

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



LES JEUX OLYMPIQUES

Il peut paraître difficile, à première vue, de ressentir autour d'une table, en famille ou entre amis, avec un simple jeu de société, des émotions comparables à celles qu'éprouvent les athlètes qui s'affrontent sur les stades.

Et pourtant, "LES JEUX OLYMPIQUES" auxquels vous vous apprêtez à participer, cartes en mains, vont vous donner dans quelques instants, le même désir de courir plus vite, de sauter plus haut, la même volonté farouche de vous surpasser vous-même, et de vaincre les autres, que si vous dépensiez vos forces sur la cendre d'une piste pour défendre les couleurs de votre pays devant le monde entier.

ELEMENTS DU JEU

- 16 pions de 4 couleurs différentes (jaune - rouge - bleu - vert), chaque couleur étant attribuée à chacun des joueurs
- 7 médailles d'or, 7 médailles d'argent, 7 médailles de bronze, destinées à récompenser les trois premiers dans chaque épreuve.
- 1 plateau de jeu qui représente le "stade", avec les pistes pour les courses, les terrains pour les lancers et les tremplins pour les sauts.
- 2 jeux de cartes (bleu et rouge)
 - chaque jeu de cartes comprend 4 séries de 12 cartes :

CARTES "BLEU"

- a) Série "marathon" personnifiée par le signe



- b) Série "100 m. (course de vitesse)" personnifiée par le signe



- c) Série "lancement du poids" personnifiée par le signe



- d) Série "saut en hauteur" personnifiée par le signe



CARTES "ROUGE"

- a) Série "marathon" personnifiée par le signe



- b) Série "100 m. (nage libre)" personnifiée par le signe



- c) Série "lancement du javelot" personnifiée par le signe



- d) Série "saut en longueur" personnifiée par le signe



Ce jeu peut se jouer à 2 - 3 ou 4 joueurs.

BUT DU JEU

Il s'agit pour chaque joueur, de placer le mieux possible ses pions dans chaque épreuve sportive, et d'accumuler le maximum de médailles.

PHASE DE JEU

Les 7 épreuves des JEUX OLYMPIQUES se disputent en 2 MANCHES chaque manche comportant plusieurs phases :

- première manche

elle se joue avec les cartes "BLEU". Vous pouvez avancer vos pions sur les parcours suivants :

- a) marathon
- b) 100 m. (course de vitesse) (piste du 100 m.).
- c) lancement du poids
- d) saut en hauteur.

Dès qu'un joueur a franchi la ligne d'arrivée du "100 m. (course de vitesse)", la première manche de jeu est terminée et l'on distribue les médailles.

- la deuxième manche du jeu se joue avec les cartes "ROUGE". Vous avancez vos pions sur les parcours suivants :

- a) marathon (vous continuez le parcours de la première phase)
- b) 100 m. (nage libre) (piste du 100 m.)
- c) lancement du javelot
- d) saut en longueur

La deuxième manche du jeu prend fin elle aussi, lorsqu'un joueur a franchi le premier la ligne d'arrivée du 100 m. (nage libre) et il y a lieu de distribuer comme dans la première phase, les médailles.

ATTRIBUTION DES MEDAILLES

- A 4 joueurs, on distribue une médaille d'or au premier, une médaille d'argent au deuxième et une médaille de bronze au troisième, et ce, pour chaque épreuve.
- A 3 joueurs, on distribue seulement deux médailles : la médaille d'or au premier et la médaille d'argent au second, et ce, pour chaque épreuve.
- A 2 joueurs, une seule médaille, la médaille d'or récompense le premier, et ce, pour chaque épreuve.

Pour faire les comptes en fin de partie, il faut utiliser le barème suivant :

- - 1 médaille d'or = 2 médailles d'argent
- - 1 médaille d'argent = 2 médailles de bronze

PRINCIPE DU JEU

La règle du jeu de cartes s'inspire du jeu de la belote. Chaque jeu de cartes (BLEU - ROUGE) comprend 4 séries de 12 cartes, chaque carte étant numérotée de 1 à 12 aux coins.

Ce numéro indique la force de chaque carte.

La carte numéro 12 étant la plus forte dans sa série.

DISTRIBUTION DES CARTES

- Première manche de jeu (CARTES "BLEU") - Deuxième manche de jeu (CARTES "ROUGE")

- A 4 joueurs 10 cartes à chacun
- A 3 joueurs 13 cartes à chacun
- A 2 joueurs 16 cartes à chacun

Après avoir distribué les cartes, le donneur retourne la première du talon : c'est l'ATOUT.

Pour commencer la partie, le premier joueur qui doit jeter une carte est celui qui se trouve à la gauche du donneur.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur jette une carte. Les autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, jettent une carte à leur tour, dans la série demandée par le premier joueur.

Celui qui a jeté la carte la plus forte, ramasse le pli (nous vous rappelons que la carte la plus forte est celle qui porte dans le coin, le plus fort numéro).

Si un des joueurs n'a plus de carte dans la série demandée, il coupera avec la série "ATOOUT" et ramassera le pli, à moins qu'un autre joueur se trouvant dans la même situation que lui, ne mette alors une carte "ATOOUT" supérieure à la sienne, auquel cas il ramassera le pli, (il est bien évident que si un des joueurs ne possède ni une carte de la série demandée, ni d'ATOOUT, il rejettera une carte de son choix).

Le joueur ayant ramassé le pli, jouera ensuite le premier une de ses cartes, celle de son choix, et ainsi de suite.

AVANCE DES PIONS

Lorsque toutes les cartes ont été jouées, chaque joueur possède devant lui les cartes des plis qu'il a ramassés.

C'est la fin de la première phase.

Vous avez sans doute remarqué que sur certaines cartes, des distances étaient indiquées, ce sont ces distances qui permettront à vos pions d'avancer sur les différentes pistes.

Il s'agit donc de faire le total des distances indiquées sur les cartes dans CHAQUE SERIE et d'avancer d'autant ses pions sur les pistes correspondantes. Le joueur ayant ramassé le dernier pli reprend le même jeu de cartes, le bat et le redistribue.

MECANISME DE L'AVANCE DES PIONS

A l'issue de la deuxième phase et des phases suivantes, on continuera d'avancer ses pions sur les pistes, en fonction des points totalisés dans les sports suivants :

- 100 m. (course de vitesse) (1ère Manche)
- 100 m. (nage libre) (2ème Manche)
- marathon (1ère et 2ème Manche)

TRES IMPORTANT

Pour le "lancement du poids", le "saut en hauteur", le "lancement du javelot" et le "saut en longueur", **IL EST BIEN EVIDENT QUE LES POINTS ACQUIS AU COURS D'UNE PHASE DE JEU, NE S'AJOUTENT PAS A CEUX DES PHASES PRECEDENTES.**

On n'avancera son pion que si on a réalisé un total de points supérieur à celui de la phase précédente.

Ex. - sur la piste "saut en longueur", notre pion est sur 6 m. A l'issue de la manche, le total de nos cartes "saut en longueur" nous donne 2 m.

Nous n'avançons pas notre pion.

Par contre, si à l'issue de cette phase, le total des points "saut en longueur" nous donne 8 m., nous avancerons sur la case 8.

CONSEILS ET PRECISIONS

Nous avons vu que la deuxième manche du jeu, prenait fin lorsqu'un joueur avait franchi la ligne d'arrivée du "100 m (nage libre)".

Il est cependant possible qu'un joueur parvienne à terminer le "Marathon" avant le "100 m. (nage libre)".

Dans ce cas, on distribue les médailles pour le "Marathon" et le jeu se poursuit pour les trois autres épreuves jusqu'à la fin du "100 m. (nage libre)".

Création JOUETS EDUCATIFS UNIVERSELS