

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



Règle du Jeu

- Tout le monde démarre sur la frontière belge.

Avant de commencer la partie, chaque joueur choisit son niveau de difficulté :

- **Expert** pour les forts en thème,
- **Amateur** pour les plus jeunes.

Le joueur le plus jeune lance le dé et avance d'autant de cases qu'indiqué.



- **S'il tombe sur une case « classique » :**

Le joueur qui se trouve à sa droite pioche une carte de la couleur de la case indiquant la **thématique** et lui pose la **question 1** (QCM).

Si le joueur donne la bonne réponse, il rejoue, sinon il passe son tour.



- **S'il tombe sur une case « turbo » :**

Le joueur qui se trouve à sa droite pioche une carte de la couleur de la case indiquant la **thématique** et lui pose la **question 2** (question ouverte plus difficile).

Si le joueur donne la bonne réponse, il avance de 2 cases avant de rejouer, sinon il passe son tour.



Le principe est simple :
le 1^{er} qui atteint la case du coq
remporte le tour de France,
en ayant prouvé son excellente
connaissance de notre beau pays !

Les différentes cases sur votre parcours



La couleur indique la **thématique** sur laquelle le joueur sera interrogé. Il doit répondre à la **question 1**.



Le joueur doit répondre à la **question 2** de la carte. Il avance de 2 cases si bonne réponse.



Le joueur **choisit** la thématique dans laquelle il souhaite être interrogé.



Le joueur retourne à la **case départ** !



Le joueur **passe son tour**, le temps d'admirer le paysage.



Le joueur qui pose la question **choisit** la thématique.



Le joueur **recule** d'autant de cases qu'indiqué.

Un tour de France en 6 thématiques

Histoire

Grandes batailles, évènements marquants, figures emblématiques...

Littérature & Cinéma

Écrivains, œuvres incontournables, films mythiques, acteurs inoubliables...

Géographie

Départements, régions, grands fleuves, géologie, parcs régionaux, montagnes...

Culture & Traditions

Artistes célèbres, fêtes folkloriques, gastronomie, spécialités régionales...

Sport

Records, athlètes célèbres, règles, grands évènements, histoire du sport...

Langue & Expressions

Pièges de la langue française, orthographe, étymologie, expressions, proverbes...