

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).

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



LE MAGOT

Jeu, praticable par 2, 3 ou 4 joueurs, et se composant de :

- 1 plan-jeu
- 1 dé spécial
- 4 jetons D = Départ
- 4 jetons A = Arrivée
- 4 pions Trajet
- 40 billets de 10 points
- 40 billets de 50 points
- 20 billets de 100 points

Ce jeu amusant est éducatif par l'emploi de simples facteurs additifs et soustractifs, prémices des maths dont il s'inspire.

RÈGLE

1/ - Chaque joueur recevra : 1 jeton D, 1 jeton A. 1 pion Trajet, tous de la même couleur et les billets seront partagés par quantités égales.

2/ - Les joueurs fixeront leur enjeu. S'il y a 4 joueurs à raison de 10 points pour chacun d'eux, par exemple, cela fera 40 points pour le magot.

3/ - Un tirage au sort désignera celui des participants qui jouera le premier. Tous lançant le dé ce sera celui qui annoncera le + 10, par exemple, et le jeu se déroulera dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

4/ - Dans cet ordre tous les joueurs choisiront leur point de départ en plaçant leur pion D sur la case numérotée de leur choix.

5/ - C'est ensuite le 2e joueur qui désignera le point d'arrivée du 1er joueur et celui-ci obéira en plaçant son jeton A sur la case numérotée qui lui est indiquée. Le 3e joueur en fera de même pour le 2e, le 4e pour le 3e, enfin le 1er pour le 4e.

En d'autres termes, chaque joueur choisit son Départ, mais c'est son suivant qui fixe son arrivée.

6/ - Et c'est alors, seulement, après toutes ces mises en places, que le jeu commence. Chaque joueur, à son tour, lance le dé et il doit obéir aux indications + ou - qui lui sont données. Un joueur qui se trouve sur la case 43, par exemple, et dont le dé amène + 7 devra placer son pion sur la case 50. Si le dé avait amené - 3 son pion irait sur la case 40.

Tous les pions D et A mis en place avant le début d'une partie doivent y rester jusqu'à sa fin. Dans cette course en tous sens imprévus, c'est le joueur atteignant sa case A (arrivée) qui ramassera l'enjeu « le magot ».

Tout joueur occupant une des cases situées en bordure du plan-jeu ne pourra en sortir qu'à la condition d'effectuer le trajet imposé par le dé, sinon il attendra un nouveau tour.

7/- Si une partie est terminée dès qu'un joueur ramasse le magot, il suffit que les joueurs renouvellent leur enjeu pour qu'une deuxième partie commence, une troisième, etc. mais pour toute partie suivante, les Départs et les Arrivées occuperont, au gré des joueurs, et comme prévu, de nouvelles places.

8/ - En finale, c'est à l'échéance de l'ensemble de toutes les parties que les joueurs feront leurs comptes, le gagnant étant celui qui aura totalisé le plus grand nombre de points.

Mais au cours du jeu, il aura fallu faire face aux « accidents de parcours » avec leurs bonifications et leurs pénalités.

Bonifications et Pénalités

Au cours du jeu :

a) - Tout joueur qui sera dans l'obligation de poser son pion sur sa case D (départ), devra verser 50 points à chacun de ses concurrents et jouera une 2e fois.

Dans ce cas, si, à ce deuxième coup de dé un nouvel « accident de parcours » survenait, les règles le concernant seraient encore appliquées.

b) - Tout joueur qui sera amené à poser son pion sur une case déjà occupée par un pion adverse, recevra d'abord 10 points de cet occupant et l'enverra à son choix prendre place à l'une des cases 6 ou 63.

c) - Tout joueur qui devra se placer sur la case A (arrivée) d'un adversaire lui versera 20 points et reviendra d'où il était parti.

d) - Tout joueur qui devra poser son pion sur une case D (départ) adverse recevra 30 points de cet adversaire et jouera une 2e fois.

Dans ce cas également, si à ce deuxième coup de dé un nouvel « accident de parcours » survenait, les règles le concernant seraient encore appliquées.

ÉDITIONS VOLUMETRIX LYON-PARIS

Règle retrouvée par Michel Boutin et mise en ligne par François Haffner – juin 2006