

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

**ESCALE À JEUX**



***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**N**ombre de joueurs : minimum 2.

**É**quipement : 1 plateau de jeu, 2 dés et un pion par joueur.

(Il est aussi possible de jouer en équipes : Voir les règles ci-dessous).

**L**e plateau représente un parcours ferroviaire de 63 cases. Ces cases impliquent autant d'étapes pour les joueurs tombant dessus. Le but du jeu est de parcourir le réseau SNCF le plus rapidement possible et donc d'arriver à la case « TERMINUS » en premier.



## Règles du jeu.

**A**u départ, les joueurs lancent les deux dés à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le total de points le plus élevé désigne le joueur qui choisira la couleur de son pion et commencera la partie. À chaque tour, un joueur lance les deux dés et avance son pion d'autant de cases correspondant à la somme de ces derniers. À chaque arrêt sur une case, une carte est tirée par le joueur. Il devra répondre correctement à la question pour relancer le dé. Si la réponse est incorrecte la main est reprise par le joueur suivant.

**E**n fin de parcours, le nombre de points amenés par les dés doit correspondre exactement à celui des cases qu'il reste à franchir pour atteindre la case 63. Le nombre éventuel de points excédants contraint le joueur à parcourir autant de cases que de points en sens inverse à partir de la case 63.

**S**i le pion s'arrête sur une case «Spécifique Ligne» (tous les numéros finissant par **9**), le joueur devra répondre à une des questions concernant la ligne sur laquelle l'agent travaille. Dans le cas où cette catégorie de carte n'existe pas, il conviendra de tirer une carte classique «Billets», «Connaissances Générales» ou «Services».

**S**i le pion s'arrête sur une case «Symbole», il devra se soumettre à la situation correspondante au numéro correspondant.

**Q**ui tombe sur la case **14**, emprunte la passerelle et va directement en **18**.

**Q**ui tombe sur la case **20**, a oublié son titre de transport et retourne au guichet case **6**.

**Q**ui tombe sur la case **31**, achète un billet en heure de pointe et perd deux tours à moins qu'un autre joueur y tombe avant, et échange sa place en l'envoyant à la case qu'il vient de quitter.

**Q**ui tombe sur la case **42**, se perd dans le hall de gare, ne demande pas de renseignement et se « retrouve » à la case **24**.

**Q**ui tombe sur la case **52**, est contrôlé sans titre de transport et retourne à la case « DÉPART ».

**Q**ui tombe sur la case **57**, trouve l'ascenseur en panne et retourne à la case **48** (escalier).

