

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

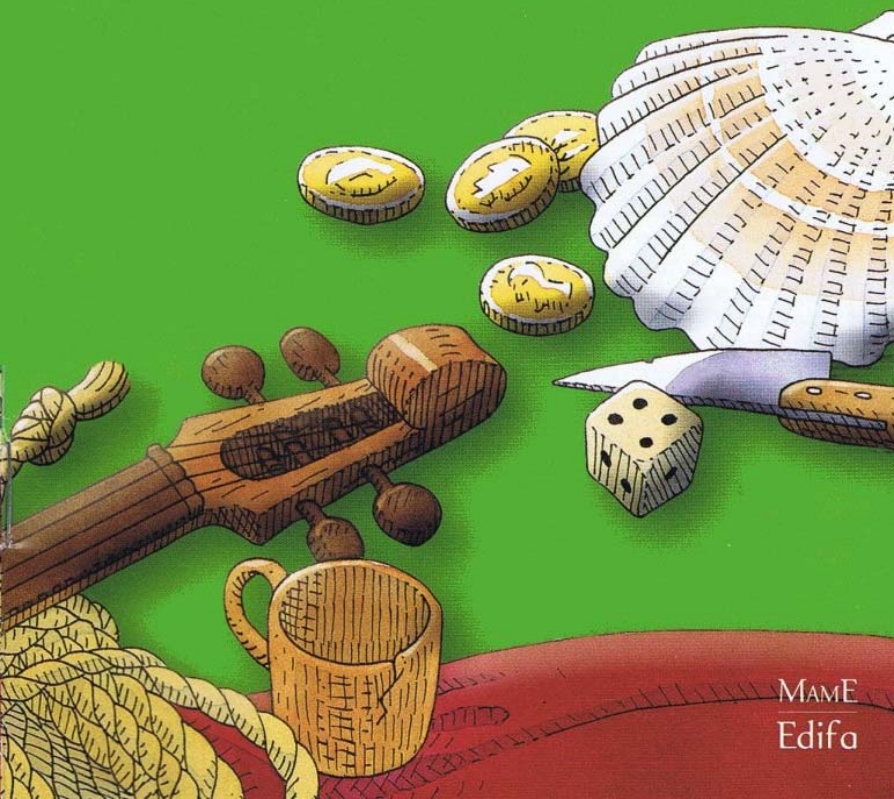
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Le chemin de Compostelle








Le jeu de **LOUPIO**





Règle du jeu

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 6 pions de couleur
- 6 diplômes de jacquaire
- 35 badges dont :
 -  7 badges Débrouillardise
 -  7 badges Courage
 -  7 badges Joie de vivre
 -  7 badges Générosité
 -  7 badges Savoir
- 54 atouts dont :
 -  9 bâtons
 -  9 bourses
 -  9 capes
 -  9 cordes
 -  9 couteaux
 -  9 luths
- 90 cartes dont :
 - 60 cartes « Atout »
 - 15 cartes « As-tu la réponse ? »
 - 15 cartes « Évènement inattendu ! »
- 1 dé
- 1 livret



De 2 à 6 joueurs.

À partir de 6 ans.

But du jeu

En partant d'Assise, être le premier à arriver à Saint-Jacques-de-Compostelle en ayant obtenu tous les badges de son diplôme de jacquaire.

Préparation du jeu

Mélanger les cartes et les placer en un tas à l'envers sur le plateau.

Chaque joueur prend un pion de couleur et choisit 2 atouts.

Tous les pions sont placés sur la ville d'Assise, point de départ du pèlerinage.

Le plus jeune joueur commence.

La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

La partie

Le joueur a 2 possibilités, soit lancer le dé, soit tirer une carte.

S'il lance le dé, il avance son pion d'autant de cases que le nombre indiqué sur le dé.

S'il arrive sur une ville , il choisit un atout supplémentaire.

S'il choisit de tirer une carte, il la lit (ou la fait lire) à haute voix et suit les indications.

Puis il la dépose à l'endroit sur le plateau.

Les villes

Dans tous les cas de figure, le joueur qui s'arrête exactement sur une ville, même si c'est en reculant, et même si c'est Saint-Jacques-de-Compostelle, choisit un nouvel atout.

Les cartes

Elles sont de 3 sortes :

- **Les cartes « Atout »**

Elles font appel à un atout précis (par exemple : « As-tu une cape ? ») et permettent d'obtenir un badge (par exemple : « Bravo pour ton courage ! »).

Si le joueur a l'atout demandé, il le remet dans la boîte et reçoit le badge correspondant.

S'il n'a pas l'atout demandé, il passe son tour.

S'il a déjà le badge que la carte permet d'obtenir, il pioche une nouvelle carte. Mais il ne peut le faire qu'une seule fois.

- **Les cartes « As-tu la réponse ? »**

Elles comportent 4 questions. Pour savoir quelle question lire, le joueur relance le dé. S'il fait de 1 à 4, il lit (ou fait lire) la question

correspondante et essaie d'y répondre, pour obtenir le badge Savoir.

S'il fait 5 ou 6, il passe son tour.

S'il a déjà le badge Savoir, il soulève une nouvelle carte. Mais il ne peut le faire qu'une seule fois.

• **Les cartes « Évènement inattendu ! »**

Elles peuvent faire rebondir le jeu en renversant les situations.

Certaines cartes s'adressent aux 2 premiers ou aux 2 derniers joueurs : si plusieurs joueurs sont sur la même case, ils comptent pour un seul et obéissent tous à la consigne ! D'autres cartes s'adressent au joueur qui a pioché la carte, au joueur qui est assis à sa gauche et au joueur qui est assis à sa droite.

Le col de Roncevaux

Pour pouvoir le franchir, il faut être un pèlerin expérimenté, et avoir donc obtenu au moins 4 des 5 badges du diplôme !

Si ce n'est pas le cas, le joueur doit tirer une carte ou lancer le dé jusqu'à ce qu'il obtienne ses 4 badges.

S'il choisit de lancer le dé, il ne doit jamais dépasser Saint-Jean-Pied-de-Port et devra donc reculer au besoin.

Si un joueur arrive au col de Roncevaux en

ayant déjà 4 ou 5 badges, il passe sans s'y arrêter.

Saint-Jacques-de-Compostelle

Pour gagner, il faut s'arrêter exactement sur la case Saint-Jacques-de-Compostelle avec un diplôme entièrement validé.

Le joueur qui arrive à Compostelle avec un diplôme incomplet continue à jouer en avançant et reculant jusqu'à ce qu'il parvienne à obtenir son dernier badge.

Règle simplifiée pour les plus petits !

Pour les plus petits, voici une manière de jouer sans utiliser les cartes et les atouts. Le but est toujours d'accomplir le parcours en complétant son diplôme. Les joueurs avancent en lançant le dé.

Quand un joueur s'arrête sur une ville, il reçoit un badge.

S'il arrive à Saint-Jacques-de-Compostelle avec un diplôme incomplet, il repart dans l'autre sens pour retourner à Assise.

En chemin, il doit récupérer les badges qui lui manquent.

Lorsqu'un joueur a obtenu ses 5 badges, il doit s'arrêter exactement à Saint-Jacques-de-Compostelle (ou à Assise s'il est reparti), en avançant ou en reculant si nécessaire.

Conception et illustrations : Jean-François Kieffer
Ont participé à la réalisation de ce jeu :
Sophie de Mullenheim, Lyse Harinck.

ACAPPELLA 
éditeur pour MAME - Edifa 

Direction : Guillaume Arnaud

Direction éditoriale : Sarah Malherbe

Édition : Astrid de Moussac

Direction artistique : Élisabeth Hebert, assistée de Marine Giacomi

Fabrication : Thierry Dubus, Aurélie Lacombe

© Mame-Edifa, Paris, 2009. Site : www.editionsfleurus.com

ISBN Edifa : 978-2-9163-5038-7 ISBN MAME : 978-2-7289-1280-3

N° d'édition : 09114. Fabriqué en Chine par Starlite.

Tous droits réservés pour tous pays.



Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient des petits éléments risquant d'être avalés. Informations à conserver.

