

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



Exemple : un joueur a joué le 9 de Pique et le 4 de Coeur, pour acquérir Molière, né à Paris en 1622. L'un de ses pions est à La Ferté Million, distant de Paris d'une case et le deuxième dans la case du premier quart du XIX<sup>e</sup> siècle, distante de la case de Molière de huit cases. Il a donc :

$$9 + 4 - 1 - 8 = 4.$$

Il résulte de là qu'on peut parfois gagner une enchère, même avec un total négatif.

Lorsqu'il y a des ex æquo aux enchères, le joueur qui l'emporte est, parmi les ex æquo, celui qui est le plus proche sur la piste chronologique et, en cas de nouvel ex æquo, celui qui est le plus proche sur la carte géographique. Lorsque personne ne veut une carte de grand homme, celle-ci est éliminée du jeu.

Il est obligatoire d'enchérir, fût-ce avec deux zéros. Toutes les cartes d'enchères jouées sont perdues pour les joueurs, même quand elles ne gagnent pas l'enchère, Elles sont empilées, toutes ensemble, face visible. Mais on distribue en échange à chaque joueur deux nouvelles cartes, qui pourront être utilisées lors des prochaines enchères.

Puis un nouveau tour de jeu commence. Le Joueur qui joue le premier est celle fois le joueur situé immédiatement à gauche de celui qui a commencé au tour du jeu précédent.

La partie s'achève quand toutes les cartes de grands hommes sont épuisées.



**MIRO COMPANY, 7, RUE DE TALLEYRAND — PARIS-7<sup>e</sup>**

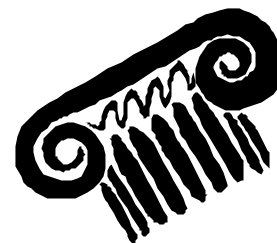
Editeur du Monopoly Français

*se fera un plaisir de répondre à toute, les questions concernant le jeu PANTHEON DE L'EUROPE*  
PRIERE DE JOINDRE UN TIMBRE POUR LA RÉPONSE

Breveté - S.G.D.G.

MIRO COMPANY © 1960

# LE PANTHEON DE L'EUROPE



## RÈGLE DU JEU

Le Panthéon de l'Europe peut se jouer de 2 à 6 joueurs. Le but est d'acquérir, par un ingénieux mécanisme d'enchères, des cartes représentant les grands hommes de l'Europe Occidentale. Il est conçu pour amuser et ne nécessite aucune connaissance particulière. Mais il possède en même temps un caractère hautement éducatif.

## ÉLÉMENTS DU JEU

- Une carte géographique représentant les principaux pays de l'Europe Occidentale.
- Un tableau de jeu chronologique, correspondant aux 5 derniers siècles, de 1400 à 1900, et divisé en quarts de siècle.
- Un jeu de 30 cartes représentant chacune un homme célèbre.
- Un jeu de 52 cartes ordinaires (les 2 jokers ne servent pas).
- Douze pions de six couleurs différentes.
- Deux dés.
- Quatre petits cubes.

## BUT DU JEU

Le but du jeu est d'acquérir le plus grand nombre possible de cartes de grands hommes. Ces cartes n'ont pas toutes la même valeur. Elles sont notées de 5 à 9, la valeur de chaque carte correspondant autant que possible à l'importance historique de l'homme représenté.

Il est souhaitable, d'autre part, de constituer une ou plusieurs séries de codes. Ces séries sont de trois sortes :

**1° Série géographique** : Les grands hommes appartiennent à l'une des nations suivantes : France, Angleterre, Allemagne, Italie, *Espagne, Benelux*. Ces deux dernières sont considérées comme n'en faisant

qu'une et constituent ensemble une cinquième nation. Le joueur qui, en fin de partie, détient au moins une carte de chacune de ces cinq nations, possède une série géographique et marque une bonification de 20 points.

**2° Série historique :** Chaque grand homme figure sur le tableau chronologique à sa date de naissance. Le joueur qui, en fin de partie, détient au moins une carte d'un grand homme, né dans chacun des cinq siècles. du XV<sup>e</sup> siècle au XIX<sup>e</sup> siècle, possède une série historique et marque une bonification de 20 points.

**3° Série « professionnelle » :** Chaque grand homme est caractérisé par le domaine où son génie créateur peut être considéré comme le plus marquant. On distingue cinq catégories : savants, écrivains, musiciens, peintres, philosophes. Le joueur qui, en fin de partie, obtient au moins une carte d'un grand homme appartenant à chacune de ces cinq catégories, possède une série « professionnelle », et marque une bonification de 20 points. Deux grands hommes, le navigateur Christophe Colomb et l'imprimeur Gutenberg, ne rentrent dans aucune des cinq catégories. Leurs cartes sont l'équivalent de cartes « Joker » et peuvent remplacer (mais seulement du point de vue « professionnel ») n'importe quelle carte manquante.

Quand toutes les cartes ont été acquises par les joueurs, la partie est finie. Chaque joueur totalise ses points : 1° les points marqués sur chacune des cartes qu'il détient; 2° le nombre de points correspondant à ses séries complètes. Un même joueur ne peut former qu'une seule série de chaque espèce, mais il peut, par contre, former des séries de différentes espèces ; en ce cas, la même carte peut entrer dans la composition de plusieurs séries.

Le joueur qui atteint le plus fort total est vainqueur.

## ACQUISITION DES CARTES

### Début de partie :

On bat séparément chacun des jeux de cartes et on les pose sur la table, face cachée. Quand on joue à deux ou à trois joueurs, on supprime les dix cartes suivantes de grands hommes : Gutenberg, Erasme. Bacon, Rubens, Racine, Lavoisier, Rossini, Curie, Einstein, Flemming.

Chaque joueur prend les deux pions correspondant à la couleur qu'il choisit. On tire aux dés l'ordre de jeu. Chaque joueur pose à son tour l'un de ses pions sur la carte géographique, à l'emplacement d'une des capitales, Paris, Londres, Berlin, Gênes (pour Rome), Rotterdam (pour La

Haye), Madrid. l'autre pion sur une case blanche (sans grand homme) du tableau chronologique, au choix. On ne peut choisir ni une capitale déjà occupée, ni une case chronologique occupée par plus d'un autre joueur.

Enfin, on distribue à chaque joueur, sans les montrer, quatre cartes du jeu de cartes ordinaires.

Pour faciliter le jeu, on conviendra de placer les pions, non sur la ville même, mais sur le pavé qui la désigne.

### Déplacements :

Au début de chaque tour de jeu, on retourne deux cartes de grands hommes. Ces cartes seront mises aux enchères à la fin du tour, mais les joueurs vont, dans l'intervalle, jouer chacun un coup. Exceptionnellement lorsqu'on joue à deux ou à trois, on ne retourne qu'une seule carte de grand homme.

Chaque joueur lance les deux dés. Une fois le résultat acquis, il en choisit un pour la carte géographique, un autre pour le tableau chronologique, et déplace chacun de ses pions, dans le sens qu'il veut, du nombre de cases correspondant. Lorsqu'un joueur arrive à l'extrémité d'une route ou de la piste chronologique, on admet qu'il rebondit, selon le principe du billard. Hors ce cas spécial, le va-et-vient est interdit. Lorsque, sur la carte géographique (et non sur la piste chronologique) le pion de l'un des joueurs s'arrête sur une ville déjà occupée par un adversaire, celui-ci ne peut y demeurer et retourne à la ville d'où vient le pion qui le chasse. Les villes sans grand homme comptent pour une case.

Le but de ces déplacements est de se rapprocher le plus possible de la ville où est né l'un des grands hommes à acquérir et de la case correspondant à sa date de naissance. Pour faciliter les mouvements, on peut pointer l'une et l'autre avec les petits cubes de couleur prévus à cet effet.

Lorsque tous les joueurs se sont déplacés (le déplacement est obligatoire), on procède aux enchères. Les joueurs, dans l'ordre de jeu, indiquent pour quelle carte ils ont l'intention d'enchérir. Puis chacun pose sur la table, face cachée, deux de ses quatre cartes ordinaires. Ces cartes sont des cartes d'enchères. Elles ont la valeur marquée (la couleur n'a pas d'importance) ; les figures valent zéro, les As valent onze. Pour chacune des cartes de grands hommes à acquérir, celui qui a mis le plus fort total est vainqueur. Mais on déduit de ce total le nombre de cases qui séparent a/ le premier pion du joueur du lieu de naissance; b/ le second pion de la date de naissance.