

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



LE JEU DE L'AIN

REGLE DU JEU

DESCRIPTION :

Le jeu de l'Ain est un jeu de parcours pour 2 à 6 joueurs. Il comprend six entrées dont la couleur correspond à celle d'un pion. Le jeu consiste à effectuer grâce aux dés un tour complet du département.

PREPARATION :

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case départ de la même couleur.

Si vous êtes moins de six joueurs les pions en trop sont retirés du jeu. Un même joueur peut recevoir plusieurs pions. (Ex. : à 3 joueurs chacun peut recevoir 2 pions)

Un premier lancer de dés détermine l'ordre de jeu. Le plus fort score débute la partie qui se déroule selon le sens des aiguilles d'une montre.

DEROULEMENT DE LA PARTIE :

1^{er} niveau : (enfant)

Le premier joueur lance les dés. Il avance son pion du nombre de cases correspondant au total des deux dés.

Si le pion arrive sur une case mystère le joueur relance les dés.

Le joueur suivant lance à son tour.

Le dépassement étant interdit, le joueur qui ne peut faire avancer son pion du nombre de cases indiquées par les dés reste à sa place.

Celui qui est rejoint sur une case en est chassé et retourne à son point de départ.

Le gagnant est le premier qui rentre juste à sa case départ. Celui qui dépasse son point de départ avec le total des dés devra reculer d'autant de cases supplémentaires.

2^e niveau :

A la règle précédente s'ajoutent deux difficultés supplémentaires.

A - En arrivant sur une nouvelle case, le joueur doit nommer ce qui est représenté sur la photo et citer l'endroit.

Le joueur précédent vérifie la réponse dans la liste.

Si la réponse est fausse, le joueur reprend sa place initiale. La réponse juste lui est alors donnée.

B - Lorsque un joueur arrive sur une case numérotée en rouge il se reporte directement à la liste.

3^e niveau :

Identique aux deux premiers niveaux sauf en ce qui concerne les cases mystères représentées par une grenouille de Dombes.

Lorsque un joueur arrive sur une case mystère, au lieu de rejouer il est interrogé par le joueur précédent qui choisit une question dans la liste mystère.

Si la réponse est bonne le joueur relance les dés.

Si la réponse est fausse il passe le tour suivant.

Les photographies de ce jeu sont extraites des ouvrages «L'Ain», «La Dombes», «Le Bugey» aux Editions de la Taillanderie. B.P. 1043 - 01009 Bourg-en-Bresse Cedex. Demandez notre catalogue gratuit.

LISTE DES SITES

- 1 - Eglise de Brou à Bourg-en-Bresse (Je passe un tour pour prendre le temps de visiter).
- 2 - Faïences de Meillonnas.
- 3 - Le viaduc de Cize-Bolozon.
- 4 - Le temple romain d'Izernore.
- 6 - Le centre culturel Aragon à Oyonnax.
- 7 - La borne aux lions à Champfromier (borne frontière).
- 8 - La fête des bucherons à Mijoux (J'ai gagné le concours. Rendez-vous directement à la case 15).
- 9 - La vallée de la Valserine.
- 10 - Le casino de Divonne-les-Bains.
- 11 - Le buste de Voltaire à Ferney.
- 12 - La fête de l'oiseau à Gex.
- 13 - Fort l'écluse à Collonges.
- 14 - Les pertes de la Valserine à Bellegarde.
- 15 - Le barrage de Génissiat.
- 16 - La Vierge noire de Seyssel.
- 17 - Le musée rural de Lochieu.
- 18 - Le Pain de sucre de Passin.
- 19 - Fresque de Serpollet, précurseur de l'automobile à Culoz (Je prends l'automobile et me rends directement à la case 24).
- 20 - Le château de Lavours.
- 21 - Le massif du Grand Colombier, 1537 m.
- 22 - La cascade de Glandieu à Brégner-Cordon.
- 23 - Buste de Brillat-Savarin, enfant de Belley.
- 25 - Le lac des Hôpitaux (Je tombe dans le lac et passe 3 tours. Si un joueur me remplace je retourne à ma case départ).
- 26 - Fresque de Saint-Christophe à Saint-Sorlin-en-Bugey.
- 27 - Oncieu.
- 28 - Le Caveau bugiste à Vongnes.
- 29 - Piste de ski aux plans d'Hotonnes.
- 30 - Champ de narcisses sur le plateau d'Hauteville.
- 31 - Le lac de Nantua.
- 32 - La chapelle Sainte-Claire à Maillat.
- 33 - Monument départemental aux maquis à Cerdon.
- 34 - Château des ducs de Savoie à Pont-d'Ain.
- 35 - Le cloître de l'abbaye à Ambronay.
- 36 - Le château des Allymes.
- 37 - La cité médiévale de Pérouges.
- 38 - Centrale nucléaire du Bugey et chapelle de Marcilleux à Saint-Vulbas.
- 39 - Apothicairerie de Montluel.
- 40 - Statue monumentale de la vierge du Mas-Rillier à Miribel.
- 41 - Arc-en-ciel sur un étang de la Dombes.
- 43 - La tour octogone du château de Trévoux.
- 44 - Le saint curé d'Ars.
- 45 - Le château de Bouligneux.
- 46 - Le parc aux oiseaux de Villars-les-Dombes (Je m'envole sur une cigogne jusqu'à la case 52).
- 47 - La trappe des Dombes, Notre-Dame-du-Plantay.
- 48 - Le musée Jourdan à Saint-Paul-de-Varax.
- 50 - Saint-Vincent-de-Paul à Châtillon-sur-Chalaronne.
- 51 - Le château de Fléchères à Fareins.
- 52 - L'apothicairerie de Thoissey.
- 54 - La tour de l'Horloge à Pont-de-Veyle.
- 55 - L'église de Saint-André-de-Bagé.
- 56 - Le musée de Pont-de-Vaux (Je retrace l'épopée napoléonienne du général Joubert et passe un tour).
- 57 - La ferme-musée de la forêt à Saint-Trivier-de-Courtes.
- 59 - Le dieu gaulois de Coligny.
- 60 - Un élevage de poulets de Bresse à Montrevel.