

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

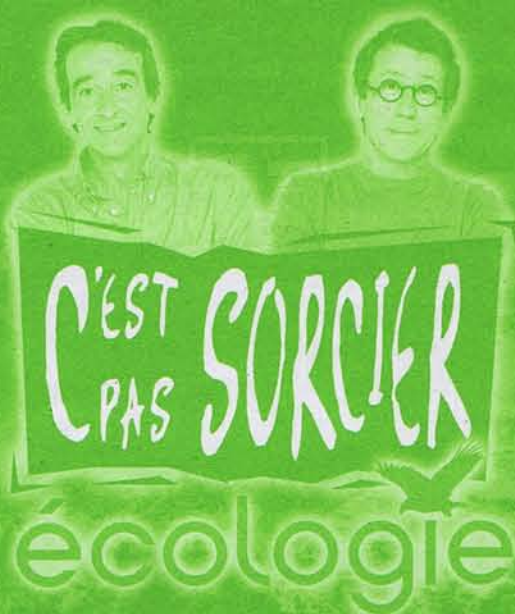


2 à 6 joueurs
ou équipes de joueurs

INFORMATION
Ce jeu contient
4 paquets de cartes.

CONTENU DE LA BOÎTE :

528 cartes :
- 500 cartes questions, réparties comme suit :
85 cartes « Europe »
84 cartes « Amérique du Nord »
83 cartes « Amérique Latine »
83 cartes « Afrique »
83 cartes « Asie »
82 cartes « Océanie »
- 28 cartes « Coup de Vent / Pas de Vent »
1 plateau
6 pions « Montgolfière »
1 règle du jeu



LE JEU DU SAVOIR ET DE LA DÉCOUVERTE !

RÈGLE DU JEU

Chaque face de chaque carte comporte une question, deux ou trois propositions de réponse, la bonne réponse (en bleu) et son explication.

AU TOTAL, 1000 QUESTIONS-RÉPONSES ET EXPLICATIONS.

BUT DU JEU

- Le but du jeu est de revenir le premier dans sa zone géographique de départ en ayant fait le plein de connaissances !

PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Déplier le plateau. Trier les cartes par thème, puis les cartes « Coup de Vent / Pas de Vent » et disposez-les dans les compartiments prévus à cet effet.
- Placer le symbole se trouvant sur le coin droit de la carte et correspondant au thème vers le haut de telle sorte qu'il soit visible.
- Pour préparer les pions, les détacher en suivant les pointillés puis les assembler en suivant le schéma ci-dessous :



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- C'est le joueur le plus jeune qui commence puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Chaque joueur choisit un pion et le place sur la zone géographique correspondant à sa couleur.
- L'objectif est d'être le premier à avoir récupéré 1 carte de chacune des 6 zones géographiques et être revenu à son point de départ. (voir partie "circulation sur le plateau")
- La personne à la gauche du joueur dont c'est le tour, l'interroge. Il pioche une carte correspondant à la zone géographique sur laquelle est situé le joueur ou bien celle correspondant à la zone qu'il a choisie s'il a le choix.

Le voisin lit la question et propose 3 réponses :

- Si le joueur répond correctement à une question, il avance dans la direction de son choix du nombre de points indiqué sur sa carte, garde sa carte et répond à une nouvelle question.
- Si le joueur répond mal à la question, il reste à sa place et répondra à une autre question au prochain tour.

CAS SPECIAL : les cartes « COUP DE VENT / PAS DE VENT »

- Il arrive parfois qu'un joueur tombe sur une carte avec un signe « Coup de vent / Pas de vent » à la place du nombre de points de mouvements.

Dans ce cas :

- Il répond à la question de la carte et la règle normale s'applique : il gagne la carte pour une bonne réponse et ne gagne rien s'il répond mal.
- MAIS qu'il réponde bien ou mal, il tire ensuite une carte « COUP DE VENT / PAS DE VENT » et attention car la chance est aléatoire !
- Il lit la carte « COUP DE VENT / PAS DE VENT » et accomplit l'action demandée.

CIRCULATION SUR LE PLATEAU

- Les joueurs se déplacent sur le plateau de case en case.
- On définit la zone géographique du joueur et donc les questions auxquelles il doit répondre, en fonction de la zone ou des zones de couleur qui sont présentes dans la case où son pion se trouve.
- Lorsqu'un joueur tombe sur une case qui contient plusieurs couleurs de zones géographiques différentes, il choisit dans quelle zone il veut piocher sa carte.
- Lorsqu'un joueur tombe sur une case où il n'y a que de l'eau, il choisit dans quelle zone il veut piocher sa carte. Par contre, même s'il répond juste à la question, il ne garde pas la carte de la zone concernée mais peut avancer.
- On peut faire le tour du monde et passer de gauche à droite et de droite à gauche en suivant les flèches sur le plateau mais attention cela n'est pas possible de haut en bas !

BON VENT !



112, quai de Bezons
95100 Argenteuil - France

france



© FRANCE 3 - MFP - FTD

(F) Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de trente-six mois. Danger d'étouffement.

Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier.

(D) Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Erststickengefahr.

Information aufbewahren. Farben und Muster können variieren.

(NL) Opgepast! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Gevaar voor verstikking.

Bewaar de informatie. De kleuren en versieringen kunnen variëren.

Réf. : 75017

