

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

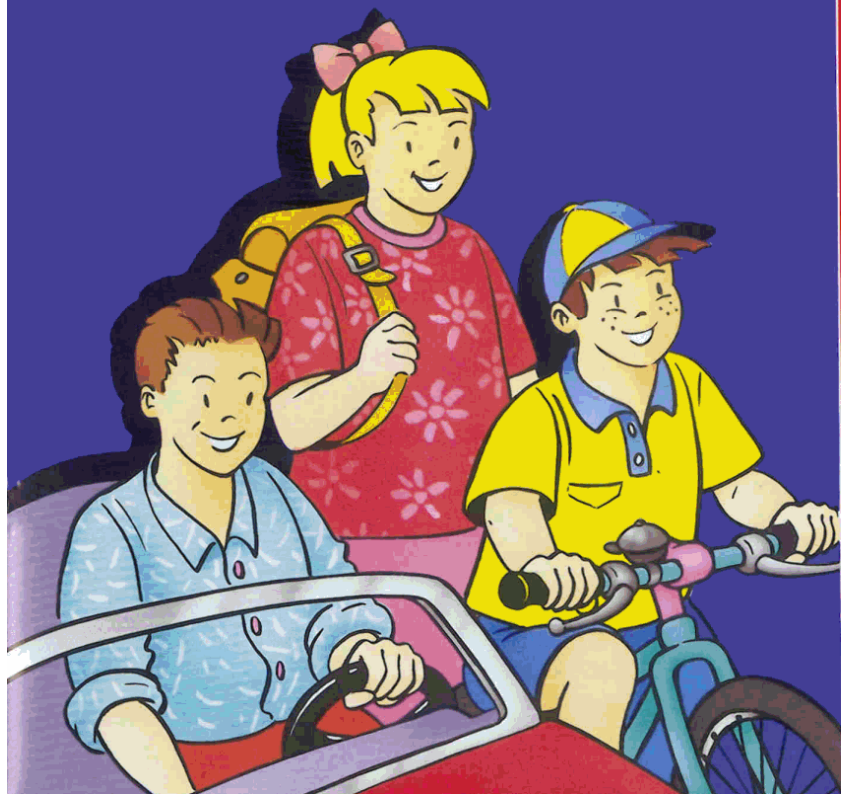
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



RICHESSES DE FRANCE

8 CIRCUITS DIFFERENTS



JEUX NATHAN

2 à 4 joueurs

PRINCIPE DU JEU

- Les joueurs choisissent un circuit commun..
- Ils placent la planche "circuits" correspondante sous la grille.
- Les joueurs reçoivent chacun une même somme d'argent (à l'exception du circuit "Économie").
- Ils choisissent, dès le départ, leur moyen de locomotion : à pied, à vélo ou en voiture. Le cas échéant, ils achètent tout de suite le véhicule choisi.
- Ils partent d'une ville et se déplacent plus ou moins vite selon leur moyen de locomotion.
- Ils doivent passer par toutes les étapes du circuit, dans l'ordre de leur choix. Ils marquent à chaque fois leur passage en plaçant un pion sur la grille "circuits".
- Selon les circuits, les joueurs accomplissent certaines formalités sur le parcours.
- Quand un joueur passe sur certains points, il tire une carte "hasard" et se conforme à ce qu'elle indique.
- Les joueurs peuvent changer de moyen de locomotion en cours de route.
- La partie s'arrête lorsque l'un des joueurs a atteint la ville d'arrivée après avoir franchi toutes les étapes du circuit.

CONTENU DE LA BOÎTE

22 cartes "région"



32 cartes "hasard"



billets



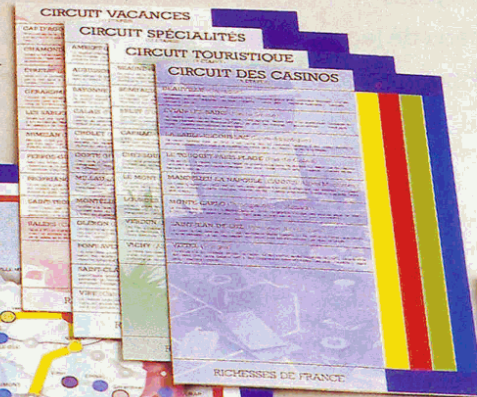
plateau de jeu



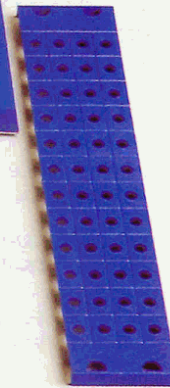
légende des circuits



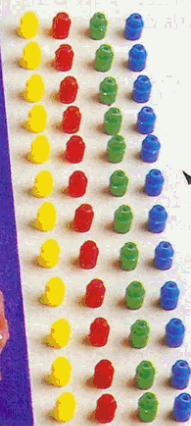
4 planches "circuits" (recto-verso)



1 grille "circuits"



48 pions de marque



1 dé spécial



4 piétons



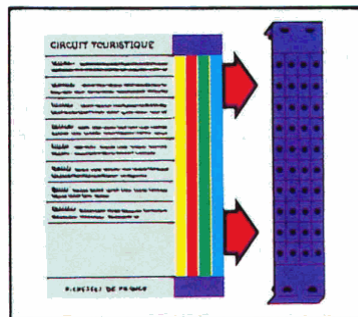
4 vélos



4 voitures

PRÉPARATION DU JEU

- Dégrapper les éléments et les grouper par couleur (piétons, vélos, voitures, pions).
- Placer le plateau de jeu au milieu des joueurs.
- Les joueurs se mettent d'accord sur le circuit commun à parcourir.



- Ils placent la carte "circuits" correspondante sous la grille (voir croquis), choisissent chacun une couleur et prennent les 12 pions de même couleur.

- Un des joueurs tient la banque et distribue 1000 F à chaque joueur, répartis comme suit:
 - 1 billet de 500 F
 - 2 billets de 100 F
 - 4 billets de 50 F
 - 10 billets de 10 F

L'argent restant constitue la banque.
(Si on fait le circuit "Économie", on ne touche pas d'argent au départ).

- Mélanger les cartes "région" et en distribuer 2 à chaque joueur. Chacun les regarde secrètement. Ces cartes leur serviront au cours du jeu (voir § Les cartes "région", p. 10).
- Battre les cartes "hasard" et les placer en tas, face cachée, près du plateau de jeu.

DESCRIPTION DU PLATEAU DE JEU

Il se présente sous forme d'une carte de France avec différents parcours, circuits et villes.

LES CIRCUITS

Les villes-étapes des différents circuits sont matérialisées par des points de couleur cernés de noir ou de bleu. Chaque circuit comporte plus ou moins d'étapes que les joueurs doivent franchir pour parcourir le circuit déterminé au départ (voir légende de la carte et § Les circuits, p. 12).

LES CAPITALES DE RÉGIONS



(villes de "travail")

Elles sont indiquées par un gros point rouge ou rouge et violet. Les joueurs peuvent s'arrêter sur ces villes et "travailler" pour gagner de l'argent. Pour cela, au tour suivant, ils lancent le dé et reçoivent de la banque la somme correspondante.

Exemple : le dé indique 60, ils reçoivent 60 F.

Cependant, ils n'ont le droit de travailler qu'une seule fois au cours d'un même coup, mais peuvent y rester ou revenir sur la ville pour y travailler à nouveau.

LES PRÉFECTURES



Elles sont indiquées par des points bleus non cernés. Ce ne sont que des points de déplacements qui n'entraînent aucune action.

LES POINTS DE PASSAGE



Ils sont indiqués par des points bleus, gris ou roses avec un point blanc au centre.

Lorsqu'un joueur arrive sur l'un de ces points, il tire une carte "hasard" et se conforme à ce qu'elle indique (voir § Les cartes "hasard", p. 10).

BUT DU JEU

À pied, à vélo ou en voiture, parcourir la France en franchissant toutes les étapes d'un circuit déterminé au départ.

Selon le circuit choisi, le gagnant sera le joueur qui arrivera le premier ou celui qui possédera le plus d'argent.

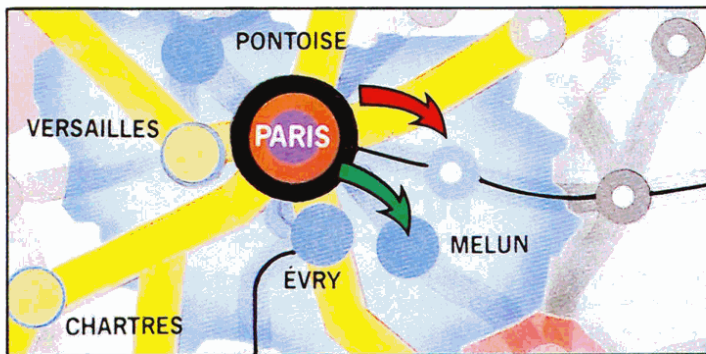
DÉROULEMENT DU JEU

- Avant de partir, chacun choisit son mode de locomotion : piéton, vélo ou voiture, et prend l'élément de même couleur que ses pions.
- Si les joueurs choisissent le vélo ou la voiture, il doivent les acheter à la banque :
 - le vélo coûte 200 F.
 - la voiture 800 F.
- Puis chaque joueur lance le dé. Celui qui obtient le plus de points commence. La partie se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le premier joueur déplace son piéton, ou son vélo, ou sa voiture, à partir de la ville de départ, dans la direction de son choix (voir § Les circuits, p. 12).
- Selon son mode de locomotion, il se déplace plus ou moins vite (voir § Déplacements, ci-dessous).

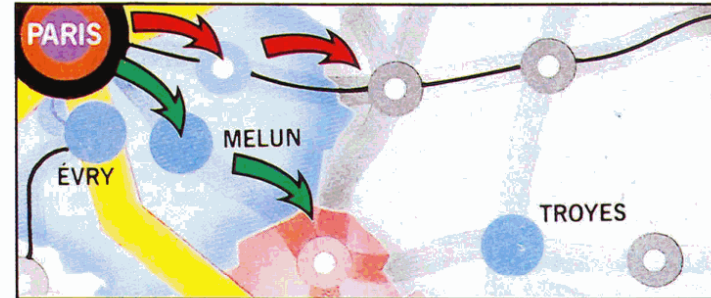
1 / DÉPLACEMENTS



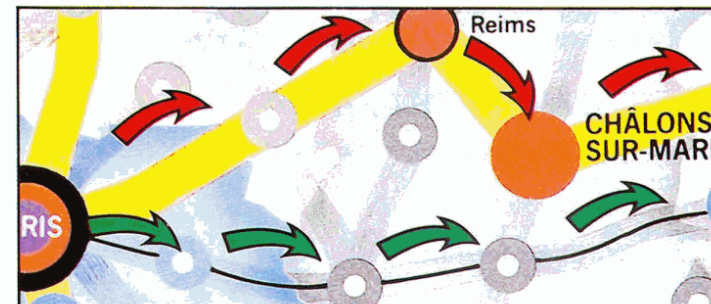
- **Piéton** : 1 seule section de route entre 2 villes par tour et jamais sur les autoroutes (voies jaunes).



- **À vélo** : 1 ou 2 sections par tour et jamais sur les autoroutes.



- **En voiture** : de 1 à 4 sections par tour sur toutes les routes et autoroutes.



- Quand il emprunte une autoroute, le joueur doit payer 10 F par section franchie.
- En cours de jeu, les joueurs peuvent changer de véhicule. Ils en achètent un à la banque et, s'ils le souhaitent, conservent celui qu'ils possèdent déjà.
- Si un joueur a besoin d'argent, il peut toujours revendre son véhicule à la banque mais à moitié prix. Soit, le vélo = 100 F ; la voiture = 400 F. Si l'un ou l'autre de ces véhicules intéresse les autres joueurs, chacun peut faire une offre d'achat qui lui permettra d'acquérir ce véhicule "d'occasion" à un prix réduit. Un joueur peut enchérir sur la proposition d'un autre joueur.
- Le joueur en difficulté continue alors son parcours avec le mode de locomotion qu'il possède encore.

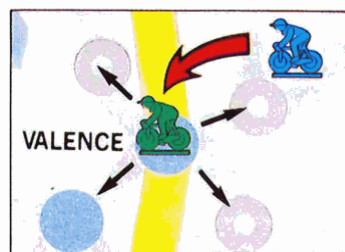
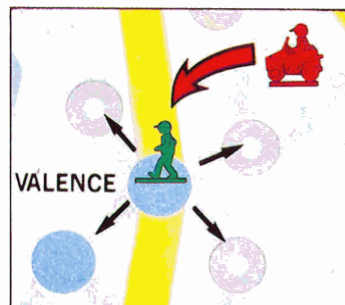
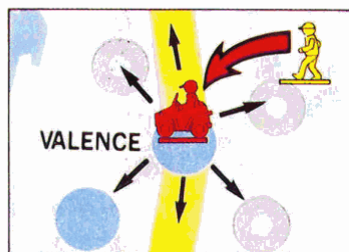
2/ LES CARTES "RÉGION"

- En début de partie, chaque joueur possède 2 cartes "région." Il doit les consulter secrètement en cours de partie pour voir si les autres joueurs sont sur l'une des villes de sa région.
- Si c'est le cas, le joueur fait payer un droit de passage dès que le joueur adverse arrive sur une ville de cette région.
- Le joueur adverse doit alors lancer le dé et payer la somme indiquée par le dé. Exemple : le dé indique 40, il paye 40 F au joueur qui possède la carte de la région dans laquelle il se trouve.
- La carte "région" est ensuite remise sous le paquet et le joueur en tire une autre pour avoir toujours 2 cartes en sa possession.
- Si un joueur oublie de réclamer le droit de passage dès qu'un joueur adverse arrive sur une ville de sa région, cet avantage est perdu pour lui.
- Lorsqu'un joueur est ruiné, c'est-à-dire qu'il ne possède ni argent, ni véhicule, il n'a pas à payer de droit de passage aux autres joueurs tant qu'il ne possède pas d'argent.

3/ LES CARTES "HASARD"

• Les joueurs tirent une carte "hasard" chaque fois qu'ils arrivent sur un point de passage (● ○ ●) (voir p. 7) et se conforment à ce qu'elle indique.

• Si une carte envoie un joueur sur une ville occupée par un autre joueur, il déplace le personnage ou véhicule de l'autre joueur sur l'un des points les plus proches.



- Si une carte envoie un joueur en Corse, il ne paye pas de droit pour le passage maritime (voir § Les particularités, ci-dessous).
- Si une carte indique un règlement à faire et que l'on n'a pas d'argent, on doit revendre son véhicule à la banque (au prix de revente) pour honorer tout ou partie de sa dette. Si on ne possède pas de véhicule, la carte est remise sous le paquet et le joueur en tire une autre.
- Si une carte octroie un vélo ou une voiture et que l'on possède déjà l'un ou l'autre de ces véhicules, on reçoit en argent leur valeur au prix de revente.

4/ LES PARTICULARITÉS

- 2 joueurs ne peuvent se trouver ensemble sur un même point.
- Les joueurs peuvent passer par un point occupé par un autre joueur sans s'y arrêter.
- Si un joueur est bloqué par un autre joueur, il passe son tour, ou se détourne quand cela est possible.
- Il existe des passages maritimes entre le continent et la Corse. Avant de les franchir, les joueurs doivent payer le montant indiqué sur le plateau de jeu pour chaque trajet.
- Un joueur ruiné peut se rendre directement dans la ville de travail la plus proche et y travailler jusqu'à ce qu'il ait assez d'argent pour rembourser une dette éventuelle ou reprendre le circuit.

LES CIRCUITS

- En début de partie, les joueurs ont choisi ensemble le circuit commun à parcourir.
- Chacun peut franchir les étapes du circuit dans l'ordre de son choix, selon l'itinéraire qu'il désire emprunter.
- Le déroulement du jeu est, en général, le même pour chaque circuit, mais il existe quelques particularités mentionnées dans la description des circuits (voir ci-dessous).
- Dès qu'ils atteignent une étape, les joueurs placent à chaque fois un de leurs points sur la grille "circuits", en regard de cette étape, dans la colonne de leur couleur. S'ils oublient de le faire, ils devront retourner à l'étape ultérieurement.
- Les joueurs ne peuvent rejoindre la ville d'arrivée que s'ils ont franchi toutes les étapes du circuit.

Circuit "Économie" : 10 étapes

- Écarter la carte "région" de la Corse.
- **Départ : Paris - Retour : Paris.**
- Ici les joueurs ne reçoivent pas d'argent au départ. Mais ils doivent travailler à Paris dès leur premier tour (voir § Capitales de région, p. 7), et ceci plusieurs fois (à leur tour de jouer), jusqu'à ce qu'ils aient au moins 200 F. S'ils souhaitent acquérir un véhicule, ils doivent en plus gagner l'argent nécessaire.
- Pour éviter de se bloquer entre eux, les joueurs ne prennent piéton, vélo ou voiture que lorsqu'ils décident de quitter Paris.
- Ils doivent travailler une seule fois dans toutes les villes étapes du circuit, dès leur arrivée. Mais au cours du jeu, ils peuvent y retourner pour y travailler à nouveau.
- Lorsque les 10 étapes ont été franchies, les joueurs regagnent Paris le plus vite possible. Le premier arrivé reçoit une prime de 300 F., le second 200 F et le troisième 100 F.
- Chacun totalise alors ses biens : argent et véhicules, calculés au prix de la revente, soit : voiture = 400 F., vélo = 100 F.
- **Le joueur qui a le plus d'argent est le gagnant.**

Circuit "Monuments" : 12 étapes

- Écarter la carte "région" de la Corse.
- **Départ : Paris - Retour : Paris.**
- Les joueurs doivent franchir les 12 étapes du circuit.
- **Le premier joueur qui regagne Paris est le gagnant.**

Circuit "Casinos" : 8 étapes

- Écarter la carte "région" de la Corse.
- **Départ : une ville "casino" au choix de chaque joueur.**
- **Retour : Paris.**
- Les joueurs doivent miser chaque fois qu'ils arrivent sur une ville "casino" du parcours.
- Ils peuvent le faire dès leur ville de départ (après avoir placé un de leurs pions sur la grille "circuits") et, ensuite, dès qu'ils arrivent sur une ville "casino".
- S'ils ne gagnent pas du premier coup, leur mise revient à la banque mais ils ont le droit de rester sur la ville pour miser à nouveau aux prochains tours. (Gagnants ou pas, ils placent toutefois un de leurs pions sur la grille "circuits").
- Les joueurs misent la somme qu'ils veulent jusqu'à concurrence de 300 F et, avant de lancer le dé, décident du pari qu'ils vont engager.

IL Y A 3 POSSIBILITÉS

- 1) Ils parient sur **rouge** ou **bleu** : si le dé sort à la couleur demandée, ils reçoivent 2 fois leur mise et récupèrent leur mise initiale.
 - 2) Ils parient sur **un seul nombre** : si celui-ci sort, ils gagnent 6 fois leur mise et récupèrent leur mise initiale.
 - 3) Ils parient sur **2 nombres** : si l'un ou l'autre sort, ils gagnent 3 fois leur mise et récupèrent leur mise initiale.
- Les joueurs n'ont pas le droit de miser à nouveau aux casinos dans lesquels ils ont déjà gagné. Par contre, ils ont le droit d'y repasser et de s'y arrêter.
 - Lorsque les 8 étapes ont été franchies, les joueurs doivent regagner Paris.
 - **Dès qu'un joueur atteint Paris, la partie est terminée.** Chacun totalise alors ses biens : argent et véhicules, calculés au prix de la revente.
 - **Le joueur qui a le plus d'argent est le gagnant.**

Routes des Vins : 8 étapes ●

- **Départ :** Bordeaux - **Retour :** Bordeaux.
- Les joueurs doivent franchir les 8 étapes du circuit.
- **Le premier joueur qui regagne Bordeaux est le gagnant.**

Circuit "Touristique" : 9 étapes ○

- **Départ :** Ajaccio - **Retour :** Ajaccio.
- Les joueurs doivent franchir les 9 étapes du circuit.
- **Le premier joueur qui regagne Ajaccio est le gagnant.**

Circuit "Vacances" : 10 étapes ○

- **Départ :** Paris - **Retour :** Paris.
- Les joueurs doivent franchir les 10 étapes du circuit.
- **Le premier joueur qui regagne Paris est le gagnant.**

Circuit "Spécialités" : 12 étapes ○

- **Départ :** Lyon - **Retour :** Lyon.
- Les joueurs doivent franchir les 12 étapes du circuit.
- **Le premier joueur qui regagne Lyon est le gagnant.**

Circuit "Sports" : 9 épreuves

- Ce circuit propose :

① 6 MATCHES :

- **football :** Bordeaux/Nantes
Nantes/Bordeaux
- **basket :** Caen/Limoges
Limoges/Caen
- **rugby :** Clermont-Ferrand/Toulouse
Toulouse/Clermont-Ferrand

② 3 COURSES :

- **marche à pied :** Strasbourg/Paris
- **course cycliste :** Bordeaux/Paris
- **course automobile :** tour de Corse

Règle originale mise en ligne
par P'tit Ju et François Haffner
pour les participants de

parlons jeux...

- Les joueurs partent tous de Paris et vont accomplir les épreuves dans l'ordre de leur choix.
- Ils peuvent partir à pied, à vélo ou en voiture (à acheter) et se dirigent vers les villes concernées pour disputer les matches ou les courses qu'ils ont choisis.

POUR LES MATCHES. Exemple : Bordeaux/Nantes.

- Lorsqu'un joueur arrive à Bordeaux, il appelle un autre joueur au choix pour disputer le match avec lui (sauf un joueur étant sur un parcours de course ou un joueur ayant déjà disputé le match dans la ville adverse).
- Où qu'il soit, le joueur appelé vient se placer sur Nantes. (Au tour suivant, il devra repartir de cette ville).
- S'il n'y a pas de joueur disponible, le joueur qui a appelé passe son tour.
- Pour disputer le match, chaque joueur lance le dé. Celui qui a le plus de points gagne le match :
 - si c'est le joueur qui a appelé, il place un de ses pions sur la grille "circuits" en face de Bordeaux/Nantes,
 - si c'est le joueur appelé, il place un de ses pions sur la grille "circuits" en face de Nantes/Bordeaux.
- Dans l'un ou l'autre des cas, les joueurs devront se rendre, au cours du jeu, soit à Bordeaux, soit à Nantes pour disputer le match inverse, comme précédemment indiqué.

POUR LES COURSES (celles-ci sont indiquées sur le plateau de jeu par une ligne médiane sur la route).

- Dès qu'ils atteignent les villes de départ de course, les joueurs, au tour suivant, utilisent le moyen de locomotion approprié à chaque course, soit :
 - Bordeaux/Paris : à vélo
 - Strasbourg/Paris : à pied
 - Tour de Corse : en voiture, avec départ d'Ajaccio, en direction de Calvi, Bastia, Bonifacio, retour à Ajaccio.
- S'ils ne possèdent pas le véhicule approprié, ils doivent l'acheter à la banque.
- **ATTENTION : sur les parcours de course, les joueurs ne tirent pas de carte "hasard" en arrivant sur des ronds à point blanc.**
- Chaque fois que les joueurs achèvent une course, ils placent un de leurs pions sur la grille "circuits".
- **Le joueur qui, le premier, a effectué les 9 épreuves, et ainsi rempli toute la grille, est le gagnant.**

NOTA : que ce soit pour les matches ou pour les courses, les joueurs qui oublient de placer un pion sur la grille "circuits" doivent recommencer l'épreuve.