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 ★★★

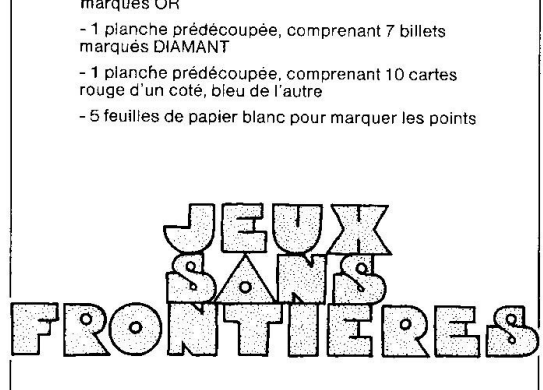
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

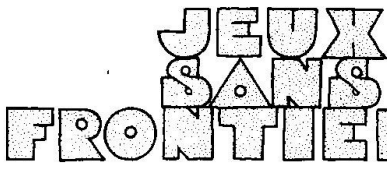
ESCALE À JEUX

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

CE COFFRET CONTIENT :

- 6 plateaux de jeu
- 2 dés
- 7 personnages
- 7 douaniers
- 1 arbitre
- 7 jokers
- 1 tableau de marquage
- 1 planche prédécoupée, comprenant 7 billets marqués BILLETS
- 1 planche prédécoupée, comprenant 7 billets marqués OR
- 1 planche prédécoupée, comprenant 7 billets marqués DIAMANT
- 1 planche prédécoupée, comprenant 10 cartes rouge d'un coté, bleu de l'autre
- 5 feuilles de papier blanc pour marquer les points





DE 2 A 7 JOUEURS **AGE : A PARTIR D**

REGLE DES JEUX

Le jeu "JEUX SANS FRONTIERES" reprend fidèlement les grands
et les principaux thèmes de jeux qui ont fait le succès de la célèbre
télévisée internationale.
100 millions de téléspectateurs connaissent aujourd'hui les 7 pa
pants, et leurs sigles distinctifs :
FRANCE (F) - ALLEMAGNE (D) - ANGLETERRE (GB) - HOLLAN
SUISSE (CH) - BELGIQUE (B) - ITALIE (I).
De même les téléspectateurs, clients potentiels de ce jeu, savent qu
jeu est exécuté par 6 équipes. La septième jouant seule après le j
elle n'a pas participé le jeu appelé FIL ROUGE (puisqu'il va reve
une fois par équipe).
Enfin, tous les téléspectateurs savent que chaque équipe possède
qu'elle peut jouer à sa convenance sur le jeu de son choix. Ce
fera doubler automatiquement les points qu'elle obtiendra sur ce j
Ces principes se retrouvent dans le jeu présenté ici.

a) 5 jeux A 6 EQUIPES.

b) Un jeu FIL ROUGE joué entre chaque jeu par une seule équip
Les jeux proposés sont parmi les plus célèbres de JEUX SANS FRO
Au fil des années ils ont donné lieu à de nombreuses variantes.
Ainsi, sur chaque jeu les joueurs retrouveront des situations qui les
sés à la télévision. Ils auront l'impression de faire leur propre mini-
Dans tous les jeux (excepté le FIL ROUGE) c'est le joueur qui ne
pas, qui fait avancer l'ARBITRE dont le rôle varie d'un jeu à l'autre

I) NOMBRE DE JOUEURS :

Ce jeu peut être exécuté par 2 à 7 joueurs.
Dans tous les cas chaque joueur joue avec une seule figurine.

SI L'ON JOUE A DEUX, le FIL ROUGE est joué trois fois par chaque joueur.
Pour le joueur n° 1 après les jeux impairs, excepté le 5. Pour le joueur n° 2 après les jeux pairs.
L'ARBITRE est joué dans les jeux impairs par le joueur n° 1 et dans les jeux pairs par le joueur n° 2.

SI L'ON JOUE A TROIS, chaque joueur joue deux fois le FIL ROUGE.
Pour le joueur n° 1 après le jeu n° 1 et le jeu n° 2
Pour le joueur n° 2 après le jeu n° 2 et le jeu n° 3
Pour le joueur n° 3 après le jeu n° 3 et le jeu n° 4
Dans tous les cas le joueur qui joue l'arbitre, ne joue pas le jeu précédent.

SI L'ON JOUE A QUATRE, CINQ OU SIX.
Chaque joueur joue son FIL ROUGE une fois après le jeu qu'il n'a pas joué.
Au terme de ces FILS ROUGES et pour les jeux restants, l'arbitre sera joué par le dernier joueur à avoir fait avancer son personnage à chaque tour de jeu.

POINTS
Les joueurs se classent dans la grille, sur la case indiquant leur rang (1er, 2ème, etc...), dans l'ordre de leur sortie du jeu.
A deux joueurs, on donne : 2 points au premier, 1 point au second à chaque jeu.
A trois joueurs : 2 points au premier, 1 point au second à chaque jeu.
A quatre joueurs : 3 points au premier, 2 points au second, 1 point au troisième à chaque jeu.
A cinq joueurs : 4 points au premier, 3 points au second, 2 points au troisième et un point au quatrième à chaque jeu.
A six joueurs on donne : 5 points au premier, 4 points au second, 3 points au troisième, 2 points au quatrième, 1 point au cinquième à chaque jeu.
A 7 joueurs, on donne : 6 points au premier, 5 points au deuxième etc...

II) JOKER

Les JOKERS sont représentés par les drapeaux des différents pays. Dans tous les cas un JOKER fait doubler les points obtenus. Un JOKER ne peut être accepté, que s'il a été posé sur le jeu avant le début du jeu en question, c'est-à-dire avant que l'on ait lancé les dés pour la première fois.

III) DEBUT DE PARTIE :

Chaque joueur lance les dés une fois.
Le plus petit commence.
On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le dernier joueur à lancer les dés ne participe pas au jeu : il **fait avancer l'arbitre !**
Au terme du premier jeu il fera le premier FIL ROUGE. Et ainsi de suite, tout au long de la partie en tournant toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.
Dans tous les jeux et à tout moment, un joueur qui fait deux AS rejoue automatiquement.

IV) MARQUAGE DES POINTS

Un des joueurs se charge de marquer les points au cours de la partie.
Avant le début de chaque jeu il prendra soin de marquer d'un rond les cases des joueurs qui jouent leur JOKER sur le jeu qui va se dérouler pour ne pas omettre de doubler les points qu'ils y obtiendront.
On inscrit les points sur la feuille de papier que l'on aura fixée sur le tableau (voir au dos de celui-ci les explications d'utilisation).
Chaque jeu est représenté par une série de fenêtres horizontales. On inscrit les points obtenus par les joueurs sur le papier apparaissant dans la fenêtre correspondant au jeu en cours, dans l'alignement vertical de la figurine de chacun des joueurs. Le "FIL ROUGE" occupe 2 séries de fenêtres horizontales : dans la première, indiquée par le texte "nombre de coups", on inscrit le nombre de coups de dé que le joueur a fait pour franchir la poutre.
Quand tous les joueurs ont participé au FIL ROUGE, on fait le bilan et l'on marque les points dans la fenêtre du dessous comme pour les autres jeux (voir le paragraphe POINTS de la présente règle de jeu).

JEU "FIL ROUGE"
"SEUL CONTRE TOUS"

Le joueur dont c'est le tour de jouer le FIL ROUGE lance les dés et avance sur la poutre selon le chiffre indiqué par les dés.
Les adversaires lancent ensuite les dés pour tenter de faire **un chiffre semblable à celui de la case** où se trouve le joueur du FIL ROUGE.
S'ils réussissent, ils le font tomber à l'eau et le renvoient au départ.
Sinon, le joueur lance à nouveau les dés et continue sa progression sur la poutre.
Il s'agit pour lui d'atteindre le plus rapidement possible l'autre côté de la piscine. Il n'est pas nécessaire de faire le chiffre exact pour sortir de la poutre.
Il faut simplement dépasser le chiffre 12 de la deuxième série.
Si le joueur se trouve sur **les cases 6 et 12** de la première série (marquées en rouge) il faut que ses adversaires fassent deux fois le chiffre 6 ou 12 là où il se trouve pour le faire tomber à l'eau.
A tout moment le joueur a le droit de ne pas jouer le chiffre indiqué par les dés et de prendre **le risque calculé** de rester sur la case où le coup précédent l'avait amené.
Les joueurs se classent en fin de partie, en fonction **du nombre de fois où ils ont lancé les dés** pour atteindre l'autre côté de la piscine. Le plus petit nombre l'emporte.
Si après 10 lancées un joueur n'a pas réussi, il est classé dernier avec 1 point et on passe au jeu suivant.
Si le joueur qui fait le FIL ROUGE se trouve en cours de partie sur **la case marquée 1** de la deuxième série, il rejoue immédiatement puisque ses adversaires ne peuvent pas faire ce chiffre (minimum 2).
Si on joue à 2 l'adversaire lance 6 fois les dés.
Si on joue à 3 les 2 adversaires lancent chacun 3 fois les dés.
Si on joue à 4 les 3 adversaires lancent chacun 1 fois les dés.
Si on joue à 5, 6, 7 les adversaires lancent chacun 1 fois les dés.
Il n'y a **pas d'arbitre dans ce jeu,** mais par contre, pour connaître précisément le nombre de coups joués par le concurrent au FIL ROUGE, le joueur, chargé du marquage positionne l'arbitre dans la grille au bas du jeu, sur la case indiquant le nombre de coups joués.

JEU N° 1
"LES ARCEAUX"

Au départ tous les joueurs sont sur la case 1.
On lance les dés et on ne peut passer sur la case n° 2 que si l'on fait un 10 ou **un chiffre inférieur** pour passer sous l'arceau.
Le franchissement de l'arceau donne le droit de rejouer.
Les chiffres maximum à faire sont indiqués sur chaque arceau.
L'ARBITRE joue le dernier. Il avance d'autant de cases qu'il a fait de points.
Ainsi il tourne sans arrêt autour du jeu beaucoup plus rapidement que les joueurs.
S'il se trouve 1 ou plusieurs joueurs dans la case où il s'arrête il les fait rétrograder ou avancer d'autant de cases qu'indiquées par les dés qu'il lancera après que **le ou les joueurs aient opté pour avancer ou reculer.**

JEU N° 2
"LES ILES FLOTTANTES"

Dans ce jeu les joueurs doivent faire **des chiffres PAIRS.** Ainsi en sautant d'île en île ils s'efforcent de gagner le plus rapidement possible l'autre côté de la piscine.
De ce fait on ne peut quitter le bord de la piscine qu'après avoir fait **un chiffre PAIR.**
Il est nécessaire de faire un chiffre qui amène juste sur la case marquée 20 - sinon on recule sur les îles ou dans l'eau.
Lorsqu'un joueur tombe à l'eau, il retourne au départ et dit : "C'EST BON" ou "A L'EAU".
- **S'il dit : "C'EST BON !"** le jeu continue comme il a commencé.
- **S'il dit : "A L'EAU !"** tout le monde tombe à l'eau et se retrouve au départ.
Dans ce cas le joueur laisse'a passer le tour suivant sans jouer.
L'ARBITRE joue le dernier et se déplace sur toutes les cases en faisant des allers retours.
S'il tombe sur une case où se trouve 1 ou des joueurs il les renvoie au départ.
Les joueurs se classent dans l'ordre de leur sortie du jeu.

JEU N° 3
"LE LABYRINTHE"

C'est une course dans laquelle il s'agit d'atteindre le plus rapidement possible la case marquée "75".
Si on tombe dans **une case rouge** on RECULE DE 10 CASES ou on tire une CARTE BLEUE. On suit alors les indications de la carte et on la remet ensuite sous le paquet.

L'ARBITRE joue le dernier.
S'il tombe dans une case où se trouve un joueur ou si un joueur arrive dans sa case il le fait RECULER DE 10 CASES ou il lui fait TIRER UNE CARTE.
S'il y a plusieurs joueurs dans la case où arrive l'ARBITRE il leur fait tirer leurs cartes dans l'ordre où ils se trouvent **dans le sens de rotation du jeu** (sens des aiguilles d'une montre).
Lorsque la carte ordonne au joueur de passer dans une case à droite, à gauche ou devant la case rouge, et que cette case est une fosse, celui-ci laisse passer le tour suivant.
Quand le joueur se trouve en bordure du jeu (limite extérieure de la piste), et qu'il tire une carte lui ordonnant d'aller vers l'extérieur, il ne tient pas compte de celle-ci et en tire une autre.
Les joueurs se classent dans l'ordre dans lequel ils ont atteint la case "75".
Il est nécessaire de faire un chiffre qui amène juste sur la case "75". Sinon on recule en épuisant le chiffre donné par les dés. Et ainsi de suite jusqu'à la réussite.

JEU N° 4
"LA DOUANE"

Dans ce jeu en plus de leur joueur les participants possèdent un DOUANIER.
Ce jeu se pratique en 2 temps :
1° **Chacun joue une fois et place son DOUANIER** sur la case indiquée par les dés. Il peut y avoir plusieurs DOUANIERS sur la même case.
2° Chaque joueur joue ensuite avec son personnage ; il possède également **3 petits cartons identiques** marqués : OR, DIAMANTS, BILLETS. Ce sont les valeurs qu'il tente de passer sans se faire prendre par les DOUANIERS. On en choisit une que l'on pose devant soi à l'envers, avant le début de la partie. Pour sortir du jeu il faut atteindre la case "16". Mais il faut tomber juste en partant de la case où on se trouvait le coup précédent.

Si on tombe dans les cases marquées : 13, 14, 15, **on retourne au départ** etant entendu que si on fait un chiffre supérieur à celui nécessaire pour tomber dans la case "16" on redescend le jeu jusqu'à épuisement du chiffre donné par les dés.
Si on tombe dans une case occupée par des DOUANIERS adverses **CEUX-CI ONT LA POSSIBILITÉ de deviner** qu'elle était la nature des valeurs que vous vouliez passer.
S'ils trouvent lorsque l'on joue à 4, 5, 6 ou 7 joueurs **on est éliminé et classé.**
S'ils trouvent alors que l'on joue à 2 ou 3 joueurs **on se fait prendre sa valeur.**
S'ils ne trouvent pas vous rechoisissez une valeur parmi les 3 à votre disposition et vous la posez devant vous en attendant votre prochain tour de jouer.
A 2 on a 3 douaniers chacun.
A 3 on a 2 douaniers chacun.
A 4, 5, 6 et 7 on a 1 seul douanier chacun.
L'ARBITRE joue le dernier. S'il tombe dans une case où se trouvent 1 ou des joueurs, il a le droit de les envoyer sur la case du ou des DOUANIERS DE SON CHOIX qui les interrogeront. Toujours en respectant l'ordre de rotation du jeu.
Les joueurs se classent en fonction de l'ordre dans lequel ils sont sortis du jeu (franchis la douane) par la case "16", ou bien dans l'ordre négatif (dernier, avant dernier, etc.) dans lequel ils ont été éliminés par les DOUANIERS.
A 2 joueurs on est éliminé que lorsque l'on s'est fait prendre toutes ses valeurs.

JEU N° 5
"LE TAPIS ROULANT"

Dans ce jeu les joueurs doivent **faire des chiffres IMPAIRS.**
Il s'agit de gagner le plus rapidement possible l'autre bout du tapis roulant.
Il n'est pas nécessaire de tomber juste sur la case de sortie. Il suffit de l'atteindre ou de la dépasser.
Si un joueur vient sur une case PAIRE il vient **sur la case du joueur le plus mal placé ou il tire une CARTE ROUGE.** Il suit alors les indications qu'elle donne et il la remet sous le paquet.

L'ARBITRE joue le dernier.
S'il tombe sur une case où se trouvent 1 ou des joueurs il leur fait TIRER UNE CARTE ROUGE et une seule à laquelle ils obéiront de concert.
Les joueurs se classent en fonction de l'ordre dans lequel ils ont réussi à franchir le tapis roulant.