

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



Sport et Vacances

9, place Jean-de-La-Fontaine
CHATEAU-THIERRY
(Aisne)

JEU DE LA CHASSE

(modèle déposé)

R È G L E M E N T

Ce jeu est éducatif. Pour obtenir son plein effet, il faut que chaque joueur se place dans la peau d'un chasseur, et garde en tête les règles de plus élémentaire prudence contenues dans les commandements, ainsi que de correction et de courtoisie indiquées dans les gages.

La partie se joue en deux parcours.

- A) PARCOURS-ÉCOLE
- B) PARCOURS-CHASSE

1°) PARCOURS-ÉCOLE

Le joueur doit se procurer son arme et obtenir son permis de chasse.

Pour cela, le *PARCOURS-ÉCOLE* comprend 32 cases, que le joueur suit selon les points sortis des dés jetés. Il observe les indications notées sur les cases, reçoit le commandement correspondant, ou les choisit sur les cases où ils sont attribués.

Sur les cases *ARMURIER*, il reçoit un fusil. Il ne peut en posséder qu'un seul.

Il existe 2 types d'armes : le fusil F1 (ordinaire) et le F2 (supérieur).

Le joueur qui arrive sur une case *ARMURIER F1*, peut ne pas prendre son arme et attendre son passage sur la case *ARMURIER F2* pour toucher un fusil supérieur, sachant que dans le *PARCOURS-CHASSE* le F1 comptera pour 1 et le F2 pour 2.

Arrivant sur une case *TIR AUX PIGEONS* ou *ÉCOLE DE TIR*, et SEULEMENT LORSQU'IL POSSÈDE UN FUSIL le joueur s'il est sur une case *TOUCHE*, reçoit 3 pigeons s'il a un F1, ou 6 s'il a un F2.

Ces pigeons valent 25 points chaque et serviront pour l'acquisition de chasses en *PARCOURS-CHASSE*.

La case 24, attribue une carte de *CHASSE EN PROPRIÉTÉ*. Le joueur conserve cette carte qui lui servira en *PARCOURS-CHASSE*. Chaque joueur ne peut posséder qu'une seule de ces cartes à la fois.

Le joueur possédant un fusil et les 10 commandements différents numérotés de 1 à 10, obtient son permis,

passé dans le *PAVILLON DE CHASSE* et prend le nom de *CHASSEUR*. Il doit néanmoins terminer le parcours en tenant toujours compte des inscriptions notées sur les cases. Si le coup de dés le conduit sur la case 32, il doit attendre le tour suivant pour rentrer au *PAVILLON DE CHASSE*.

2°) PARCOURS-CHASSE

Ce parcours contient 46 cases,

soit : 5 chasses Perdreaux
4 chasses Lièvres
3 chasses Sangliers.

Les chasses Perdreaux et Lièvres groupent chacune 3 cases, les chasses Sangliers chacune 2 cases.

Il y a 2 cases *FAUTE* et les autres portent un ?

Sur les cases ? le chasseur prend une carte *GAGE* et en suit les indications.

Sur les cases *FAUTE*, le chasseur prend une carte *faute*, si celle-ci n'indique pas *SIMPLE AVERTISSEMENT* et s'il ne possède pas une carte *SURIS*, il doit rendre le commandement en question et retourner au *PARCOURS-ECOLE* jusqu'à ce qu'il l'obtienne à nouveau.

Sur les cases *gibiers* (perdreaux, lièvres, sangliers) le chasseur reçoit de la réserve, 1 gibier indiqué s'il possède un fusil F1, ou 2 gibiers s'il possède un fusil F2. Les quantités sont doublées sur les cases *CHASSE*, représentées par un *gibier en blanc*.

Le *PAVILLON DE CHASSE* porte un ?, tout chasseur s'y arrêtant doit prendre une carte *gage*, exception faite pour un chasseur venant du *parcours-école*.

Un chasseur peut obtenir en propriété les cases *CHASSE*, mais seulement lorsqu'il y est conduit par les dés, en utilisant une carte *CHASSE EN PROPRIETE* gagnée lors du *PARCOURS-ECOLE*, ou vous *HERITEZ UNE CHASSE* tirée dans les gages, ou en échangeant en *PARCOURS-CHASSE* cette propriété contre différentes valeurs, versées à la *RESERVE*.

Sur une *CHASSE* attribuée ou achetée, la quantité de gibiers touchés est alors doublée.

VALEURS DES CHASSES

CHASSE-PERDREAUX	=	20 Perdreaux	+	4 Pigeons
CHASSE-LIEVRES	=	20 Lièvres	+	6 Pigeons
CHASSES-SANGLIERS	=	20 Sangliers	+	8 Pigeons

Un chasseur passant dans une *CHASSE EN PROPRIETE* doit partager le gibier touché avec le *PROPRIETAIRE*. Il conserve pour lui les 2 ou 4 pièces qui lui reviennent de droit, selon la valeur de son fusil, et abandonne le reste au propriétaire de la chasse.

Le nombre de *CHASSES EN PROPRIETE* pour chaque chasseur n'est pas limité.

Un *PROPRIETAIRE* de chasse peut remettre du gibier de même catégorie dans sa chasse. Il reverse alors la même quantité de gibiers et de pigeons que pour l'acquisition. Cette opération ne peut se faire qu'une seule fois par chasse. Ce repeuplement ne peut pas se faire avec la carte *CHASSE EN PROPRIETE* gagnée en *parcours-école* ou *héritage*.

Dans une *CHASSE EN PROPRIETE REPEULEE* le nombre de gibiers attribués est encore doublé. La différence va au propriétaire.

La partie est terminée, lorsque la *dernière chasse est acquise*. Chaque *CHASSEUR* doit alors terminer le *PARCOURS*, le rendez-vous étant au *PAVILLON DE CHASSE*. Les chasseurs se trouvant sur le *PARCOURS-ECOLE* arrêtent de jouer dès que le dernier *CHASSEUR* est rentré au pavillon.

Chacun compte alors ses points, le gagnant est celui qui en possède le plus.

Chaque chasse compte pour sa valeur d'attribution en points et en gibiers. Une chasse repeulée valant le double. Ajouter la valeur gibier, sachant que :

- 1 sanglier vaut 20 points.
- 1 lièvre vaut 10 points.
- 1 perdreau vaut 5 points.

EXEMPLE DE CALCUL

Un CHASSEUR possède :

1 chasse <i>sangliers</i> =	
8 pigeons à 25 points + 20 sangliers à 20 points	600
1 chasse <i>lièvres repeuplée</i> =	
6 pigeons à 25 points + 20 lièvres à 10 points multiplié par 2 = 350×2	700
1 chasse <i>perdreaux</i> =	
4 pigeons à 25 points + 20 perdreaux à 5 points	200
2 sangliers = 20×2	40
6 lièvres = 10×6	60
20 perdreaux = 5×20	100
8 pigeons = 25×8	200
	<hr/>
Il totalise :	1.900

G A G E S

Cartes : MUNITIONS
VOUS HERITEZ UN FUSIL F1
SURSIS
VOUS HERITEZ UNE CHASSE

Conservez cette carte jusqu'à usage.
Une seule carte de chaque à la fois.

VOUS N'AVEZ PLUS DE MUNITIONS - Si vous n'avez pas de carte de remplacement, refaire le PARCOURS-ECOLE jusqu'à votre passage chez un ARMURIER.

VOUS AVEZ ACCIDENTE VOTRE FUSIL - Si vous n'avez pas de carte de remplacement, refaire le PARCOURS-ECOLE jusqu'à l'attribution d'un fusil F1 ou F2, vous pouvez choisir comme au départ.

RETIREZ - Rejouer.

Les cartes prescrivant des envois de gibiers ne peuvent s'exécuter que si le CHASSEUR possède le gibier indiqué. Toutefois, s'il n'a pas de gibier, mais possède une CHASSE de ce même gibier, soit par acquisition, soit par héritage ou carte de CHASSE, il doit se défaire de cette chasse, afin de satisfaire au gage.

Un CHASSEUR ne peut se défaire d'une chasse que contre la moitié de sa valeur.

La carte SURSIS ne sert que pour les FAUTES.

En PARCOURS-CHASSE seulement, quand un chasseur arrive sur une case occupée par un autre chasseur, il retourne au PAVILLON DE CHASSE et tire une carte de GAGE.

Sauf possession d'une carte SURSIS, ou tirant une carte FAUTE *simple avertissement* le chasseur doit rendre le commandement en question et refaire le PARCOURS-ECOLE jusqu'à ce qu'il obtienne ce même commandement.

Une carte SURSIS ou la carte SIMPLE AVERTISSEMENT, l'oblige à retourner au Pavillon de Chasse et à tirer une carte GAGE.

RETOUR AU PARCOURS-ECOLE

Quand un CHASSEUR retourne au PARCOURS-ECOLE pour chercher des munitions, il peut s'il le désire rentrer au PAVILLON DE CHASSE dès son passage chez un ARMURIER, sans finir le parcours.

Quand un CHASSEUR retourne au PARCOURS-ECOLE pour chercher un fusil, après son passage chez un ARMURIER, il doit terminer le parcours.

Aussi bien pour les munitions que pour un fusil, il doit tenir compte des inscriptions sur les cases PAR-

COURS-ECOLE, exception faite de celles se rapportant aux commandements. Il peut toucher des pigeons lorsqu'il arrive sur une case TOUCHE. Cet avantage n'existe pas lors du passage du permis si le joueur n'a pas de fusil.

Quand un CHASSEUR retourne au PARCOURS-ECOLE pour rechercher un commandement, il est pénalisé, puisqu'il a commis une faute. Il ne doit donc tenir compte que des indications relatives aux commandements, à l'exclusion des autres, il doit obéir aux inscriptions le renvoyant sur une autre case. *Il ne rend pas de commandement sur la case 25.* Ainsi existe-t-il une distinction entre un JOUEUR qui n'est encore qu'un joueur et un autre qui est CHASSEUR.

A quelque moment que ce soit, un chasseur peut sortir du PARCOURS-CHASSE et jouer sur le PARCOURS-ECOLE. Il suffit pour cela qu'il en prenne la décision lors d'un arrêt au PAVILLON DE CHASSE, en dehors d'un renvoi pour FAUTE. Il peut alors bénéficier de pigeons et d'une carte CHASSE EN PROPRIETE. Il ne tient pas compte des cases relatives aux commandements.

Quand un propriétaire de chasse retourne au PARCOURS-ECOLE, il continue à toucher sa part de gibier si un autre chasseur vient sur sa propriété.

MARQUES

Chaque joueur prend une marque de couleur différente, sur laquelle se fixe, quand il l'a obtenu, un fusil de couleur noire, pour un F1 ou jaune pour un F2.

Il prend également les autres jetons de même couleur, qui lui serviront à marquer ses chasses. Un jeton sur une chasse simple, deux jetons sur une chasse repeuplée.

CARTES GIBIERS — Chaque carte représente la valeur de 10 gibiers de la même espèce (perdreaux, lièvres, sangliers).