

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 prix

Dans cette course, quatre autos disposent chacune d'une piste de couleur ; ces pistes sont toutes utilisées ou seulement quelques-unes suivant le nombre de joueurs : 2, 3 ou 4.

La course se dispute en un nombre de tours fixé avant le départ, généralement 10 tours - 50 numéros = 5 kms, le numéro valant 100 mètres.

L'ordre du départ se détermine par le dé, le plus petit du tirage choisit sa couleur et se porte sur la ligne de départ, les autres concurrents suivant le chiffre du dé, du plus petit au plus fort.

Le plus petit dé commence à jouer aussitôt la ligne de départ complète.

Chaque joueur joue à tour de rôle et avance sa voiture autant de numéros qu'il a de points sur le dé.

Pour gagner, le joueur doit faire le nombre de tours de la course, fixé avant le départ. Chaque tour est inscrit.

Le N° 1 est le départ

- 5 le ravitaillement - passe un tour
- 13 accident mortel - c'est l'élimination
- 17 crevaison - recul 300 mètres, revenir au 14
- 25 bonification - donne droit de rejouer
- 33 ennui mécanique - recul 500 mètres revenir au 28
- 39 dérapage - recul de 1000 mètres soit au 29
- 45 accélération - donne droit de rejouer
- 50 arrivée - après le nombre de tours convenu.

Nota. — Dépassements - chaque dépassement d'un autre coureur donne droit à 300 mètres soit trois points.

Première Variante. — A deux joueurs, on peut utiliser les 4 voitures - 2 chacun, et attribuer les points de chaque dé à la voiture correspondante à la couleur du dé.

Deuxième Variante. — A deux joueurs, deux voitures, on peut porter la totalité des points des 2 dés sur l'une ou l'autre voiture, suivant le désir qu'il a de faire avancer plus ou moins chacune d'elle.

Il peut ainsi éviter certaines pénalisations ou gagner des bonifications.

Les points d'arrivée sont pour la 1^{re} et 2^e variantes de :

5	pour la 1 ^{re}	voiture	arrivée		
4	—	2 ^e	—	—	
2	—	3 ^e	—	—	
1	—	4 ^e	—	—	

Celui qui a le plus de points gagne.