

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

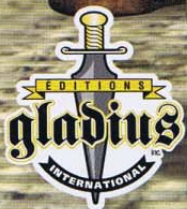
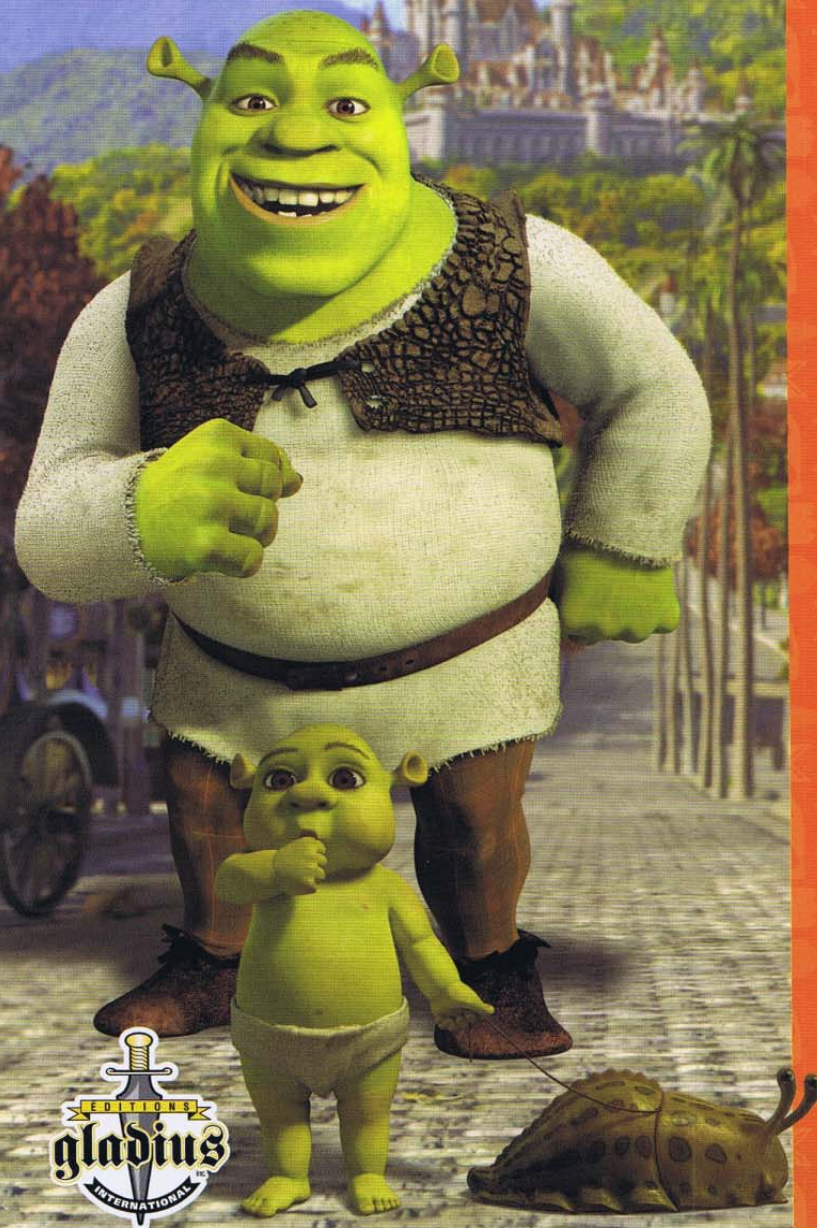
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Le Château

Règlement



But du jeu

Il s'agit d'être le premier à atteindre le Château (case n° 100).

Avant de jouer

Après avoir placé le plateau de jeu sur la table, mélangez les cartes et placez-les près du jeu, face cachée. Les joueurs se choisissent un pion, puis lancent le dé à tour de rôle afin de déterminer qui sera le premier à jouer. Celui qui obtient le chiffre le plus haut commence. Chacun joue à son tour en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement de la partie

Les joueurs placent leur pion près de la case n° 1. Le premier joueur lance le dé et avance son pion selon le chiffre obtenu. Les pions qui terminent leur déplacement sur une case vide, c'est-à-dire où il n'y a pas d'illustration, s'y arrêtent. C'est au tour du joueur suivant.

Description des cases

Case 1 : C'est la première case du jeu.

Cases nos 5, 26, 43, 60, 76 et 94 : Le joueur dont le pion arrive sur une de ces cases doit jouer de nouveau.

Cases nos 7, 21, 50, 67 et 97 : Les cases sur lesquelles se trouve l'illustration de Merlin sont les cases magiques. Le joueur dont le pion arrive sur l'une de ces cases doit prendre une carte « Magie » et exécuter ce qui y est inscrit. À moins d'avis contraire, le joueur doit jouer la carte immédiatement et la remettre sous le paquet.

Cases nos 10 et 19 : Dragonne te donne un « coup d'ailes », lance le dé à 12 faces et avance du nombre obtenu.

Cases nos 12 et 69 : Le joueur dont le pion arrive sur l'une de ces cases doit avancer son pion de trois cases.

Case n° 17 : Le joueur dont le pion arrive sur la case n° 17 se repose avec le Chat potté, il doit passer un tour.

Cases nos 33, 78 et 89 : Le joueur dont le pion arrive sur l'une de ces cases, doit faire reculer son pion du nombre de cases indiquées.

Le cachot : Les cases nos 45, 46, 55 et 56 représentent le cachot. Le joueur dont le pion arrive sur une de ces cases doit y demeurer jusqu'à ce qu'il obtienne un chiffre pair pour en ressortir. Sinon, il passe son tour.

Case n° 82 : Charmant et les sorcières te ralentissent, lance le dé à 12 faces et recule du nombre obtenu.

Case n° 100 : Le Château est la case de la victoire. Pour l'atteindre, un joueur doit obtenir le chiffre exact correspondant au nombre de cases restantes, sinon il avance jusqu'à la case n° 100 et recule du nombre restant.

Note : On doit toujours utiliser le dé à 6 faces, à moins d'indication contraire (cases 10, 19 et 82).

Bonne partie!