

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## 1 Avant de Commencer

Utilisez le dé bleu et un dé blanc de plus qu'il y a de joueur (par exemple 4 dés blancs dans une partie à 3 joueurs). Les dé inutilisés sont remis dans la boîte. Chaque joueur prend une feuille de joueur et un stylo. Le dernier joueur à avoir été faire des courses devient le premier joueur de la première manche. Tous les joueurs tracent ensuite des routes de départ dans la case de la maison verte comme indiqué ci-dessous :

Le premier joueur lance le dé bleu. Tous les joueurs tracent la route correspondante dans la case de la maison de la colonne 1 de leur feuille.



Le premier joueur relance le dé pour la case de maison dans la colonne 2. Là encore tous les joueurs tracent la route correspondante.



Répétez ce processus pour les colonnes de 3 à 5. Maintenant tous les joueurs ont les cinq même routes de départ.

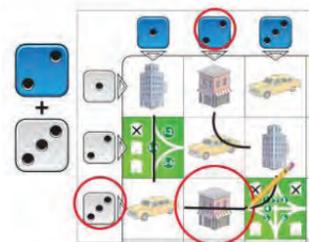
**But du jeu :** La partie se joue en plusieurs manches. Dans chaque manche, vous devez prendre un dé et tracer une route dans la case correspondante de votre feuille de joueur. Essayez de marquer des points pour vos magasins, hôtels et taxis, pour pouvoir être le joueur qui aura le plus de points à la fin de la partie

## Comment Jouer

Au début de chaque manche, le premier joueur lance **tous les dés**. Placez ensuite le dé bleu devant le premier joueur pour vous rappeler qui a commencé la manche. En commençant par le premier joueur, et ensuite dans le sens horaire, chaque joueur, à son tour, prend un **des dés blancs** et dessine dans la case indiquée sur sa feuille (voir la partie « Dessiner »). Lorsque vous avez choisi un dé, placez-le devant vous. Aucun autre joueur ne pourra plus choisir ce dé pendant cette manche. Après que chaque joueur ait pris un dé, on les récupère tous et le joueur assis à la gauche du premier joueur actuel, devient le premier joueur de la manche suivante.

## 2 Dessiner

Tous les joueurs doivent dessiner dans la **colonne** donnée par le **dé bleu**. Le **dé blanc** vous indique **une ligne**. Vous devez dessiner une route à l'intersection de la ligne et de la colonne (exception : les cases maison). La route peut être une **ligne droite** (verticale ou horizontale) ou bien une **ligne courbe**, reliant deux côtés de la case. Les routes ne doivent pas être forcément reliées à des routes dans des cases adjacentes. Vous ne pouvez pas choisir un dé blanc pointant vers une case où vous avez déjà tracé une route !



**Cases Maison :** dans les cases maison vous ne pouvez pas tracer de route, mais à la place vous devez cocher une maison. Étant donné que chaque case maison possède deux maisons disponibles, vous pouvez donc cocher jusqu'à deux fois dans chaque case maison. Remarquez que chaque case maison a déjà une ou deux maisons de cochées.

**Important :** Vous devez choisir un dé qui indique une case dans la quelle vous pouvez dessiner. Au cas où tous les dés disponibles indiqueraient des cases que vous avez déjà tracées des routes ou cochez toutes les maisons, **ne prenez pas de dé blanc et à la place cochez un arbre en bas de votre feuille.**

### Dé = 6

Si le dé bleu montre un 6, chaque joueur peut librement choisir la **colonne** dans laquelle ils souhaitent dessiner (la ligne est cependant toujours déterminée par le dé blanc).



Si vous choisissez un 6 blanc ; **cochez un arbre** au bas de votre feuille. Ensuite vous pouvez dessiner dans n'importe quelle case de la colonne indiquée par le dé bleu. Si le dé bleu est aussi un 6, vous pouvez choisir n'importe quelle case sur votre feuille.



## 3 Compter les Points

Les hôtels et les cases magasins rapportent des points immédiatement lorsque vous dessinez dans leur case, alors que les taxis et les arbres sont comptés à la fin de la partie.

### Points des Hôtels

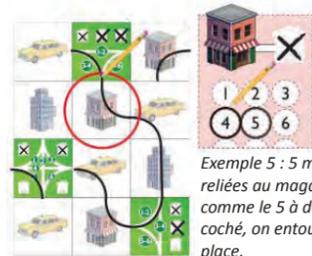
Lorsque vous dessinez une route dans une **case hôtel**, calculez immédiatement la **longueur de la route** qui passe par l'hôtel (c'est-à-dire le nombre total de cases par lesquelles la route passe). Si ce nombre est égal ou supérieur à un des scores disponibles pour l'hôtel, entourez alors ce score dans la partie score des hôtels de votre feuille. Vous ne pouvez entourer qu'un seul score par hôtel, et chaque score ne peut être utilisé qu'une seule fois. S'il n'y a pas de score disponible, aucun point n'est accordé pour cet hôtel.



Exemple : La longueur de la route est 5.

### Points des Magasins

Lorsque vous dessinez une route dans une **case magasin**, comptez le **nombre de maisons cochées** tout au long de cette route. Entourez ce nombre (ou un nombre inférieur disponible) dans la partie score des magasins de votre feuille. S'il n'y a pas de score disponible, aucun point n'est accordé pour ce magasin.



Exemple 5 : 5 maisons sont reliées au magasin, mais comme le 5 à déjà été coché, on entoure le 4 à la place.

**Remarque :** On ne marque des points pour les hôtels et les magasins qu'au moment où on dessine dans leur case. On ne marque pas de points supplémentaires après avoir rallongé la route de l'hôtel ou bien pour avoir relié de nouvelles maisons au magasin.

## 4 Le bonus de Premier Joueur pour les Magasins

Le **premier joueur** qui marque au moins 3, 5, 7 ou 10 points de magasin, entoure aussi le **bonus de premier joueur** correspondant. Tous les autres joueurs doivent cocher ce bonus sur leur feuille.

Exemple 1 : le joueur A atteint un magasin avec 8 maisons, il entoure donc le bonus 7.

Exemple 2 : Plus tard le joueur B atteint un magasin avec 9 maisons, mais comme le bonus de 7 a déjà été pris, il ne peut entourer que le bonus 5.



## Fin de la Partie & Décompte Final

Lorsqu'une des situations suivantes se produit, la partie se termine à la fin de la manche :

- Un joueur inscrit le nombre de points maximal pour un **hôtel** (15 points)
- Un joueur inscrit le nombre de points maximal pour un **magasin** (10 p + 10 p de bonus)
- Un joueur coche son **dernier arbre**.

Tous les joueurs font le total de leurs points (voir le décompte final Figure 1 à la fin de ce livret de règles).

- La valeur à l'intérieur des cercles entourés des **hôtels**.
- La valeur à l'intérieur des cercles entourés des **magasins** et des points **bonus**.
- 4 points par **taxi** relié à **au moins un autre taxi** (voir Figure 2).
- Le joueur qui a le **plus d'arbres cochés** perd 4 points, alors que le joueur qui a le **moins d'arbres cochés** marque 4 points. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité perdent ou marquent l'intégralité des points.

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité celui qui a le moins d'arbre coché (parmi les joueurs à égalité) l'emporte.

## Variantes

**Plus de Contrôle :** Au lieu de prendre un dé, les joueurs peuvent choisir de passer et de cocher un arbre.

**Jeu en Solo :** Utilisez 3 dés blancs. On ne marque pas de points pour les arbres. Comparez votre score à ceux du tableau dans la partie Performances (Achievements) à la fin du livret de règles.

Figure 1

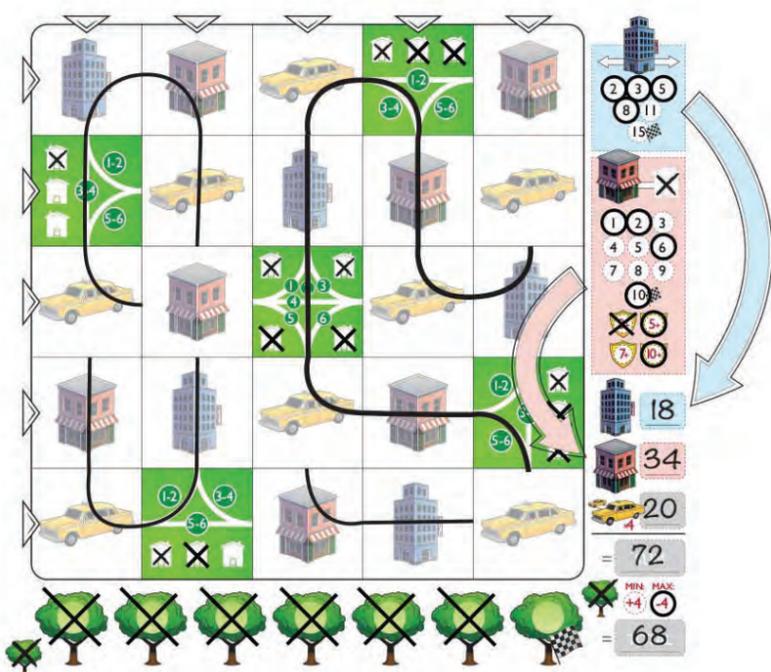


Figure 2



## Achievements (Solo Game)

### Rank:

<30p:	Essayez encore!
30-49p:	Locataire
50-69p:	Propriétaire
70-89p:	Entrepreneur
90-104p:	Maire
105-119p:	Président
>=120p:	Puissance Mondiale



Écologiste (tous les arbres intacts à la fin de la partie)



Urbaniste (une seule route traverse toutes les cases)



Magnat des Hôtels (42 points pour les hôtels)



Capitaliste (74 points pour les magasins)



Fièvre Acheteuse (marquez des points pour un magasin avec 16 maisons)

## Credits

Aporta Games aimerait exprimer sa gratitude envers Inger Johanne Berg, Lin Heidi Isaksen and Anne-Marte Andersen pour leur aide significative.

Remerciements aussi pour les testeurs suivants : Hege Kopp, Thomas Våge, Kirsten Heitmann, Ronny Eftevåg, Maria Berg, Birger Hodt, Espen Oldeman Lund, Vetle Oldeman Christensen, Emil Hansen, Maria Oldeman Lund, Lina Siring, Otto Karlsson, Jens Petter Christensen, Bente Tangen Reitan, Christian Vennerød, Nils Håkon Nordberg, Kay Solstad, Jonas Ådnøy Holmqvist, Kyrre & Natalia Glette, Erlend H Lillebø, Torgeir Hoffmann and Øyvind Svensen.

Conception du jeu: ©2014 Eilif Svensson & Kristian A. Østby  
Adaptation iOS par James David Tandy

Editeur : © 2014 Aporta Games  
Illustrations: Gjermund Bohne  
Traduction allemande : Heli Barthen & Kirsten Heitmann  
Traduction française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant

iOS version available at [www.aportagames.com](http://www.aportagames.com)

Made in Germany



Aporta Games AS  
Hermanbakken 19  
3050 Mjøndalen  
Norway

Follow us on  
Facebook & Twitter

[www.aportagames.com](http://www.aportagames.com)  
[post@aportagames.com](mailto:post@aportagames.com)