

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



CRÉDITS

Editeur : Z OR ALIVE CIE

Auteur : Hervé Sagnier

Direction Artistique/Technique : Cédric Puléo / LEOCED STUDIO

Consultant : Laurent Vincent / RHINO FEROCÉ STUDIO

Fabrication / Impression : CARTAMUNDI

Avec la participation de la Mairie d'Amiens et l'Office de Tourisme d'Amiens.

Partenaires :

CLUB HOTELIER, GERANCIMO, CAMPANILE, LE PRIEURÉ, MERCURE, IBIS, SIP, HABITAT SOLUTION, L'ADRESSE, LA TABLE DU MARAIS, LA TOSCANE, LE BOUCHON, LE NELSON LE QUAI, LE RETROVISEUR, CRAZY PIZZA TIME, MEALK, DELIRIUM, CHARLESTON, LE FORUM, HERIPRÉ, FROMAGERIE PLANCHON, DELICOURT, BIG MAT, DERBY, STUDER, BANASKA, CROQUETTERIE, HIPPODROME AMIENS, MULTIBALL, ROYAL KIDS, LASERQUEST, GOLANDPARK GREENFOOT EVENTS HUBLART, CARROSSERIE DUPONT PERSYN, HOMEBOX, MMA DUTREVIS, PROTECH FINANCES, 1 COIN DE VIE A DOMICILE, WATELAIN AUTOS, BMB, LA TABLE DU MARAIS, JOTT, CAFPI, NES'IMMO, TEAM FIVE, HUBLART, CAR ENTRAID, LM AVENTURES, COURRIER AUTOMOBILE PICARD, SOUFFLE DE LA TERRE, COMPTOIR DU MALT, NETWORK, A VOUS DE VOIR, CREDIT AGRICOLE, ESCALE D'OXYGENE, TECHNICIENS DES EAUX, PASS'TIME, AUTENTIK EVASION, CHÂTEAU DE FLIXECOURT, AGENCE IMMOPLUS, LA TERRASSE, LA MANGEOIRE, MANNEKEN-PIS, CARNET DE VOYAGES, BAGATELLE, NAUSICAA, LABY PARK, LA BAIE DE SOMME, CENTRE ÉQUESTRE DE BERCK S/MER, CERFS-VOLANTS DE BERCK S/MER.

Escale[✦]
à AMIENS



22046421

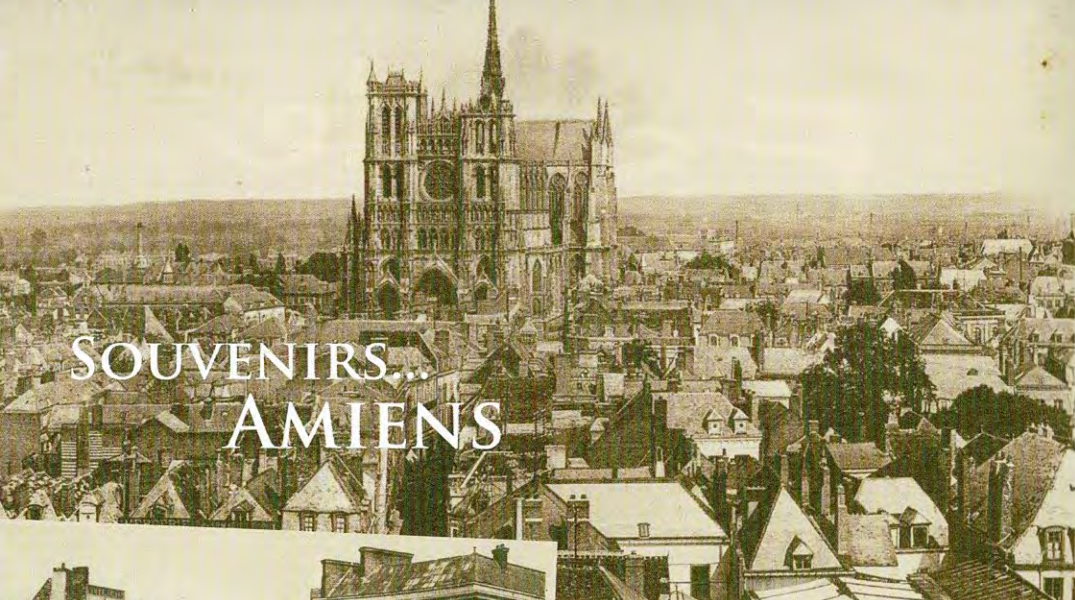
Escale[✦]
à AMIENS

LIVRET DES RÉGLES



DÉCOUVREZ VOTRE DESTINATION DE FAÇON LUDIQUE

SOUVENIRS... AMIENS

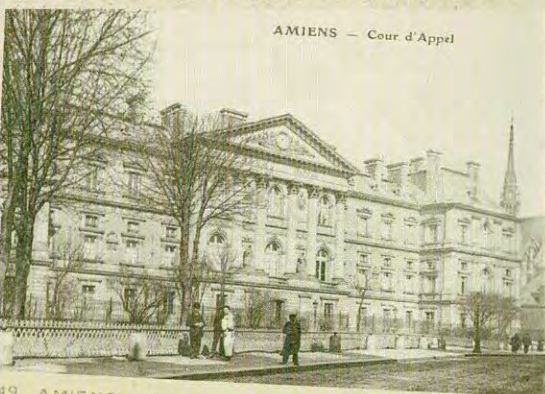


Vue générale prise du Beffroi



18 AMIENS - Place Gambetta

20. AMIENS en 1918. - Gare Saint-Joch



AMIENS - Cour d'Appel

L. C. 611

49 AMIENS - Eglise St-Leu et la Somme



517 AMIENS - La Bibliothèque. - The Library. - LL

BIENVENUE DANS LE JEU ESCALE À AMIENS



Introduction

Amiens est une ville du nord de la France, traversée par la Somme. Elle est connue pour sa cathédrale gothique et son beffroi médiéval situé à proximité. Des boutiques et des cafés bordent les ruelles du quartier Saint-Leu. Les canaux de la ville sont parsemés de jardins flottants, les "hortillonnages". Le musée de Picardie expose des œuvres d'art et des antiquités sur une période de plusieurs siècles. La maison de Jules Verne, toute proche, est un musée où l'auteur de science-fiction vécut autrefois.

Règles du jeu

Le jeu « Escale à AMIENS » est le jeu idéal pour passer un bon moment en famille ou entre amis. Il va vous permettre de découvrir de façon ludique, les nombreuses activités proposées au sein de cette destination. Gagnerez-vous la partie ? à travers un bon restaurant... en se baladant dans les hortillonnages... en découvrant la cathédrale... ou encore, grâce à votre boutique préférée ?

De nombreuses possibilités vous seront offertes pour gagner la partie.

But du jeu : La partie sera terminée lorsqu'un joueur sera le 1^{er} à avoir rempli son planning d'activités et déposera son pion sur la case « Mairie ».

Le matériel

1 plateau de jeu



8 pions



4 plannings



2 dés



75 cartes activités / 10 cartes logements / 16 cartes aléas / 9 cartes défis

5 paquets de 20 billets
de la banque AS



Déroulement d'une partie

A tour de rôle, lancez les 2 dés et avancez d'autant de cases que le nombre de points indiqués sur les dés et suivez les instructions de la case sur laquelle vous vous êtes arrêté (2 pions ou plus peuvent s'arrêter sur la même case). Le plateau est constitué d'un parcours principal de 35 cases.

Préparation du plateau

- Dépliez le plateau
- Préparez les tas de cartes. Il existe 4 types de cartes différentes (les cartes activités, les cartes logements, les cartes aléas et les cartes défis). Mélanger les 4 paquets de cartes et posez les, faces cachées (les cartes activités se positionnent sur le plateau à l'emplacement pioche fermée. Il y a donc 4 pioches).
- Chaque joueur choisit un pion de couleur parmi les 4 et le positionne sur la case « départ office du tourisme ».
- Chaque joueur choisit un planning d'activité et le pose devant soi.
- Vous avez 5 tas de billets AS (AS étant la monnaie Amiénoise du jeu).
- Choisissez le joueur qui fera office de banquier et s'occupera des billets de banque.
- Chaque joueur lance les 2 dés pour connaître le montant de sa tirelire de départ, sachant que chaque point vaut 4 AS.
(EX : Le 1er joueur lance les 2 dés et fait 8, il partira donc avec $8 \times 4 = 32$ AS, et ainsi de suite pour les 3 autres joueurs)
- Le joueur le plus jeune commence la partie qui se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les cases du plateau



Case Distributeurs de billets (DAB) : Vous jetez les Dés et multipliez le score par le chiffre situé sur la case. Il y a 3 distributeurs à 5AS et un distributeur à 10AS.



Case Activité : Cette case vous permet de piocher une carte activité et de la jouer. Certaines sont à acheter, d'autres sont gratuites, d'autres encore peuvent être vendues immédiatement (bons d'achats).



Case Activité/Double Choix : Cette case vous permet de piocher 2 cartes « Activités » dans la pioche fermée et de choisir l'une d'elles. Vous choisissez celle qui vous intéresse et la payez si nécessaire. Si aucune ne vous intéresse, vous rejetez les 2 dans la pioche ouverte. (Dans l'ordre que vous souhaitez).



Case Permutation : Vous permutuez obligatoirement votre pion avec le joueur de votre choix et vous jouez la case. L'autre joueur se retrouve donc sur la case permutation, mais ne la joue pas.



Case Studer : Lorsque l'on s'arrête sur cette case, vous dépensez 30AS.



Case Pass Time : Lorsque l'on s'arrête sur cette case, vous jetez un dé et vous multipliez le score par 5AS, pour connaître le montant que avez gagné.



Case SIP : Lorsque l'on s'arrête sur cette case, vous tirez une carte défi et vous la jouez.



Case L'Adresse : Vous allez poser votre pion, sur la case de votre choix et vous la jouez.



Case Héripré : Vous dépensez 15AS.



Case CAFPI : Lorsque l'on s'arrête sur cette case, vous jouez 2X d'affilée.



Case Homebox : Vous jetez 1 dé et le résultat obtenu vous donne accès à une cabine HomeBox numérotée, qui correspond à une activité planning, dont vous pourrez subtiliser la carte au joueur de votre choix. Si vous faites 6, vous avez le choix de la carte activité.



Case TDE : Piochez une carte Aléas et jouez-la en suivant les instructions notées sur celle-ci.



Case Crazy Pizza : Idem case Activité/Double Choix.



Case Le Bouchon : Idem case Activité/Double Choix.



Case Gerancimo : vous perdez votre carte logement et pourrez la racheter au tour suivant.



Taxi : Positionnez votre pion sur la case de votre choix et jouez la case.



Case Stop pair/Impair : Cette case marque obligatoirement un STOP. Vous jetez 1 dé, si vous faites pair, vous continuez tout droit, si vous faites impair, vous tournez à droite et prenez l'allée shopping. Cette allée se joue avec 1 dé jusqu'à passer la case départ.



Sens Inverse : vous relancez les dés et reculez d'autant de cases que votre résultat.



Case Protech Finance : vous jetez un dé et vous multipliez le score par 10AS, pour connaître le montant que avez gagné.



Case ImmoPlus : Idem case Activité/Double Choix.



Case Un coin de vie à domicile : piochez une carte activité de votre choix dans la pioche ouverte.



Case A vous de voir : piochez une carte boutique de votre choix dans la pioche ouverte.



Case Comptoir du Malt : piochez une carte restaurant de votre choix dans la pioche ouverte.



Case Défi : Vous piochez une carte défi, située à côté du plateau et jouez la carte.



Case LM Aventure : Si vous tombez sur cette case, vous empruntez l'itinéraire bis.



Case Hortillonages : Si vous tombez sur cette case, vous empruntez l'itinéraire hortillonages.



Case BMB : Si vous tombez sur cette case, vous passez votre tour.

Le Plateau de jeu

Itinéraire principal

Il est de couleur blanche.
Le départ est situé sur la case.
Office de tourisme. Il comporte 35 cases.

Case «Arrivée»

Lorsque vous posez votre pion sur cette case, c'est que vous avez rempli votre planning d'activité : vous avez gagné la partie !!

Case «Départ»

Tous les joueurs mettent leur pion sur cette case pour démarrer la partie. Si vous tombez sur cette case durant la partie, vous avez accès gratuitement à la pioche des cartes activités faces ouvertes en prenant celle de votre choix.

Itinéraire LM Aventure

On l'emprunte obligatoirement lorsque l'on s'arrête sur la **case LM Aventure**. Il comporte 11 cases et rejoint l'itinéraire principal à la **case DAB** (Distributeurs automatique de billets).



Vous relancez un dé et vous reculez d'autant de cases que le résultat du dé.



Idem
Case Activité/Double Choix



Idem Case Permutation



Idem Case Activité



Idem Case Défi



Case défi Trail

Cette case correspond au départ de la course. Tous les joueurs participent à ce trail et posent leur 2nd jeton sur cette case. Se joue avec 1 dé. Le 1er qui passe la ligne à gagné la partie. 3 prix sont notés sur la carte.

Pioche fermée

Les cartes activités sont positionnées faces cachées.

Pioche ouverte

Cette pioche est constituée des cartes activités non retenues par les joueurs. Les cartes activités sont positionnées faces ouvertes.

Itinéraire Hortillonnages

On l'emprunte obligatoirement lorsque l'on s'arrête sur la **case Hortillonnages**. Il comporte 12 cases et rejoint l'itinéraire principal par la **case Hortillonnages**. Si vous dépassez la case, continuez votre chemin sur le parcours principal

Itinéraire Shopping

Vous empruntez ce parcours si vous faites « IMPAIR » au dé sur la case Stop. Il comporte 7 cases. Se joue avec 1 dé.

Cas particulier : Si au cours de la partie, vous ne pouvez pas payer un achat obligatoire, la banque vous accordera une dette. Pour gagner la partie vous devrez avoir réglé toutes vos dettes à la banque.

Case défi 4x4

Cette case correspond au départ de la course. Tous les joueurs participent à ce raid et posent leur 2nd jeton sur cette case. Se joue avec 1 dé. Le 1er qui passe la ligne à gagné la partie. 3 prix sont notés sur la carte.

Les plannings


Ils servent à poser votre carte «Logement» ainsi que vos cartes «Activités». Chaque catégorie est représentée par son logo qui marque l'emplacement de la carte.



82 Route de Rouen - 80480 Pont-de-Metz
03 22 96 09 55 - lacroquetterie.com

banas.ka



2 Rue du Marché Lanselles - 80000 Amiens
03 22 91 24 24  : banaskabijoux et mode