

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



EUROPHILE

BUT DU JEU :

Traverser l'Europe, selon un itinéraire libre, en gagnant un maximum de points, grâce aux questions posées par la couleur des cases du parcours. Seules la case-départ et la case-vacances de chaque joueur (ou de chaque équipe) sont fixées en début de partie, en lançant le dé blanc et le dé bleu. Sur le tableau "itinéra", situé en haut du jeu, le dé blanc donne le chiffre sur fond blanc, le dé bleu donne le chiffre sur fond bleu ; on obtient ainsi une ligne indiquant un premier nom (départ et arrivée) et un deuxième nom (case-vacances) par lequel le joueur doit passer avant de revenir vers sa case départ-arrivée. Les coordonnées indiquées près des noms permettent de trouver ces villes sur la carte.

Chaque joueur place son pion sur sa case départ, et reçoit 300 F en début de partie. Un joueur tient la banque, et peut redonner des billets en cours de partie, à condition d'en donner autant à chaque joueur.

PRESENTATION :

EUROPHILE est un jeu de parcours. A chaque tour, on avance en lançant un dé, on prend la route de son choix, et on arrive sur des cases permettant de répondre à des questions de géographie.

Les questions sont posées directement par la couleur ou le symbole de la case sur laquelle on arrive : voir la rubrique "symbole" de la règle.

Le numéro figurant dans la case ou sur l'élément à identifier permet de trouver la réponse au dos de la règle. Une bonne réponse rapporte 50 F. Une mauvaise réponse n'entraîne pas de pénalité.

A diverses occasions vues dans la règle, les joueurs ont des dépenses alimentant le "Jackpot" (en haut, à gauche du plan de jeu).

En tirant un 6 sur le dé de parcours, on peut avancer de 6 cases **OU** tenter le "Jackpot". Si l'on tente le "Jackpot", on lance les 3 dés, qui donnent, dans l'ordre bleu-blanc-rouge, un numéro à trois chiffres. Grâce à la table de correspondance sur la gauche du jeu, ce numéro indique les coordonnées où l'on trouvera l'élément à identifier. Une bonne réponse rapporte tout le contenu du "Jackpot".

En arrivant sur une case jaune, ou sur une case jaune munie d'un rond blanc, on peut jouer au "Quitte-ou-Double", selon les explications données dans la règle, et en sélectionnant les éléments à identifier, avec les 3 dés bleu-blanc-rouge, comme ci-dessus.

Sur un même coup de dé, tout aller-retour est interdit, sauf en voie-sans-issue.

La règle donne les explications nécessaires sur les cercles bleus, les cercles verts, les traversées maritimes, ainsi que sur la case-vacances, la case-retour, et le gagnant.

BUT DU JEU : gagner sur son parcours à travers l'Europe le maximum de points ou argent par sa stratégie et ses connaissances, mais aussi en remportant le Quitte-ou-double et le Jackpot.

COMMENT REMPLIR SA CAGNOTTE :

- 1°. En identifiant les ELEMENTS symbolisés par les cases du parcours sur lesquelles on arrive. (voir \$ "symbole"). La banque donne 50 Points par bonne réponse.
- 2°. Le JACKPOT peut être tenté par le joueur tirant un 6 sur le dé rouge de parcours. Au lieu d'avancer de 6 cases, il lance les 3 dés qui donnent dans l'ordre bleu-blanc-rouge le numéro d'un élément à identifier (voir table de coordonnées sur le plan de jeu). Une bonne réponse rapporte le Jackpot.
- 3°. Le QUITTE-OU-DOUBLE : Le joueur arrivé sur une case jaune peut y jouer . Il verse 50 P au Jackpot, lance les 3 dés et obtient dans l'ordre bleu-blanc-rouge le numéro d'un élément.
 - Pour une bonne réponse, la banque met à son compte 50P qu'il reçoit ou remet en jeu.
 - S'il remet son gain en jeu, il le laisse à la banque et sélectionne un 2° élément. Pour une bonne réponse, son compte passe à 100 P qu'il reçoit ou remet en jeu.
 - S'il remet son gain en jeu, il le laisse à la banque et sélectionne un troisième élément. Pour une bonne réponse, son compte passe à 200 P qu'il reçoit ou remet en jeu.
 - S'il remet encore son gain en jeu, il le laisse à la banque et sélectionne un quatrième et dernier élément à identifier. Une bonne réponse lui vaudra 400P à recevoir de la banque. Dès la première mauvaise réponse, il perd tout et le tour passe au joueur suivant.

Les REPONSES sont vérifiées par un autre joueur, au dos de ce document. Réflexion par question: 10 secondes. Aucune pénalité pour mauvaise réponse mais le tour passe au joueur suivant.

SYMBOLE

ELEMENT A IDENTIFIER

- . CASE VERTE = PAYS sur lequel se trouve la case.
- . CASE ROUGE = MONNAIE du pays sur lequel se trouve la case.
- . CASE ROSE = PROVINCE ou Grande REGION.
- . CASE BLEUE = FLEUVE, LAC, MER, BRAS DE MER, GOLFE indiqué ou traversé.
- . POINT BLEU = LAC, MER, BRAS DE MER, GOLFE sur lequel se trouve le point.
- . LOSANGE BLANC = DETROIT indiqué par une flèche.
- . CASE ORANGE = ILE ou ARCHIPEL indiqué par une flèche.
- . POINT ORANGE = ILE ou ARCHIPEL sur lequel ou près duquel se trouve le point.
- . CASE MARRON = CAP, MONTAGNE, SOMMET indiqué par une flèche.
- . POINT MARRON = CAP indiqué par une flèche.
- . TRIANGLE MARRON = SOMMET / DOUBLE TRIANGLE MARRON = MONTAGNE

Le PARCOURS :

- AU DÉPART, chaque joueur reçoit 300 P et lance le dé blanc et le dé bleu, pour connaître grâce au tableau "Itinera", son trajet à effectuer. Exemple : 2/dé blanc et 3/dé bleu donne le parcours 23, soit : Plymouth en case-départ et case-retour, et Kola en case-vacances .
 - . Chaque joueur place son pion sur sa case-départ. A chaque tour il lance le dé rouge pour connaître le nombre de cases à parcourir . Aucun chiffre n'est obligatoire pour démarrer. L'itinéraire est libre à l'aller comme au retour . Lors d'un même coup de dé, tout aller-retour est interdit, sauf dans une voie sans issue.
- Les CERCLES BLEUS pour les grandes villes ou VERTS pour les capitales sont aussi des cases de parcours. Le joueur s'y arrêtant paye son séjour : 50 P au Jackpot . La banque lui les rembourse s'il identifie la ville sur laquelle il se trouve.
- Les TRAVERSEES MARITIMES se font dans le sens des flèches, ou dans les 2 sens en cas de pointillés. Les cases d'embarquement et de débarquement sont des cases consécutives. Le joueur avance jusqu'à sa case d'embarquement . Il verse au 100 P au Jackpot, pour son passage. Il récupère les 100 P de la banque s'il identifie un élément sélectionné par jet des 3 dés. Puis il poursuit son chemin sur l'autre rive.
- La CASE-VACANCES doit être atteinte par un chiffre exact. Le premier à y parvenir reçoit 500 P de la banque. Le joueur ne peut quitter sa case-vacances qu'en tirant un 6 sur le dé rouge de parcours. A chaque tour où il sera immobilisé, il pourra jouer au Quitte-ou-double.
- La CASE-RETOUR, identique à la case-départ, sera atteinte par un chiffre exact. Le premier y parvenant, après retour de sa case-vacances, reçoit le Jackpot et marque la fin de partie.
- Le GAGNANT est celui qui, en fin de partie, a le plus de Points ET a au moins atteint sa case-vacances.

1	Strasbourg	111	Aland	211	le Forint	311	Finlande	411	Ukraine	511	cap S. Vincent	611	Reykjavik
2	Francfort/Main	112	Gotland	212	le Drachme	312	Suède	412	Laponie	512	cap de Tarifa	612	Oslo
3	Turku	113	Oeland	213	le Lev	313	Norvège	413	Svealand	513	cap Land's end	613	Stockholm
4	Leningrad	114	Chiama	214	le Dinar	314	Danemark	414	Jutland	514	cap Mizen	614	Helsinki
5	Riga	115	Bornholm	215	le Rouble	315	Pays-Bas	415	Estonie	515	cap Skagen	615	Moscou
6	Glasgow	116	iles Frisonnes	216	le Zloty	316	Luxembourg	416	Lettonie	516	Sicile	616	Copenhague
7	Edimbourg												
8	Manchester	121	iles Faer-oer	221	le Leu	321	Belgique	421	Lithuanie	521	la Garonne	621	Dublin
9	Liverpool	122	iles Shetland	222	le Deutschemark	322	Irlande	422	Biélorussie	522	Canal du nord	622	Londres
10	Hambourg	123	iles Orcades	223	la Livre angl.	323	Grande Bretagne	423	Westphalie	523	canal St. George	623	Amsterdam
11	Malmö	124	î. Hébrides	224	la Livre irland.	324	Andorre	424	Bohème	524	Pas de Calais	624	Bruxelles
12	Gdansk/Danzig	125	i. Baléares	225	Mer de Barents	325	Suisse	425	Slovaquie	525	dét. de Gibraltar	625	Bonn
13	Minsk	126	Corse	226	Mer blanche	326	France	426	Bavière	526	dét. de Messine	626	Paris
14	Smolensk												
15	Kiev	131	Sardaigne	231	lac Omega	331	Espagne	431	Moldavie	531	Dardanelles	631	Bern
16	Cracovie	132	iles Lipari	232	lac Ladoga	332	Allemagne (Est)	432	Valachie	532	dét. d'Otrante	632	Madrid
17	Lódz	133	Malte	233	golfe de Botnie	333	Albanie	433	Bosnie	533	ch. cantabrique	633	Lisbonne
18	Dresde	134	Crète	234	lac Voener	334	Grèce	434	Serbie	534	sierra Morena	634	Berlin
19	Hanovre	135	Rhodes	235	golfe de Riga	335	Turquie	435	Macédoine	535	sierra Nevada	635	Prague
20	Lille	136	Cyclades	236	Mer baltique	336	Hongrie	436	Péloponèse	536	Mts ibériques	636	Vienne
21	Birmingham												
22	Nantes	141	i. Sporades	241	Kattegat	341	Portugal	441	Calabre	541	Pyrénées	641	Varsovie
23	Stuttgart	142	Wight	242	Skagerrak	342	Autriche	442	Pouille	542	Pic d'Aneto	642	Bucarest
24	Munich	143	Man	243	Mer du nord	343	Bulgarie	443	Oder	543	Massif central	643	Sofia
25	Brno	144	i. Lofoten	244	g. de Gascogne	344	Roumanie	444	le Rhin	544	Apennins	644	Tirana
26	Varsovie	145	Saaremaa	245	L. de Constance	345	Yougoslavie	445	la Seine	545	Mont Blanc	645	Budapest
27	Sarajevo	146	i. Ioniennes	246	lac Léman	346	Italie	446	la Loire	546	Alpes	646	Rome
28	Zagreb												
29	Venise	151	la Couronne	251	Mer Ligurie	351	Allemagne-ouest	451	l'Ebre	551	Carpatès	651	Belgrade
30	Milan	152	le Schilling	252	M tyrrhénienne	352	Tchécoslovaquie	452	le Tage	552	Transilvanie	652	Athènes
31	Turin	153	la Lire	253	Mer adriatique	353	Ulster	453	le Guadiana	553	Balkans	653	Pico de Europa
32	Gènes	154	l'Escudo	254	Mer Ionienne	354	Ecosse	454	le Rhône	554	Monts Rhodope	654	M Méditerranée
33	Lyon	155	la Peseta	255	Mer Egée	355	Pays de Galles	455	l'Eibe	555	Mont Olympe	655	Bouch. Bonifacio
34	Marseille	156	le Franc	256	mer de Marmara	356	Cornouaille	456	la Vistule	556	Alpes dinariques	656	Bosphore
35	Bordeaux												
36	Bilbao	161	le Florin	261	Mer noire	361	Bretagne	461	le Danube	561	Grand Sasso	661	Porto
37	Valence	162	la Couronne	262	Mer d'Irlande	362	Champagne	462	le Pô	562	Etna	662	Belfast
38	Barcelone	163	la Couronne	263	la Manche	363	Gascogne	463	la Volga	563	Highlands	663	Odessa
39	Naples	164	la Couronne	264	G. de Finlande	364	Languedoc	464	le Dniepr	564	Ben Nevis	664	Mourmansk
40	Thessalonique	165	le Mark finnois	265	Jsselmeer	365	Castille	465	cap Finistère	565	ch. scandinave	665	Pologne
41	Grenade	166	la Couronne	266	Islande	366	Andalousie	466	cap da Roca	566	Giltterlinden	666	U.R.S.S.
42	Séville												

information importante à conserver : ce jeu contient des petits éléments détachables. Il ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois.