

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



RALLYE - CODE

Règle du Jeu

Ce jeu se joue de 2 à 6 joueurs

Lorsqu'il n'y a pas plus de 3 joueurs, chaque joueur joue alternativement avec deux voitures

Retourner les caisses de Gérance, les remettre en place jusqu'à ce qu'elles aient un titulaire (voir attribution des Gérances). Remarquer les couleurs de chaque caisse pour les identifier.

Chaque joueur reçoit une provision de 50.000 francs par voiture.

Tout joueur n'ayant plus d'argent est éliminé

La durée de la partie est fixée au début et le gagnant est celui qui a le plus d'argent à l'heure fixée pour la terminer

Il est évident que si tous les joueurs se trouvent éliminés auparavant parce qu'ils n'ont plus d'argent, le gagnant est le dernier joueur

Les joueurs partent de PARIS (Case N° 1) et jouent dans le sens de la flèche

Toutes les fois qu'un coup de dés amène un joueur sur une case « Sens Interdit » il prend la route transversale et joue sur cette dernière. Il continue sur cette route et reprend la route principale conformément à l'indication du signal. Toutefois, si en reprenant la route principale son coup de dés l'amène sur une case « Sens Interdit » il reste sur sa case de départ jusqu'à ce qu'un coup de dés lui permette de franchir le « Sens Interdit ».

Les joueurs doivent **toujours placer leur voiture sur la partie droite de la route.**

Gendarme

Le joueur faisant le plus de points au premier coup de dés est « Gendarme » il doit percevoir les contraventions et vérifier que le règlement soit appliqué. Il perçoit directement les amendes

Amendes

Tout joueur arrivant sur une case portant un signal cerclé de rouge est en contravention. A ce moment, le gendarme prend la 1^{re} carte « Contravention » qui détermine le délit et le montant de l'amende. Il replace la carte tirée dessous le jeu.

Au cas où suivant les indications portées sur la carte il n'y aurait pas d'amende à percevoir, c'est le gendarme qui doit verser au joueur le montant de l'amende à titre d'indemnité pour arrêt injustifié.

Si le gendarme arrive sur un signal cerclé de rouge, il détermine le délit, comme pour les autres joueurs, en tirant une carte. Il met alors le montant de l'amende sur le tapis et cette somme devient la propriété du premier joueur qui franchit la case « Gendarmerie », sans qu'il soit nécessaire qu'il arrive exactement sur cette dernière.

D'autre part, un joueur plaçant sa voiture sur la partie gauche de la route ou dans un sens interdit doit payer 2.000 frs d'amende. Si un joueur double une voiture stationnée sur un signal « Virage ou croisement », il paie 1.500 frs d'amende.

Le gendarme doit veiller à ce que chaque joueur paie bien ses redevances, lorsqu'il arrive sur une case correspondant à une gérance encore sans titulaire (voir attribution des gérances).

S'il oublie de percevoir une amende et qu'un autre joueur le lui fasse remarquer, il doit payer à ce dernier la somme qu'il aurait dû percevoir. Pour faire cette remarque, il faut attendre que le suivant ait joué.

Lorsqu'un autre joueur s'arrête sur la case « Gendarmerie », il devient à son tour gendarme et prend la suite du titulaire.

Accidents

Si en arrivant sur un signal (Virage, Route glissante) vous faites 8 points ou plus, vous restez sur ce signal et vous payez le garagiste « Pour voiture accidentée ».

Si vous faites 11 ou 12 points, vous payez en outre le Poste de Secours. Vous ne pouvez quitter ce signal que dans les conditions « Garage » et éventuellement « Poste de Secours ».

Collisions

Si en doublant une voiture, il y a une autre voiture en sens inverse, avant votre case d'arrivée, vous provoquez une collision.

Si vous franchissez un croisement et qu'une autre voiture se trouve à moins de 2 cases de ce croisement, vous provoquez une collision.

Sanctions. Si votre coup de dés est inférieur à 8 points, vous payez les frais de garage. Si votre coup de dé est supérieur, vous payez en outre au Poste de Secours les frais de clinique.

La voiture avec laquelle vous êtes entré en collision est immobilisée, et le joueur à qui appartient cette voiture ne peut repartir que s'il fait moins de 8 points.

Pour chaque coup de dé supérieur, vous lui payez à titre d'indemnité :

500 frs si vous êtes allé au garage.

1.000 frs si vous êtes au Poste de Secours.

Parcage

Tout joueur arrivant sur ce signal reste un tour sans jouer.

Gérances

N° 2. Le premier joueur arrivant à la case « 2 » devient Gérant des garages.

N° 3. Le premier joueur arrivant à la case « 3 » devient Gérant du Poste de Secours.

N° 4. Le premier joueur arrivant à la case « 4 » devient Gérant des postes d'essence.

N° 5. Le premier joueur arrivant à la case « 5 » devient Gérant des hôtels.

Les gérants placent devant eux la caisse correspondante à leur gérance, et en ramassent le contenu à ce moment là.

Dès qu'une gérance a été attribuée par le système ci-dessus, les autres gérances seront attribuées au premier joueur arrivant sur les cases correspondantes ou sur la case voisine.

Rétribution des Gérances

Toutes les sommes dues à une gérance sont mises dans la caisse correspondante. Le gérant ne peut se les approprier que lorsqu'il franchit la case de gérance qui lui a été attribuée, sans qu'il soit nécessaire qu'il y arrive exactement.

Chaque gérant doit réclamer ses droits de gérance.

Garage. Tout joueur arrivant normalement à un Garage paie 1 000 frs. Il ne peut repartir que s'il ne fait pas plus de 8 points. Pour chaque coup de dés supérieur, il paie à nouveau 1.000 frs de garage et reste où il est.

Voiture accidentée. Toute voiture ayant été accidentée paie au Garage 2.000 frs et ne peut quitter le garage que dans les conditions ci-dessus.

Hôtel. Tout joueur arrivant à un hôtel paie 1.000 frs. Il ne peut en repartir que s'il ne fait pas plus de 8 points. Pour chaque coup de dés supérieur, il paie 500 frs pour une nouvelle journée.

Poste d'essence. Tout joueur arrivant à un « Poste d'Essence » prend de l'essence et la paie à raison de 500 frs le point pour le coup de dés départ du Poste d'essence.

Poste de secours. Tout accidenté paie 3.000 frs et ne peut repartir que s'il ne fait pas plus de 8 points. Pour chaque coup de dés supérieur il paie au Poste de secours 1.000 frs pour Frais de clinique.

Case N° 1. Lorsqu'un joueur arrive exactement au N° 1 (Paris), il ramasse le contenu de toutes les cases de Gérance.

Cession des gérances

Lorsqu'un joueur s'arrête sur une « Case de Gérance » et que cette gérance a un titulaire, il doit racheter la Gérance

Le prix est fixé à 500 frs par point du coup de dés l'ayant amené sur cette case.

Toutefois l'ancien propriétaire peut refuser. Il joue un coup de dés et s'il fait le plus fort coup, conserve sa gérance. dans le cas contraire, il perd son indemnité. A ce moment là le nouveau Gérant s'approprie immédiatement le contenu de la caisse de gérance.

Lorsqu'un titulaire de Gérance n'a plus d'argent pour continuer la partie, il peut disposer de la moitié de la somme bloquée dans sa caisse de Gérance

Répartition des billets par voiture

6 billets de 500 fr.	4 billets de 5.000 fr.
7 . . . de 1.000 fr.	2 . . . de 10.000 fr.
ou 8 billets de 5.000 fr.	

pour les boites ne comportant pas de billets de 10.000 fr.



Nos Créations, nos Jeux :

RALLYE-CODE (petit et grand modèle) - LE CRITERIUM DES AS
LOTO JAPONAIS (4 et 6 joueurs) PARIS ET SES MERVEILLES
(4 joueurs) - STOCK-CARS (petit et grand modèle) - TRANSCOTT
LA CHASSE AUX FAUVES - LE VOYAGE DE MAGELLAN -
JEU DES 7 FAMILLES - AVIATIC-GOLF - PUZZLE - PERLES
SERILUX.

Modèles déposés - Reproduction interdite

Jeux et Jouets de la « Tour Saint-Denis »

RALLYE - CODE

Règle du Jeu

Ce jeu se joue de 2 à 6 joueurs.

Lorsqu'il n'y a pas plus de 3 joueurs, chaque joueur joue alternativement avec deux voitures.

Retourner les cases de Gérance, les remettre en place jusqu'à ce qu'elles aient un titulaire. Remarquer les couleurs de chaque case pour les identifier.

Chaque joueur reçoit une provision de 50.000 francs par voiture.

Tout joueur n'ayant plus d'argent est éliminé.

La durée de la partie est fixée au début et le gagnant est celui qui a le plus d'argent à l'heure fixée pour la terminer.

Il est évident que si tous les joueurs se trouvent éliminés auparavant parce qu'ils n'ont plus d'argent, le gagnant est le dernier joueur.

Les joueurs partent de PARIS (Case N° 1) et jouent dans le sens de la flèche.

Si un coup de dé amène le joueur dans une case « Sens Interdit », il prend la route transversale. Il continue sur cette route et reprend la route principale en tournant à droite.

Si à ce moment, un coup de dé l'amène sur une case « Sens Interdit », il reste où il est, jusqu'à ce qu'un coup de dé lui permette de franchir ces signaux. Toutes les fois qu'un coup de dé l'amène sur « Sens Interdit » alors qu'il est sur la route principale, il prend la route transversale.

Les joueurs doivent **toujours placer leur voiture sur la partie droite de la route.**

Gendarme

Le joueur faisant le plus de points au premier coup de dé est « Gendarme » et doit percevoir les contraventions et vérifier que le règlement soit appliqué. Il perçoit directement les amendes.

Amendes

Tout joueur arrivant sur une case portant un signal cerclé de rouge est en contravention. A ce moment, le gendarme prend la 1^{re} carte « Contravention » qui détermine le délit et le montant de l'amende. Il replace la carte tirée dessous le jeu.

Si il n'y a pas contravention, c'est le gendarme qui doit verser au joueur, le montant de l'amende porté sur la carte, à titre d'indemnité pour arrêt injustifié.

Si le gendarme arrive sur un signal cerclé de rouge, il détermine le délit, comme pour les autres joueurs, en tirant une carte. Il met alors le montant de l'amende sur le tapis. Cette somme devient la propriété du premier joueur franchissant la case « Gendarmerie », sans qu'il soit nécessaire qu'il y arrive exactement.

D'autre part, un joueur plaçant sa voiture sur la partie gauche de la route ou dans un sens interdit doit payer 2.000 frs d'amende. Si un joueur double une voiture stationnée sur un signal « Virage ou croisement », il paie 1.500 frs d'amende.

Le gendarme doit veiller à ce que chaque joueur paie bien ses redevances, lorsqu'il arrive sur une case correspondante à une gérance encore sans titulaire.

Si il oublie de percevoir une amende et qu'un autre joueur le lui fasse remarquer, il doit payer à ce dernier la somme qu'il aurait dû percevoir. Pour faire cette remarque, il faut attendre que le suivant ait joué.

Lorsqu'un autre joueur arrive à la case « Gendarmerie », il devient à son tour gendarme et prend la suite du titulaire.

Gérances

N° 2. Le premier joueur arrivant à la case « 2 » devient Gérant des garages.

N° 3. Le premier joueur arrivant à la case « 3 » devient Gérant des postes de Secours.

N° 4. Le premier joueur arrivant à la case « 4 » devient Gérant du Poste d'essence.

N° 5. Le premier joueur arrivant à la case « 5 » devient Gérant des hôtels.

Il met alors vers lui la Case correspondante à sa gérance, et en ramasse le contenu à ce moment là.

Dès qu'une gérance a été attribuée par le système ci-dessous, les autres gérances seront attribuées au premier joueur arrivant sur les cases correspondantes ou sur une case voisine.

Rétribution des Gérances

Toutes les sommes dues à une gérance sont mises dans la Case. Le Gérant ne peut se les approprier que lorsqu'il repasse sur la Case de Gérance correspondante, sans qu'il soit nécessaire qu'il y arrive exactement.

Chaque Gérant doit réclamer ses droits de Gérance.

Garage. Tout joueur arrivant normalement à un Garage paie 1.000 frs. Il ne peut repartir que s'il ne fait pas plus de 6 points. Pour chaque coup de dé supérieur, il paie à nouveau 1.000 frs de garage et reste où il est.

Voiture accidentée. Toute voiture ayant été accidentée paie au Garage 500 frs par point du coup de dé ayant provoqué l'accident, et ne peut quitter le Garage que dans les conditions ci-dessus.

Hôtel. Tout joueur arrivant à un hôtel paie 2.000 frs. Il ne peut en repartir que s'il ne fait pas plus de 6 points. Pour chaque coup supérieur, il paie à nouveau 1.000 frs pour une nouvelle journée.

Poste d'essence. Tout joueur arrivant à un « Poste d'Essence » prend de l'essence et la paie à raison de 500 frs le point pour le coup de dé **départ**.

Poste de secours. Tout accidenté paie 1.000 frs par point du coup de dé ayant provoqué l'accident, et ne peut repartir que s'il ne fait pas plus de 6 points. Pour chaque coup de dé supérieur, il paie à nouveau 1.500 Frs pour Frais de clinique.

Case N° 1. Lorsqu'un joueur arrive exactement au N° 1 (Paris), il ramasse le contenu de toutes les cases de Gérance.

Cession des gérances

Lorsqu'un joueur arrive sur une « Case de Gérance » et que cette gérance a un titulaire, il doit racheter la Gérance.

Le prix est fixé à 1.000 frs par point du coup l'ayant amené sur cette case.

Toutefois l'ancien propriétaire peut refuser. A ce moment il joue avec les 2 dés, et ensuite joue le nouveau gérant.

Si le propriétaire de la gérance fait le plus fort coup, il conserve sa gérance, dans le cas contraire, il perd son indemnité.

Le nouveau Gérant s'approprie immédiatement le contenu de la Case de Gérance.

Lorsqu'un titulaire de Gérance n'a plus d'argent pour continuer la partie, il peut disposer de la moitié de la somme bloquée dans sa case de Gérance.

Accidenté

Signaux. Virage. Dérápâge.

Si en arrivant sur ce signal, vous faites 8 points ou plus, vous restez sur ce signal et vous payez le garagiste « Pour voiture accidentée ».

Si vous faites 11 ou 12 points, vous payez en outre le Poste de Secours. Vous ne pouvez quitter ce signal que dans les conditions « Garage » et éventuellement « Poste de Secours ».

Collision

Si en doublant une voiture, il y a une autre voiture en sens inverse, avant votre case d'arrivée, vous provoquez une collision.

Si vous franchissez un croisement et qu'une autre voiture se trouve à moins de trois cases de ce croisement, vous provoquez une collision.

Sanctions. Si votre coup de dé est inférieur à 8 points, vous payez les frais de garage. Si votre coup de dé est supérieur, vous payez en outre les frais de clinique.

La voiture avec laquelle vous êtes entré en collision est immobilisée, et le joueur à qui appartient cette voiture ne peut repartir que s'il fait moins de 6 points.

Pour chaque coup de dé supérieur, vous lui payez à titre d'indemnité
1.000 frs si vous êtes allé au garage.
1.500 frs si vous êtes au Poste de Secours.

Parcage

Tout joueur arrivant sur ce signal reste un tour sans jouer.

Répartition des billets par voiture

6 billets de 500 fr.	4 billets de 5.000 fr.
7 - de 1.000 fr.	2 - de 10.000 fr.
	ou 8 billets de 5.000 fr.

pour les boîtes ne comportant pas de billets de 10.000 fr.

■ ■ ■ ■

Modèle déposé - Reproduction interdite

Les Jeux Educatifs de la « Tour Saint-Denis »

AMBÉRIEU-EN-BUGEY (Ain)