

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 TARTARINODROME – RÈGLE DU JEU

AVANT DE COMMENCER il faut :

- 1) Choisir son pion de couleur et le placer sur la case DÉPART du plateau de jeu : "LE TARTARINODROME".
- 2) Voir qui débutera : c'est celui qui aura le plus fort total en lançant les deux dés. On tournera, ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- 3) Tirer au sort sa planche "QUESTIONS-RÉPONSES" (les questions sont du côté couleur, les réponses de l'autre côté). Pour cela, lancer les deux dés et, sans tenir compte de la couleur des dés, chercher la planche correspondante. Les planches, sont numérotées. – EXEMPLE : si les deux dés donnent 4 et 5, prendre la planche numérotée "4/5". Si les deux dés ont le même chiffre, par exemple 3 et 3, relancer les deux dés. Quand chaque joueur a sa planche, **il en lit tout bas le texte, pose sa planche debout, le côté couleur face à lui** : on peut alors commencer à jouer.

DÉROULEMENT DU JEU : Quand c'est à ton tour de jouer, effectue les quatre opérations ci-dessous

1) DÉPLACEMENT – Jette les dés, additionne les chiffres tirés et, suivant cette somme, avance d'UNE SEULE CASE dans la direction indiquée par la légende :

- 3, 7 ou 8 vers le Nord-Ouest,
- 4, 10, 11 ou 12 vers le Nord,
- 5, 6 ou 9 vers le Nord-Est.
- Les déplacements vers le Sud-Est, Sud et Sud-Ouest sont interdits. On ne peut pas reculer, sauf depuis une case LION ou CHAMEAU. Si tu tombes sur une case illustrée, reporte-toi à la légende du plateau. Même si tu n'as pu avancer, tu passes à la question 2.

Pour une partie très rapide : • on avance de 2 cases à la fois • on traverse les cases Tarasque.

2) LA QUESTION - Jette à nouveau les dés pour avoir la "CASE-QUESTION" qui te concerne sur la planche. EXEMPLE : le dé blanc donne 4, le dé noir donne 6 : ta "CASE-QUESTION" se situe au croisement de la ligne 4 et de la colonne 6 - LIS À HAUTE VOIX, la question posée dans cette case ainsi que la phrase du texte d'Alphonse DAUDET s'y rapportant. Si cette "CASE-QUESTION" contient, par exemple, le chiffre 15, repère dans le texte à gauche le mot souligné surmonté d'un "15". Si la "CASE-QUESTION" contient une lettre majuscule, cette majuscule correspond à un ensemble de mots écrits en caractères gras dans le texte. DONNE TA RÉPONSE À HAUTE VOIX, ton voisin de gauche vérifie si elle est valable et combien de points elle rapporte. Marque tes points gagnés. On ne totalise qu'en fin de partie.

NOTA

- a) Si tu tombes sur une "CASE-QUESTION" de ta planche qui représente un DICTIONNAIRE, ton voisin de gauche ouvre un dictionnaire au hasard et repère, aussi au hasard, un mot dont il te donne la première et la dernière lettre, la nature et la définition. Si tu devines ce mot, tu gagnes 200 points, mais sans relance des dés, et l'on passe au joueur suivant.
- b) Si tu tombes sur une "CASE-SIESTE": chacun des autres joueurs se marque 50 points, et toi, ...rien du tout.
- c) Si, au cours de la partie, tu retombes sur une "CASE-QUESTION" déjà jouée, tant mieux, tu réponds à nouveau.

3) PRIME - Si tu viens de gagner au moins 40 points, relance les dés, mais juste pour avancer sur le TARTARINODROME :

- une fois si tu as gagné entre 40 et 79 points,
- deux fois si tu as gagné entre 80 et 119 points,
- et trois fois à partir de 120 points.

4) FACULTATIF - Si tu le veux, avant de lancer les dés, avance sur une case voisine de ton choix, moyennant 100 points que tu ôtes de ton score.

FIN - Le premier joueur atteignant la case "ARRIVÉE" gagne 300 points. LA PARTIE EST ALORS TERMINÉE, LE GAGNANT EST CELUI QUI A LE PLUS DE POINTS... même si ce joueur n'a pas atteint la case "ARRIVÉE".