

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



JUSTIPOLY

Jeu éducatif pour parfaire vos connaissances du CODE PÉNAL.

Le JUSTIPOLY se joue à 1 ou plusieurs joueurs.

Comme «Dans la vie», chaque joueur part avec des chances inégales ce qui fait qu'il n'y a aucune remise de fonds préalable, le sort du DÉ placera le joueur sur une première rentrée d'argent, sur une première dépense (dans ce cas il aura recours à l'emprunt) ou sur un premier ennui.

MATÉRIEL :

1 Tableau de Jeu
5 paquets de cartes
1 liasse Emprunts
1 liasse Actions
billets 50.000 F.
billets 10.000 F.
billets 5.000 F.
6 pions
1 dé.

PRÉPARATION :

Le tableau de Jeu sera posé sur une table permettant une bonne aisance de mouvements à tous les joueurs. Les jeux de cartes indiqués : ACCUSATION, JUGEMENT et APPEL seront mis à leurs places respectives sur le tableau de jeu. Les autres paquets de cartes et les billets seront mis dans les cases réservées dans le fond de la boîte du JUSTIPOLY. Les pions (1 par joueur) seront mis sur la case DÉPART. Le DÉ indiquera le joueur qui tiendra la BANQUE (convention interne à chaque partie). Le banquier ouvre le jeu et un sens de rotation sera convenu à l'avance. Le banquier jette le DÉ et place son pion, sans compter la case DÉPART, suivant le résultat du DÉ.

TOUCHEZ VOTRE SALAIRE ANNUEL :

Chaque fois qu'un joueur passera par une case «TOUCHEZ VOTRE SALAIRE ANNUEL» il en percevra par la BANQUE le montant sans, pour cela, qu'il soit nécessaire de s'arrêter juste sur la case. Toutefois si au cours de son avancement sur le même coup de DÉ il tombe sur une case RECULEZ et qu'au décompte il se trouve ne pas avoir franchi la case TOUCHEZ.. il ne percevra rien du tout. Cependant s'il franchit définitivement sur un tour de DÉ la case «TOUCHEZ..» il en perçoit le montant, et si le coup de DÉ suivant il tombe sur une case «RECULEZ..» il ne rembourse pas et au contraire lorsqu'il repasse par la case «TOUCHEZ..» il reperçoit son salaire. Ce qui donne comme dans la vie une différence de gains entre les gens. Pour les gains et dépenses exceptionnels il faut tomber juste sur la case pour en subir les conditions.

PAYEZ VOS IMPOTS :

Comme pour les gains et dépenses exceptionnels il faut tomber juste sur la case pour avoir à régler son montant. Ce qui donne comme dans la vie une différence entre les gens.

POSSIBILITÉ D'ACHAT : VOITURE ou MAISON.

Le joueur peut acheter même en empruntant (voir emprunt). Il doit savoir qu'il peut tomber sur des cases «TAXES» relatives aux voitures ou aux maisons et dans ce cas s'il en possède il devra s'exécuter. Par contre au moment du bilan ces achats auront une valeur double que celle réellement payée lors de l'acquisition.

ACTION :

S'achète à la BANQUE dès que possible et se conserve jusqu'au BILAN. Sa valeur de rachat est indiquée au verso du titre.

EMPRUNT :

Se fait auprès de la BANQUE et ne se solde qu'au BILAN. Le joueur ayant recours à l'emprunt perçoit en même temps que le titre le montant en espèces de cet emprunt. Les conditions de remboursement sont indiquées au verso du titre.

Les cases «L'ÉTÉ A LA MER», «L'HIVER A LA MONTAGNE», «SAUVONS LA MER» etc. sont des cases écologiques et de repos. Elles doivent être décomptées dans les déplacements des pions et offrent la particularité de cases de repos permettant au joueur qui s'est arrêté dessus de faire le point sur son jeu, de faire un bilan partiel et éventuellement de se changer les idées ou prendre conseil. Il a la faculté de laisser les autres jouer un maximum de cinq tours sans sa participation. Il ne faut pas perdre de vue que pour gagner il n'est pas nécessaire d'arriver en tête.

PASSEZ AU TRIBUNAL :

Expression souvent entendue «je passe au Tribunal». Lorsque le joueur tombe sur cette case il tire une carte «ACCUSATION». Sur ces cartes ont été sélectionnés quelques articles principaux du CODE PÉNAL avec la peine prévue par la loi. Il est certain que ces ennuis sont souvent ACCIDENTELS dans la vie mais cela n'empêche pas et surtout n'excuse pas la connaissance de l'article de loi les régissant. Vous pouvez être gardien des scellés apposés au domicile de votre voisin, si ceux ci sont brisés vous devez savoir comment réagir. Si vous ne réagissez pas comme vous y êtes obligé, la loi suivra son cours et vos ennuis commenceront.

Pour le JUSTIPOLY, au bas des cartes «ACCUSATION», il y a trois indications, suivies de sommes différentes : Mini, Maxi et Accord. Le joueur a le choix :

1 - soit d'accepter l'ACCUSATION et de payer le montant forfaitaire qui est la somme indiquée après Accord.

2 - soit refuser l'ACCUSATION et de plaider. Pour cela il remet 5.000 F. à la BANQUE. Il tire une carte JUGEMENT et connaît son sort : Condamné au Mini, Maxi ou Acquitté.

Si le jugement ne lui convient pas, il a la faculté, comme dans la vie, d'aller en APPEL. Pour cela il devra verser à la BANQUE 10.000 F., il tire une carte APPEL et connaît son sort définitif.

Chaque fois qu'une carte est tirée d'un paquet elle est remise dessous après utilisation. Avant le jeu, chaque paquet de cartes est battu. Pour finir le jeu, chaque joueur doit franchir la dernière case sans pour cela faire le chiffre exact qu'il lui reste à jouer.

Lorsque tout le monde est arrivé, on fait le bilan, on règle les emprunts avec les intérêts, on comptabilise les actions avec leurs intérêts, on comptabilise les voitures et les maisons suivant leur valeur de rachat. Le gagnant, celui qui aura bien mené son affaire, qui aura été bien servi par la chance, aura le plus d'argent. En sera-t-il plus heureux pour cela ?