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.



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













Principe du jeu

Dans ce jeu, les règles ne cessent d'évoluer au gré des votes des joueurs. Chacun à son tour propose une "loi" modifiant les règles et la soumet au vote des autres joueurs, chacun s'efforcant de faire passer les lois qui l'arrangent et de repousser celles qui peuvent lui nuire.

Matériel

- 60 pions, de 4 couleurs différentes, dans un sac.
- 30 cartes vote (10 oui, 10 non, 10 jokers)
- 74 cartes loi, une carte "Fin"

et 6 cartes loi vierges, que vous pouvez utiliser soit pour la variante "carte blanche", soit pour y écrire des lois de votre invention et rendre votre jeu unique.

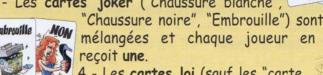
Mise en place

1 - Chacun pioche dans le sac des pions et les pose, visibles, devant lui : de pions

Nombre de joueurs	Nombre o
4, 5, 6	6
7 ou 8	5
9 011 10	4

2 - Chacun prend 2 cartes vote, une OUI et une NON.

3 - Les cartes joker ("Chaussure blanche",



4 - Les cartes loi (sauf les "carte blanche" qui ne sont pas utilisées

et la carte Fin) sont mélangées et on en distribue

chaque joueur.	
Nombre de joueurs	Nombre de cartes
4, 5, 6	6
7 ou 8	5
9 ou 10	4

5 - On prend ensuite les 25 cartes loi suivantes, avec lesquelles on fait un paquet de 15 cartes et un paquet de 10 cartes. Les cartes restantes sont retirées du jeu. La carte Fin est mise dans le paquet de 10 cartes, qui est ensuite mélangé avec soin. On place ensuite le paquet de 10 cartes face cachée, sur la table et, par dessus, le paquet de 15 cartes, pour constituer la pioche. On se retrouve donc avec un

paquet de 26 cartes, la Fin étant entre la 16 ème et la dernière carte.

Le Tour de jeu

Chacun joue à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, le premier joueur étant déterminé au hasard.

Le tour de jeu d'un joueur se décompose comme suit :

- 1 Pioche
- 2- Proposition de loi
- 3- Vote
- 4- Entrée en vigueur ou défausse de la loi.

On passe ensuite au tour du joueur suivant.

1 - Pioche:

Le joueur pioche une carte loi et l'ajoute à sa main.

S'il pioche la carte **Fin**, il la révèle et la partie est terminée. On passe alors au décompte des points.

2 - Proposition de loi:

Le joueur choisit une carte loi de sa main et la lit à haute voix, avant de la soumettre au vote des autres joueurs.

3 - Vote :

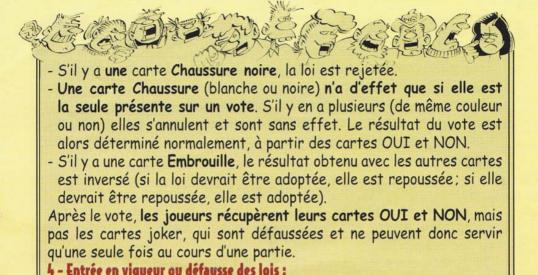
Tous les joueurs déposent devant eux une de leurs carte vote, face cachée. Ces cartes sont, ensuite, révélées simultanément.

Règle de base : s'il y a une majorité de OUI, la loi est adoptée. S'il y a une majorité de NON, elle est rejetée.

En cas d'égalité, on prend en compte le cercle blanc ou noir figurant en haut de la carte. S'il est noir, la loi est refusée. S'il est blanc, elle est adoptée.

Exceptions : les cartes joker modifient le résultat du vote.

- S'il y a une carte Chaussure blanche, la loi est automatiquement adoptée.



4 - Entrée en vigueur ou défausse des lois :

Les lois sont de deux types.

- Les lois rouges ont un effet immédiat. Une loi rouge adoptée est immédiatement appliquée, et ensuite défaussée, son effet n'intervenant qu'une seule fois.

- Les lois bleues ont un effet durable sur le jeu. Lorsqu'une loi bleue est adoptée, elle est placée face visible sur la table et entre en vigueur dès le début du tour du joueur suivant.

Au bas de certaines lois bleues figure un symbole.

Il ne peut y avoir qu'une seule loi en vigueur pour chaque symbole. Lorsque la loi qui vient d'être adoptée porte le même symbole qu'une autre loi déjà en vigueur, la nouvelle loi est placée sur la table et l'ancienne est abroaée et défaussée.

Il ne peut y avoir plus de 6 lois bleues en vigueur simultanément. Lorsqu'un joueur propose une septième loi bleue, et s'il n'y a pas de loi en vigueur portant le même symbole, il doit indiquer, avant le vote, quelle loi déjà en vigueur sera abrogée au cas où sa proposition serait adoptée.

Ouelques précisions :

- Lorsque cela a une certaine importance (ce n'est habituellement pas le cas), la loi la plus ancienne s'applique en premier, et ainsi de suite.

- Lorsque cela a une certaine importance (ce n'est habituellement pas le cas), les joueurs appliquent les lois dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur dont c'est le tour.



Tout cela concerne notamment les situations dans lesquelles des

joueurs doivent piocher ou rejeter des pions.

Important: Lorsque l'application d'une loi fait qu'un joueur doit piocher un pion, celui-ci est pris, sans regarder, dans le sac. À l'inverse, lorsqu'un joueur doit remettre un pion dans le sac, il le choisit parmi ses pions.

Fin du jeu et Décompte des points

La partie se termine lorsqu'un joueur pioche la carte Fin. Exceptionnellement, elle peut aussi se terminer lorsque le dernier pion du sac est pioché.

On compte alors les points. Chaque pion possédé par un joueur vaut normalement un point, mais cette règle peut être modifiée par les lois bleues en vigueur.

Attention: Ne confondez pas les pions (des petites choses rondes en bois teint) et les points (qui n'ont pas d'existence matérielle et ne sont décomptés qu'en fin de partie).

Variante "carte blanche":

Six cartes blanches peuvent être ajoutées au paquet de cartes loi. Un joueur peut utiliser une "carte blanche" pour proposer une loi rouge (à effet immédiat) de son invention. La loi doit être claire et ne pas être contraire à l'esprit du jeu... mais nous vous faisons confiance pour cela.

CRÉATEURS A VOS MAQUETTES

Le jeu auquel vous venez de jouer a été découvert et primé par le : Concours International de Créateurs de Jeu de Société

Depuis plus de 20 ans la Ville de Boulogne-Billancourt organise cet événement annuel unique en France. A ce jour plus de 40 jeux primés ont été édités.

DEMAIN CE SERA PEUT-ÊTRE LE VÔTRE?

Si vous pensez avoir créé un jeu original et inédit et si vous désirez participer au Concours, faite une demande de règlement auprès de la Ludothèque de Boulogne :

CONCOURS DE CRÉATEURS DE JEUX

22 rue de la belle feuille - 92100 BOULOGNE-BILLANCOURT Tel : 01 55 18 45 49 - e-mail : ludo@ludothegue.com

Le règlement est également disponible sur notre site www.ludotheque.com

Edité par Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

www.descartes-editeur.fr

Directeur de Collection : Henri Balczesak

Illustrations : Gérard Mathieu

Réalisation Maquette : Guillaume Rohmer



