

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



EN VOITURE

JEU No.1 – ASSOCIATION DES COULEURS

BUT DU JEU

Etre le premier à remplir son train en assortissant les couleurs de ses cartes passager avec les couleurs des fenêtres de son train.

PREPARATION

- 1 Chaque joueur choisit un train qu'il place devant lui. Les trains inutilisés sont mis de côté.
- 2 Placez les 24 cartes "passagers" devant les joueurs.

LE JEU

Choisissez le joueur qui jouera le premier. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

A chacun des tours procédez de la façon suivante:

- 1 Tous les joueurs en même temps piochent 2 cartes "passager" sans les regarder.
 - 2 Le joueur dont c'est le tour s'exclame "en voiture" et fait tourner la flèche du cadran:
 - Si la flèche s'arrête sur Donald, les joueurs font glisser derrière les fenêtres de leur train les cartes dont la couleur est assortie à la couleur de la fenêtre. Les cartes qui ne sont pas assorties à une couleur de fenêtre sont replacées sur la table.
 - Si la flèche s'arrête sur un chiffre, chaque joueur passe ses deux cartes au joueur assis à sa gauche et ce autant de fois que l'indique la flèche.
Exemple: La flèche indique "2".
- ♥ Tous les joueurs en même temps font passer leurs 2 cartes au joueur assis à leur gauche, lesquels les font passer à leur tour au joueur assis à leur gauche.
- Ensuite, comme indiqué plus haut, les joueurs en possession des cartes essayent de les assortir avec la couleur des fenêtres de leur train: les cartes restantes sont replacées sur la table.

REMARQUES

Les trains comportent 2 étages. Vous ne pouvez donc assor le siège du haut avec une carte passager que **si le siège du bas est déjà occupé**. Dans le cas contraire, toute carte passager devra être replacée sur la table. (Voir fig. 5).

Pour assortir une carte, vous tenez compte uniquement de couleur de la carte, peu importe le personnage représenté sur la carte.

Cette carte bleue est assortie à la fenêtre bleue du bas. Placez-la!



Cette carte verte es assortie à la fenêtre verte du haut mais la fenêtre du bas est vide! Remplacez la carte sur la table.



fig. 5

- 3 C'est ensuite au joueur suivant de faire tourner la flèche et le jeu se poursuit de la même façon. Lorsqu'il n'y a plus assez de cartes pour que chacun en prenne deux, les joueurs conviennent de n'en prendre qu'une.

GAGNANT

Le gagnant de la partie est celui qui réussit le premier à placer dans son train six cartes "passager" dont les couleurs sont assorties à celles des fenêtres.

JEU No. 2 – ASSOCIATION DE PERSONNAGES

BUT DU JEU

Etre le premier à remplir son train en assortissant les personnages de Walt Disney avec ceux représentés sur son train.

PRÉPARATION

- 1 Chaque joueur choisit un train qu'il place devant lui. Les trains inutilisés sont mis de côté.
- 2 Enlevez du jeu les cartes dont les personnages ne figurent sur aucun des trains en jeu.
- 3 Mélangez les cartes ainsi triées et placez-les devant les joueurs.

LE JEU

Le jeu se déroule de la même façon que pour le jeu No. 1 mais vous devez maintenant assortir les personnages sans tenir compte des couleurs (voir fig. 6).

Cette carte représente un voyageur de votre train! Placez-la dans une des fenêtres, quelle qu'elle soit.



Cette carte ne représente pas un voyageur de votre train: remplacez-la sur la table.



fig. 6

LE GAGNANT

Le gagnant de la partie est celui qui réussit le premier à placer dans son train les 6 passagers figurant sur son train.

JEU No. 3 – SUPER CHALLENGE

Pour accroître la difficulté et l'intérêt du jeu, combinez les deux règles précédemment énoncées en assortissant cette fois couleurs et personnages. Chaque personnage a ainsi son propre siège.

LE GAGNANT

Le gagnant de la partie est celui qui réussit le premier à placer dans son train 6 cartes "passager" dont la couleur et le personnage sont assortis à ceux de son train.