

b) de jouer au meilleur score de points, après une durée déterminée (1 heure, 2 heures, etc.)

c) de jouer en individuel (2 à 6 joueurs) ou par équipes (2 à 12 joueurs), le jeu Conessor reste illimité en nombre de joueurs.

▲ FOURNITURES DU JEU

- Un plateau de jeu représentant pour l'essentiel une piste de 122 cases aux couleurs des familles de "**Questions-Réponses**", de 8 cases "**Trésor**" et d'une case "**Départ**".
- Un sabot contenant 840 cartes de "**Questions-Réponses**" :
 - 360 cartes Œnologie (carte jaune)
 - 240 cartes Gastronomie (carte bleue)
 - 240 cartes Art de vivre (carte verte)
 - (totalisant 2 520 "**Questions-Réponses**").
- Une banque de "**Points**" (cale thermoformée) comprenant :
 - 240 cartes à 20 points
 - 240 cartes à 10 points
 - 240 cartes à 5 points
 - 60 cartes "**Trésor**" (20 points)
 - 60 cartes "**Bonus**" (10 points)
- Un carnet "**Tableau/Scores**" de 100 feuillets (placé sous le sabot "**Questions-Réponses**").
- Deux dés et six pions de couleurs différentes.

▲ PRÉPARATIFS DU JEU

- Mettre en place le plateau de jeu
- Chaque joueur prend un feuillet "**Tableau/Scores**", inscrit son prénom et choisit son "**Contrat Points**".
- Le sabot "**Questions-Réponses**" devra circuler pour être à portée de main de tous les joueurs.
- Un joueur est désigné pour tenir la banque de "**Points**".
- Les pions, représentant les joueurs, sont placés sur la case départ.
- Chaque joueur jette les deux dés une première fois, et le joueur qui réalise le score le plus élevé commence la partie.
- Le joueur placé à sa gauche sera le second joueur et ainsi de suite.

▲ COMMENT JOUER ET REMPLIR SON "CONTRAT POINTS"

A) La partie commence :

Le premier joueur fait rouler les deux dés sur la piste du jeu et progresse dans le sens de la flèche de la case départ.

Il avance d'autant de cases que le score l'indique sur les deux dés.

1) Le joueur arrive sur une case couleur

Son voisin de gauche, prend une carte de la famille correspondant à la couleur de la case, pose au joueur les trois questions de celle-ci et en vérifie les réponses inscrites au dos.

(Après utilisation de chaque carte la replacer à l'arrière de chaque compartiment correspondant aux familles).

• A chaque bonne réponse

Le joueur gagne les points correspondant au chiffre inscrit dans le triangle de couleur situé devant la "Question-Réponse" (soit : 5, 10 ou 20 points par bonne réponse).

• Réponses exactes aux trois questions

1 bonus de 10 points supplémentaires sera attribué au joueur.

• Comptabilité des points.

- a) Le joueur inscrit sur son feuillet "**Tableau/Scores**" un bâton (ou une croix) sur la ligne correspondant à la famille et à la valeur des points. Idem pour les points "**Bonus**" et "**Trésor**".
En fin de partie, les bâtons (ou les croix) seront comptabilisés.
- b) La banque remet parallèlement au joueur la (ou les) carte de points correspondant à la valeur gagnée. Le cas échéant, une carte "**Bonus**" ou une carte "**Trésor**". Ces cartes "**Points**" - "**Bonus**" et "**Trésor**" permettent de connaître très rapidement les points acquis en cours de partie. Elles permettent aussi, aux autres joueurs de vérifier en fin de partie l'exactitude de la réalisation des "**Contrat-Points**" adverses.

2) Le joueur arrive sur une case "Trésor"

Il gagne 20 points, reçoit une carte trésor et inscrit ses 20 points sur son feuillet "**Tableau/Scores**". Il relance immédiatement les deux dés afin d'atteindre une case couleur et répondre aux trois questions.

3) Le joueur arrive sur la case Départ.

Après un tour de piste, le joueur arrive sur la case départ, il passe son tour, et ne gagne pas de point.