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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

le JEU de PAUME®

RÈGLE DU JEU

PRÉSENTATION

Ce jeu comprend 1789 questions-réponses sur la Révolution française.

MATÉRIEL

1 plateau de jeu, 1 dé, 6 pions, 180 cartes.

RÈGLES

But du jeu : Le vainqueur est le premier qui, après être arrivé sur la case « LE JEU DE PAUME » a bien répondu à trois questions d'une même carte.

Déplacement du pion : Il est possible de jouer en équipe. Le nombre de joueurs est illimité.
Chaque joueur (ou équipe) choisit un pion différent.
Chacun lance le dé à son tour. Le joueur obtenant le plus grand chiffre commence le jeu. Le premier joueur lance le dé et, partant de la case « départ », avance son pion d'autant de cases que l'indique le dé. Il doit alors répondre à la question correspondant à la case sur laquelle il se trouve. S'il répond correctement, il relance le dé. Dans le cas contraire, c'est au tour du joueur placé à sa droite de poursuivre le jeu.

Cases :

Air du temps

Figures

Temps forts

Esprit des Lois

1789-1989

Case « bombe » : Les adversaires du joueur qui tombe sur cette case choisissent la matière dans laquelle lui sera posée la question. S'il répond bien, il relance le dé. Dans le cas contraire, il retourne à la case d'ou il vient et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Case « boum » : Le joueur qui tombe sur cette case choisit lui-même dans quelle matière lui sera posée la question. S'il répond bien, il relance le dé. Dans le cas contraire, il retourne à la case « départ ».

Case « Drapeau blanc » : Le joueur qui tombe sur cette case doit répondre à toutes les questions d'une même carte. Après avoir répondu, il avance d'autant de cases qu'il a eu de bonnes réponses. S'il a bien répondu aux cinq questions, il avance de cinq cases et relance le dé. Sinon, c'est au joueur suivant de jouer. Si le joueur ne répond à aucune question, il doit passer un tour.

Case « Prison » : Le joueur qui tombe sur cette case passe un tour.

Fin de la partie : Pour arriver sur la case « LE JEU DE PAUME », le joueur doit être dans le cercle et obtenir 1 en lançant le dé.
Tant que le joueur n'arrive pas sur la case « LE JEU DE PAUME », il continue le jeu dans le cercle en choisissant le sens de rotation à chaque coup.
La partie est gagnée par le joueur qui, après être arrivé sur la case « LE JEU DE PAUME », a pu répondre à au moins trois questions d'une même carte. Si le joueur ne répond qu'à une ou deux questions, il se replace dans le cercle sur la case de son choix et attend son tour.
S'il n'a aucune réponse exacte, il retourne à la dernière case « Drapeau blanc » et attend son tour.

DERNIERS CONSEILS

Les joueurs peuvent déterminer au début du jeu le temps alloué pour répondre aux questions, ainsi que le dégré de précision des réponses.

... BONNE CHANCE !

© 1988 PLAY BAC