

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



GRAND JEU DES SANCTUAIRES D'EUROPE

REGLE DU JEU

Pour 2 à 6 joueurs (juniors, adultes et seniors)



COMPOSITION DU JEU

Ce jeu comprend :

- un plateau de jeu représentant la carte d'Europe
- 60 cartes « SANCTUAIRES » avec 240 questions et 6 cartes « JOCKER »
- 80 cartes « TRANSPORTS »
 - 25 cartes « AUTO »
 - 15 cartes « AVION »
 - 5 cartes « ANE »
 - 20 cartes « TRAIN »
 - 10 cartes « BATEAU »
 - 5 cartes « A PIED »
- 30 cartes « CHANCE »
- 6 pions et 1 dé
- un livret sur l'histoire des sanctuaires
- une règle du jeu



BUT DU JEU

Etre le premier à avoir effectué son itinéraire et déposé toutes ses cartes « SANCTUAIRES », en ayant répondu aux questions et surmonté les accidents de parcours.



DISTRIBUTION DES CARTES et début du jeu

- Distribuer les 66 cartes « SANCTUAIRES » et « JOCKER » mélangées.
(Pour 2-3 joueurs : 12 cartes, 4-5 joueurs : 10 cartes et 6 joueurs : 8 cartes)
On peut en distribuer plus ou moins, suivant la longueur que l'on veut donner à la partie.
- Distribuer les cartes « TRANSPORTS ».
(Pour 2-3 joueurs : 20 cartes, 4-5 joueurs : 15 cartes et 6 joueurs : 12 cartes)
- Disposer les cartes « CHANCE » sur la case prévue à cet effet.
- Placer les pions sur la case Sainte Vierge : DEPART.
- Les joueurs qui reçoivent une ou des cartes « JOCKER » les gardent précieusement.
Elles permettent de demander une autre question si l'on n'a pas su répondre, ou de choisir dans la pioche (au choix) le moyen de transport qui convient pour continuer, ou encore de ne pas obéir à l'ordre d'une carte « CHANCE » (le joker ne peut être utilisé qu'une seule fois).



DEROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs établissent leur programme de voyage et leur ville de départ en fonction des cartes qu'ils ont reçues.

Le joueur le plus jeune débute la partie et se place sur sa ville de départ. Il répond à la 1^{ère} question sur ce sanctuaire. Il indique le numéro de la carte correspondant aux questions, au joueur qui s'est désigné pour poser les questions. Si la réponse est bonne, il tire le dé, choisit son moyen de transport (en fonction des points du dé) et place son pion sur la case qu'il désire, dans la direction qu'il a choisi pour son pèlerinage.

Comme il a utilisé une carte « TRANSPORTS » il la remet sous le tas « TRANSPORTS ». S'il n'a pas le moyen de transport qui convient dans son jeu, il pioche une carte : si c'est la bonne carte, il peut jouer, sinon on passe au suivant.

On avance avec le dé de ville en ville et l'on répond aux questions des villes sanctuaires que l'on a en main.

- On peut s'arrêter (en fonction du dé) sur toutes les cases, qu'elles soient sanctuaires, capitales, chance ou ports. Elles ne servent alors que d'étapes.
- Si le dé indique un nombre supérieur à celui qui est nécessaire pour atteindre son sanctuaire ou son étape, le joueur perd le surplus des points (ex. : s'il tire 6 points et que sa ville est à 3 points il se place à 3 cases).
- On ne peut stationner que sur une case vide. On se place avant ou après selon les points du dé, si une case est déjà occupée.



CASES SPECIALES



CAPITALES : arrêt obligatoire pour l'avion. Permet d'avancer plus vite de capitale en capitale (points noirs).



SANCTUAIRES : on y répond à des questions ou on y fait étape (croix et ronds rouges).



CHANCE... ou malchance : on peut choisir de passer par un autre chemin (étoiles).



PORTS : servent d'étape pour prendre un bateau et se rendre à une destination par la mer (petits points noirs).



MOYENS DE LOCOMOTION

Selon les points du dé, au choix :

Voiture : 1 - 2 - 3 - 4

Ane : 1 - 2

Train : 2 - 3 - 4 - 5 - 6

A pied : 1

Bateau : 1 - 2 (uniquement sur les lignes bleues sur mer)

Avion : de capitale à capitale

TRAJET SPECIAL :

Tunnel sous la Manche.

On peut utiliser « BATEAU », « TRAIN » ou « AUTO ».



On ne prend qu'un seul moyen de transport à chaque lancement de dé.
Le joueur peut lancer le dé tant qu'il répond correctement aux questions posées et qu'il a les moyens de transports adéquats pour avancer.



GRAND JEU DES SANCTUAIRES D'EUROPE a été conçu et réalisé par « L'Atelier de Bernadette » pour connaître le patrimoine chrétien de l'Europe et faire un pèlerinage à travers les sanctuaires où la Sainte Vierge et le Christ se sont manifestés aux hommes et aux femmes de notre temps.

Puisse ce jeu vous apprendre à découvrir ces racines qui constituent notre patrimoine culturel et spirituel !

Autres productions de l'Atelier de Bernadette :

- Jeux de 7 familles sur Marie et les Saints Patrons
- Memory : Memo Catho
- Rosaire dépliant et Chemin de Croix dépliant
- Images de communion et cartes de vœux
- Tous Saints Patrons encadrés et tableaux

- Parcours pour le ciel
- Loto : images bibliques
- Calendrier de l'Avent
- Papier à lettre
- Oratoires en bois personnalisés

Vous trouverez ces productions dans les librairies religieuses, monastères, sanctuaires ou chez « L'Atelier de Bernadette », 2 rue des Peupliers - 78150 LE CHESNAY - France.

La plupart des produits sont distribués par la société AUDIO VIDEO MEDIA - 71600 PARAY-LE-MONIAL.

Nous tenons à remercier nos amis qui nous ont aidés dans la recherche de documentation, pour leurs conseils, l'écriture, la relecture de tous les documents nécessaires à la réalisation de ce jeu.

Nous remercions particulièrement Monsieur Robert MESTELAN de la « Route de l'Europe chrétienne » pour son soutien et son encouragement.

www.latelierdebernadette.com Erratum : il y a 176 cartes et non 200 comme annoncé sur la boîte