

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)



**UN JEU SAIN, DYNAMIQUE, CAPTIVANT ...**

# "EUROPAX"

"Europax" est un tournant dans l'histoire du Jeu de Société. Les joueurs ne sont plus des adversaires, mais des associés. On ne cache plus son jeu, on joue loyalement, **cartes sur table**.

"Europax" est un jeu pacifique... Pas de conquêtes, pas de guerres ; la supériorité des joueurs s'affirme dans le domaine de l'intelligence et de la subtilité.

## RÈGLE DU JEU



Au premier abord cette règle de jeu vous semblera compliquée. **EUROPAX est pourtant un jeu très simple. Il vous suffira d'y jouer une seule fois pour que vous le compreniez immédiatement.**

### BUT DU JEU

Fournir au marché commun (centre de la table), les Produits demandés par les cartes de DEMANDES. Si vous ne possédez pas ces produits, les acheter aux pays de l'Europe. Si aucun pays de l'Europe n'en possède en stock, les acheter à la concurrence étrangère. (Les pays étrangers sont dans ce jeu tous les pays en dehors de l'Europe.)

Les produits se payant plus chers à l'étranger la technique du jeu consiste à faire le moins souvent appel à lui. La prospérité d'un pays étant fonction de ses ventes, il faudra vendre le plus possible. Les joueurs étant tous des associés, si un joueur se trouve en difficulté, tous les autres pays de l'Europe doivent lui venir en aide.

### NOMBRE DE JOUEURS

Europax se joue à 2, 3, 4, 5, 6, joueurs. Lorsqu'on joue à 6 joueurs, un de ceux-ci prend uniquement la responsabilité de la banque. A moins de 6 joueurs, celui qui s'occupe de la banque s'occupe en même temps d'un pays.

### DISTRIBUTIONS DES BILLETS DE BANQUE ET DES CARTES

Le banquier distribue à chaque joueur :

- 4 BILLETS de 500 millions d'Europas.
- 10 BILLETS de 100 millions d'Europas.
- 10 BILLETS de 50 millions d'Europas.
- 20 BILLETS de 5 millions d'Europas.

Le reste des billets sera posé sur le tableau figurant la banque.

Le banquier distribue également, après les avoir mélangées, les cartes de DEMANDES (cartes dos rouge), 8 cartes à chaque joueur, ainsi que les cartes de PRODUCTION (petites cartes dos vert), 15 à chaque joueur. Le surplus de ces deux catégories forme les talons.

### DEBUT DE LA PARTIE

Chaque joueur pose devant lui le tableau représentant le pays qu'il va gérer, et, à la droite de ce

tableau, les cartes de DEMANDES (dos rouge), face sur le dessus, l'une à côté de l'autre, de telle façon que chaque joueur puisse les voir.

Les cartes de PRODUCTION (dos vert) seront placées face au-dessus, sur les cases correspondantes du tableau.

**EXEMPLE.** — Les cartes de céréales sur les cases de céréales. Les cartes de légumes sur les cases légumes.

### DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le pays se trouvant à la droite du banquier commence la partie. Le « joueur » le représentant tire de son jeu une carte de DEMANDE lui permettant, autant que possible, d'écouler les produits qu'il possède. Il la pose au centre de la table et lit à haute voix la première demande.

**EXEMPLE.** — Le joueur représentant la FRANCE a reçu des céréales. S'il a dans son jeu une carte de DEMANDES, ordonnant à l'ANGLETERRE de fournir des céréales, et que celle-ci n'en possède pas, il a intérêt à utiliser cette carte de DEMANDES pour obliger l'ANGLETERRE à lui acheter la marchandise qui lui fait défaut et qu'elle doit fournir au Marché Commun. L'ANGLETERRE paye donc à la FRANCE, s'il s'agit de 3 millions de tonnes, la valeur Européenne, soit pour les céréales : 160 millions d'Europas.

L'ANGLETERRE dépose sur la carte de DEMANDES, au centre du tapis, la marchandise qu'elle vient d'acheter.

Celui qui a joué la carte de demandes lit dans l'ordre, de haut en bas, les autres demandes, et les pays sollicités doivent fournir au Marché Commun (centre du tapis) la marchandise réclamée par la carte. **Chaque fois qu'un pays ne peut pas fournir la marchandise demandée, il doit l'acheter en priorité à celui qui a posé la carte de Demandes. Si celui-ci en manquait, le pays sollicité s'adresse à un autre pays (au choix) et paye au prix européen.**

Il peut arriver qu'aucun pays de l'Europe ne possède la marchandise recherchée ; dans ce cas, le pays qui devait fournir la demande s'adresse à la banque. Il paye à celle-ci le prix fort.

**EXEMPLE.** — Une carte donne à l'ALLEMAGNE l'ordre de fournir 3 millions de tonnes d'acier. L'ALLEMAGNE n'en possède pas, elle s'adresse en priorité au pays qui a sorti la carte de DEMANDES de son jeu. Celui-ci n'en possède pas ; l'ALLEMAGNE s'adresse aux autres pays. Aucun n'en possède. L'ALLEMAGNE est dans l'obligation de payer à la Banque, au prix fort, soit pour l'acier : 170 millions d'Europas.

## CARTES DE PRODUCTIONS

**La Banque ne livre pas de cartes de productions ; le fait d'avoir payé sous-entend que l'étranger fournira la marchandise faisant défaut sur le Marché Européen.**

Quand un pays fournit au Marché Commun la marchandise qui lui est demandée par la carte de Demandes, il ne touche pas d'argent. On ne touche de l'argent que lorsqu'on fournit à un autre pays la marchandise dont il manque pour alimenter le Marché Commun. Il est cependant très intéressant de fournir au Marché Commun puisque, chaque fois qu'un pays a épuisé ses cartes de PRODUCTIONS, il en reçoit 10 autres (prélevées sur le talon) et la Banque lui verse deux billets de 500 millions, soit 1 milliard, en récompense des services rendus à l'EUROPE.

## CARTES DE DEMANDES

Sur les cartes de Demandes, il y a une, deux ou trois demandes. On doit toujours fournir les demandes dans l'ordre, en commençant par la première en haut de la carte. **C'est celui qui a fourni la dernière demande ou qui a payé à l'étranger qui rejoue et tire une carte de Demandes de son jeu.**

Si un pays ne peut fournir la totalité de la demande qui lui a été faite, il s'adresse aux autres joueurs pour la compléter, en donnant la priorité à celui qui a présenté la demande. **Le joueur qui a fourni le complément prend la main**, ceci s'il s'agit de la dernière demande.

**EXEMPLE.** — Si la dernière demande de la carte réclame 6 millions de tonnes de céréales à la FRANCE et que celle-ci n'en possède que 3 millions de tonnes, il faudra qu'elle fasse appel à un autre pays. Si c'est l'ALLEMAGNE qui lui fournit le complément, c'est l'ALLEMAGNE qui tirera la prochaine carte de Demandes.

Chaque fois qu'un joueur a épuisé toutes ses cartes de DEMANDES, le banquier lui en redonne 7 (prélevées sur le talon).

## CARTES D'IMPREVU

Elles sont posées au centre de la table, en paquet, la face contre le tapis. Celui qui a fourni la dernière demande — c'est-à-dire qui a fourni la marchandise demandée pour le Marché Commun — tire une carte d'IMPREVU et fait ce que celle-ci lui dicte de faire.

**Si la marchandise a été demandée à l'étranger** (Banque), personne ne peut tirer une carte d'IMPREVU.

Toutes les cartes d'IMPREVU doivent être remises après lecture sous le paquet. **Il est fait une exception** pour les cartes signalant : « Votre Industrie Hôtelière est équipée pour recevoir les touristes étrangers. ». Celles-ci seront conservées par les joueurs pendant toute la partie, à côté de leur tableau.

Quand ils tireront la carte : « Les touristes européens viennent chez vous si votre Industrie Hôtelière est équipée », ils auront le droit de toucher les indemnités portées sur la carte d'IMPREVU.

La carte indiquant que l'Industrie Hôtelière est équipée sert pendant toute la partie. Si un joueur en reçoit plusieurs, il ne doit en conserver qu'une seule et remettre les autres sous le paquet.

Si un joueur tire une carte d'IMPREVU lui enjoignant d'acheter d'urgence un produit (produits pétroliers, produits laitiers, etc...), il doit s'adresser aux pays européens de son choix. Ceux-ci ne peuvent lui en refuser la vente. Il pose sur son tableau la marchandise achetée. Si aucun pays ne possède le produit recherché, il n'est pas obligé d'acheter à l'Etranger (Banque).

## FIN DE LA PARTIE

### Partie courte.

La partie se termine lorsqu'un joueur a épuisé tou-

tes ses cartes de DEMANDES et qu'il n'en reste plus au talon. On fait les comptes : le plus riche est considéré comme le meilleur gestionnaire et gagne.

### Partie longue.

La partie se termine lorsqu'un joueur a épuisé toutes ses cartes de PRODUCTIONS et qu'il n'en reste plus au talon. **Pour effectuer la partie longue**, il est nécessaire, lorsque toutes les cartes de Demandes sont épuisées, au talon, **de reprendre** celles qui ont servi, de les mélanger, et de les tenir à la disposition de celui qui en manquera.

## NOTE IMPORTANTE.

Les joueurs sont tous des associés. Si un pays ne possède plus d'argent, tous les pays doivent lui verser chacun 300 millions d'Europas. Selon les conventions, on peut décider que l'argent doit être rendu à la fin de la partie, ou qu'il est donné à fonds perdus.

## PARTIE A DEUX JOUEURS

On ne se sert que de deux tableaux : FRANCE et BENELUX

On conserve le même nombre de cartes d'IMPREVU et de PRODUCTION.

On supprime les cartes de DEMANDES suivantes :

6 - 10 - 11 - 13 - 16 - 19 - 22 - 24 - 25 - 27 - 28 - 32  
34 - 38 - 40 - 43 - 44 - 45 - 47 - 50 - 51 - 53 - 54 -

Chaque joueur peut également prendre à charge DEUX pays. Dans ce cas on ne supprime pas de cartes de DEMANDES.

## PARTIE A TROIS JOUEURS

On se sert de 3 tableaux : FRANCE, ANGLETERRE, BENELUX. On supprime les cartes de DEMANDES suivantes :

6 - 22 - 25 - 27 - 38 - 43 - 44 - 50 - 53 -

## PARTIE A QUATRE JOUEURS

On prend 4 tableaux, au choix. On ne supprime aucune carte.

## PARTIE A CINQ JOUEURS.

On distribue tous les tableaux. Un des joueurs s'occupe en même temps de la Banque.

## PARTIE A SIX JOUEURS

Le 6<sup>e</sup> joueur s'occupe exclusivement de la Banque.

## REMARQUES

**Lorsqu'on joue à 2, 3, 4 joueurs, on ne s'occupe pas des demandes faites pour les pays qui ne sont pas représentés, on les passe.**

## ELEMENTS COMPOSANT LE JEU

- 5 Grand Tableaux représentant les divers pays.
- 1 Grand Tableau représentant la Banque.
- 56 Cartes de Demandes (cartes dos rouge).
- 43 Cartes d'Imprévu (cartes dos bleu).
- 173 Cartes de Productions (cartes dos vert).
- 120 Billets de 5 millions d'Europas.
- 60 Billets de 50 millions d'Europas.
- 60 Billets de 100 millions d'Europas.
- 24 Billets de 500 millions d'Europas.

## RENSEIGNEMENTS COMPLEMENTAIRES

### Grands Tableaux.

Dans chaque case vous trouverez :

1<sup>o</sup> Le tonnage d'une seule carte de Production.

**EXEMPLE.** — Céréales : 3 millions de tonnes.  
Tissus de laine : 25.000 tonnes.

2<sup>o</sup> Le prix d'une de ces cartes, en Europe et à l'Etranger.

**EXEMPLE.** — 3 millions de tonnes de céréales valent :

160 millions d'Europas en Europe ;  
250 millions d'Europas à l'Etranger (Banque).