

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)





## INSTALLATION

Avant de débiter la partie, visualisez et séparez les cinq types de cartes en déballant les quatre paquets :

### - carte questions écrites

5 thèmes proposés :

- ⓐ Géographie, ⓑ Histoire, Ⓕ Patrimoine,
- Ⓖ Célébrités, ⓓ Vie quotidienne, devinettes...

Questions au recto et réponses au verso

### - carte question visuelle

Mélangez les photos noir et blanc et couleur. Au recto, une image, au verso, la question et la réponse.

### - carte « chance »

Placez les cartes sur le plateau de jeu, à l'endroit qui leur est réservé.

### - carte « site »

Bourbon-Lancy, Gueugnon, Charolles, Paray-le-Monial, Digoin, Semur-en-Brionnais, Chauffailles, La Clayette.

### - carte « question junior »

12 cartes de questions écrites avec le mot Junior inscrit sur le recto et le verso de la carte.

## DÉBUT DE LA PARTIE

Le plus jeune débiter la partie.

Nous vous conseillons de jouer par équipe, c'est beaucoup plus convivial !

Chaque joueur ou équipe place son pion sur sa commune de résidence ou de son choix. Pour les personnes n'habitant pas le Charolais-Brionnais, sur la commune de leur choix.

## BUT DU JEU

Pour être le vainqueur, il faudra récupérer 5 cartes «Site» en vous rendant sur leur case respective et en répondant correctement à la question posée (carte *question visuelle*).

Selon le temps que vous consacrerez à une partie, vous pouvez au préalable fixer une durée de jeu. Exemple : au bout d'une heure, celui ou celle qui aura récupéré le plus grand nombre de cartes «Site» aura gagné. Ou bien, fixez à 3 ou 4 le nombre de cartes «Site» à récupérer pour gagner.

## DÉPLACEMENT

A votre tour, lancez le dé et avancez d'autant de cases qu'indiqué sur le dé, dans la direction que vous souhaitez.

- Si vous tombez sur une case ⓐⓑⒻⒼⓓ, un adversaire vous pose la question correspondante. Répondez correctement et vous pourrez relancer le dé. Si votre réponse est fautive, le joueur suivant (ou l'équipe suivante) lance le dé.

- Si vous tombez sur une des cases «Site», répondez à une question visuelle. Si la réponse est bonne, vous gagnez la carte «Site». Conservez-la alors près de vous. En cas de mauvaise réponse, votre tour est terminé. Dans l'hypothèse où vous tombez sur une case «Site» que vous possédez déjà, considérez cette case comme une case «Rejouer ☞».

- Si vous tombez sur une case «Rejouer ☞», relancez le dé.

- Si vous tirez une carte «Chance ☞», lancez à nouveau le dé et suivez les indications correspondant au chiffre du dé.

## CARTES JUNIOR

60 questions «junior» (de 7 à 14 ans environ) permettent de jouer en famille. Utilisez-les quand bon vous semblera. Il n'est pas besoin de tomber sur une case particulière pour jouer avec.

Les thèmes junior concernent de manière mélangée la faune, la flore, des devinettes...

## MIME (Ne se joue que par équipe)

Au cours de la partie, il se peut que vous tombiez sur un mime à réaliser (enfants comme adultes). La personne qui a la carte en main et qui s'apprête à poser la question doit effectuer le mime (sans dévoiler l'énigme bien sûr). Tout le monde joue et l'équipe qui devine le mime gagne et relance le dé.

## OBSERVATIONS DIVERSES

*Deux pions peuvent se trouver sur la même case. Le troisième serait de trop. Il pourra choisir de se placer sur l'une des deux cases contiguës.*

*Si vous souhaitez épater la galerie, vous pouvez jouer sans les propositions : il est possible de choisir de se passer des propositions pour les questions à choix multiples.*

*Enfin, soyez indulgents lorsque vous aurez à deviner la réponse à une charade ou un jeu de mot tirés par les cheveux.*

BONNE PARTIE !