

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



Règle du jeu

COULEURS DU MONDE

COPYRIGHT © 1961 BY

Parker Brothers Inc.

3 à 6 joueurs

BUT DU JEU

Le Jeu contient un tableau de Jeu, un paquet de cartes (réparti en sept piles pour la présentation) et deux livrets servant à marquer.

Le but du Jeu est de gagner le plus de points possible en plaçant les cartes sur le tableau.

INTRODUCTION

Le tableau de Jeu a été établi d'après les données géographiques réelles, de telle sorte que chaque nation soit adjacente à ses différents voisins. Dans un petit nombre de cas, les nations ne sont pas reliées à leurs voisins, parce qu'il en résulterait dans le Jeu une trop grande confusion. Les valeurs en points assignées à chaque pays sont arbitraires et ne reflètent en aucune façon la grandeur ou l'importance d'une nation par rapport à une autre.

PREPARATION

Placer le tableau sur une grande table. Déterminer le donneur. Celui-ci bat ensemble toutes les cartes. Il donne neuf cartes à chaque joueur et forme un talon avec les cartes restantes, qu'il place face cachée au milieu du tableau.

Chaque joueur place ses neuf cartes découvertes devant lui et les classe, pour sa commodité, en accord avec les régions déterminées sur le tableau. Cela peut être fait facilement, puisque chaque carte comporte un bord de couleur semblable à un bord coloré du tableau. Les bords colorés correspondent à des aires géographiques et sont déterminées pour l'intérêt du Jeu. Les huit nations, au centre du tableau, ne correspondent à aucune aire géographique et sont seulement déterminées pour faciliter le Jeu.

LE JEU

Le joueur situé à gauche du donneur joue le premier. S'il possède une carte avec un bord gris, il peut la jouer en la plaçant, *face cachée*, sur le drapeau correspondant dans la partie centrale du tableau. Si ce premier joueur possède la carte d'une région *quelconque reliée* à celle qu'il vient de recouvrir avec sa première carte, il peut jouer cette carte en la plaçant face cachée sur le drapeau correspondant du tableau. Il peut continuer de cette manière, pourvu que chaque carte successive qu'il joue soit reliée à la carte qu'il vient *juste* de jouer par une ligne rose pleine, une ligne rose pointillée ou une ligne bleue pointillée. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur a le droit de jouer à son tour, pourvu qu'elles soient reliées à celle qui vient d'être jouée.

Chaque joueur, à son tour, joue de la même manière. S'il possède une carte avec un bord gris, il peut la jouer, comme première carte pour ce tour, puis la carte qui lui est adjacente, etc. S'il préfère, il peut jouer une carte quelconque qui soit adjacente à n'importe quelle carte déjà placée sur le tableau. Cependant, une fois qu'un joueur a placé une carte à son tour de jouer, il ne peut en placer une seconde que si elle est adjacente à la première carte qu'il vient de jouer. S'il désire placer une troisième carte, elle doit être adjacente à la seconde, etc.

Exemple :

Ainsi, si le premier joueur a placé une carte sur l'Arabie Séoudite, la Jordanie et l'Irak, le second joueur peut soit :

a) Partir de l'un des pays de la région centrale ;

- b) Jouer sur le Yemen (il ne peut jouer aucune autre carte s'il fait cela, puisqu'il n'y a pas d'espace libre adjacent au Yemen) ;
- c) Commencer avec la République Arabe Unie et continuer avec des cartes telles que le Soudan, l'Union Sud-Africaine, le Congo, etc.
- d) Commencer avec l'Iran et continuer avec le Pakistan, l'Afghanistan, l'U.R.S.S., etc.

Le tour du joueur se termine sur l'annonce du nombre de points marqués et le tirage d'un nombre de cartes au talon selon la règle suivante :

- S'il a joué une carte, il en tire trois ;
- S'il a joué deux cartes, il en tire deux ;
- S'il a joué trois cartes, il en tire une ;
- S'il a joué quatre cartes ou plus, il en tire zéro.

S'il n'a pas de carte lui permettant de commencer, ou s'il choisit de ne pas jouer, il passe, tire quatre cartes et reçoit une pénalité (voir LA MARQUE ci-dessous). Le tour de jouer passe alors au joueur suivant, qui procède de la même façon.

ILES

Certaines nations sont des îles. Elles sont désignées sur le tableau par une ligne grise continue autour de leur drapeau. Tout joueur, y compris le premier, peut jouer une île, mais c'est tout ce qu'il peut faire à ce tour de jouer, puisqu'il n'y a pas de pays adjacents. Il y a deux exceptions : la Grande-Bretagne a été reliée aux Pays-Bas par une voie maritime et, ainsi, un joueur qui joue cette carte peut continuer à jouer. Cuba, Haïti et la République Dominicaine, qui se trouvent sur deux îles très voisines, sont considérées comme formant un tout. Ainsi, si le même joueur possède ces trois cartes, il peut les jouer au même tour.

MARQUE

Une comptabilité est tenue, le nombre de points marqués par chaque joueur étant inscrit après son tour.

1° Une valeur est assignée à chaque drapeau. La valeur de chaque drapeau est indiquée par le nombre inscrit sur le coin gauche supérieur de la carte. La valeur est indiquée sur le tableau de Jeu également. Quand une série de cartes sont placées dans le même coup à la suite les unes des autres, la première carte placée compte pour la valeur indiquée. La seconde carte compte double. La troisième carte compte triple. La quatrième carte quadruple, etc.

2° La dernière jouée dans chacune des quatre aires géographiques des coins du tableau (Amérique du Sud, Afrique, Extrême-Orient, et Europe) vaut au joueur un boni de 25 POINTS.

3° Le joueur qui se débarrasse le premier de toutes ses cartes marque un boni de 25 POINTS et les autres joueurs déduisent de leur total la valeur des cartes qui leur restent.

4° Un certain nombre de points sont déduits du score des joueurs chaque fois qu'ils passent leur tour :

- 5 points, s'ils sont *incapables* de jouer ;
- 10 points, lorsqu'ils *refusent* pour la première fois de jouer ;
- 15 points, lorsqu'ils *refusent* pour la seconde fois.

Un joueur ne peut pas refuser de jouer plus de deux fois pendant la même partie. Naturellement il pourra se produire d'autres fois où il sera dans l'impossibilité de jouer et, dans ce cas, la pénalité sera toujours de 5 points.

FIN DE PARTIE

Le Jeu se termine lorsqu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes et qu'il ne reste plus de cartes au talon. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.