

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

But du jeu : Être le premier à retourner au panneau «départ», après avoir fini de livrer tout son courrier.

Préparation du jeu :

On joue à 2.

On pose le plateau sur la table.

Les six cartes violettes avec un point d'interrogation sont posées en tas sur la table, texte caché.

Chaque joueur choisit un pion voiture et le pose sur le panneau «départ».

On rassemble les cartes postales à livrer dans le sac et chacun en pioche 3 au hasard.



Déroulement de la partie :

Chaque joueur doit se rendre, dans l'ordre qu'il veut, devant les 3 boîtes aux lettres qui correspondent aux 3 chiffres de ses cartes, puis revenir sur le panneau «départ».

Chacun son tour, on avance sa voiture de bande blanche en bande blanche (une seule bande à chaque tour).

Pour livrer un courrier, il faut s'arrêter pile sur la bande blanche située devant la boîte aux lettres qui porte le même chiffre que celui de son enveloppe.

Quand c'est fait, on range la carte dans le sac de rangement.





Lorsque la voiture s'arrête sur une bande qui porte un point d'interrogation, le joueur a le choix de ne rien faire ou de piocher une carte avec un point d'interrogation : soit c'est un colis à livrer, soit c'est un bonus.

Fin de la partie :

La partie se termine dès qu'un joueur est revenu sur le panneau départ après avoir livré toutes ses cartes et les colis qu'il a éventuellement piochés. C'est lui le gagnant !

