

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



LES ETAPES DE LA VIE

Un jeu Volumetrix - Réf. 6020

GENERALITES

C'est le tracé amusant d'étapes de la vie, jusqu'à l'âge adulte. La signification de chaque carte est indiquée par un titre ou le dessin lui-même.

Le jeu consiste à exposer le plus "d'Étapes", tout en arrivant le premier à l'âge adulte, symbolisé par la carte "adulte".

Certaines cartes permettent de retarder l'adversaire, qui devra, pour écarter un contretemps, exposer la carte de dégageement nécessaire.

Les Etapes de la Vie, après la naissance de "bébé" sont exposées dans un ordre logique : "École maternelle" - "École" - "Lycée/Apprentissage" - "Service militaire". Le "Baptême" et "Le Sport" sont valables à tout âge.

Chaque carte peut faire marquer des points ou, au contraire, en faire retrancher, selon l'indication portée. Le jeu comprend 112 cartes.

La partie de 3 à 8 joueurs

Chacun prend 6 cartes au sabot en une ou plusieurs prises, selon l'arrivée des cartes "Prénoms" qui seront utilisées pour former les couples. Par la suite, chaque joueur, à son tour, prendra une carte au sabot, et jouera une carte dans son jeu ou dans le jeu d'un adversaire, ou encore au contre sabot.

On ne joue qu'une carte à la fois. Chaque joueur doit toujours avoir 6 cartes en mains.

FIANCILLES

Les fiançailles sont réalisées au début de la partie, au fur et à mesure que les cartes "Prénoms" sont distribuées, par une demande en mariage verbale, d'un prénom masculin et d'un prénom féminin. Les deux joueurs d'un même couple, ayant placé côte à côte leur carte "Prénom", joueront dès lors sur le même jeu, mais chacun séparément et sans se faire voir leurs cartes respectives.

Disposition des cartes : Celui qui tient le jeu pour un mariage, dispose devant lui les deux cartes "Prénom", puis les cartes "Mariage" et "Maire". Lorsqu'il pourra exposer la carte "bébé", il rassemblera toutes les cartes exposées dans son jeu sous la carte "bébé" qui restera seule visible. Il laissera ensuite les différentes étapes exposées.

MARIAGE

Les fiancés devront exposer dans leur jeu, une carte "Mariage" et une carte "Maire".

NAISSANCE DU BEBE

Les mariés exposent une carte "bébé". Si un adversaire a mis dans leur jeu, avant la carte "bébé" une carte "pilule", ils devront, avant d'exposer la carte "bébé" mettre dans leur jeu une carte "Pilule barrée en rouge". Puis interviennent les différentes phases du jeu : "LES ETAPES DE LA VIE".

Étapes pouvant être franchies

- Baptême
- École maternelle
- École
- Lycée/Apprentissage
- Sport
- Service militaire

Cartes à exposer pour les franchir

- Baptême
- École (bâtiment)
- École (cartable)
- Lycée/Apprentissage
- Sport
- Militaire

Quatre étapes sont imposées avant de pouvoir jouer la carte adulte :

- École maternelle
- École
- Lycée/Apprentissage
- Sport

A partir de la carte "bébé", le sexe n'a pas d'importance (on peut avoir un bébé féminin et continuer avec des cartes masculin).

Dès qu'une carte "adulte" est déposée la partie est alors arrêtée et les points comptés.

Chacun des 2 joueurs d'un mariage marque le total des points indiqués par les cartes situées dans le jeu de ce mariage (en décomptant éventuellement les cartes contretemps).

Les joueurs du mariage qui ont exposé la carte "adulte", marquent en plus, chacun dix points.

Lorsque les comptes sont terminés, toutes les cartes sont rassemblées, mélangées et remises au sabot. La partie recommence de la même façon.

Elle se joue en 100 points, ou plus, selon une convention entre joueurs.

Si au cours de la partie les cartes du sabot sont épuisées, celles du contre sabot sont mélangées et remises au sabot pour poursuivre la partie.

PRECISIONS SUR LES CARTES

Les **CARTES PRÉNOM** ont un verso différent des autres cartes.

Au moment de la prise des 6 premières cartes, et dans les coups suivants, le joueur qui a déjà obtenu une carte "Prénom" et qui voit arriver une autre carte "Prénom" arrête sa prise de carte, même s'il n'est pas complètement servi et passe le sabot au joueur suivant qui n'a pas de carte "Prénom".

Dès que l'on obtient une carte "Prénom", on l'expose aussitôt devant soi. Il faut que le nombre des cartes "Prénom" masculin soit égal au nombre des cartes "Prénom", féminin, ou différent de 1, seulement, dans le cas d'un nombre impair de joueurs. Celui qui prend un prénom venant détruire cet équilibre, remet la carte au contre sabot. Il est considéré comme n'ayant pas encore obtenu de carte "Prénom".

Dès que les cartes "Prénom" exposées le permettent, des demandes en mariage peuvent être formulées, même avant que chacun ait obtenu ses 6 cartes. Dans le cas d'un nombre impair de joueurs, celui qui reste seul peut, après avoir exposé la carte "Maire", adopter un bébé. Dès ce moment, à son tour, il jouera deux fois de suite au lieu d'une, pour garder autant de chances que les autres couples.

Cartes de "CONTRETEMPS"

Les ETAPES DE LA VIE ne sont pas forcément franchies sans contretemps. C'est la raison pour laquelle certaines cartes stoppent momentanément le jeu : ce sont les cartes "contretemps". Parallèlement, des cartes de "Dégagements" permettent de poursuivre. Une carte de "Contretemps" placée dans un jeu arrête la progression de ce jeu, jusqu'au moment où une carte de "Dégagements" est jouée.

Cartes de Contretemps

- "Pilule"
- "Maladie"
- "Accident"
- "Délit"
- "Prison"
- "Police"

Cartes de "Dégagements" correspondantes

- "Pilule" barrée en rouge
- "Médecin" ou "Guérison" ou "Médicaments"
- "Hôpital" ou "Guérison"
- "Juge" ou "Avocat" ou "Acquitté/Libéré"
- "Acquitté/Libéré"
- "Acquitté/Libéré"

Dès qu'ils sont réglés, les "Contretemps" sont placés sous la carte "bébé".

Cartes Libératrices

Certaines cartes de "dégagements" - Pilule - Guérison - Acquitté/Libéré - ont un losange VERT : ce sont des cartes "Libératrices", pouvant faire "Piège".

Lorsqu'une carte de CONTRETEMPS est placée dans un jeu, si l'un des deux mariés intéressés possède la carte "Libératrice" nécessaire, il dit "Piège" et montre sa carte Libératrice avant de la mettre au contre sabot. Puis il place la carte de Contretemps dans le jeu exposé de celui qui vient de la jouer et qui va, à son tour, subir le Contretemps. Le jeu continue.

Cartes "Joker"

Chacune des cartes "joker" peut remplacer, au choix du joueur la possédant, une autre carte (y compris une carte Libératrice).