

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



PRÉPARATION DU JEU

- Dépliez le plateau de jeu,
- Mélangez les cartes question et les cartes imprévus de voyages,
- Sélectionnez une pile de cartes et glissez-la dans le sac en tissu.

BUT DU JEU

Vous allez effectuer un voyage en plusieurs étapes.

Vous devez retrouver sur la carte géographique le positionnement de ces destinations. Plus vous serez éloigné de vos destinations plus votre compteur kilométrique sera important.

L'objectif en fin de partie est d'avoir le compteur de distance le plus petit possible.

DÉROULEMENT DU JEU

Avant de commencer, les joueurs se mettent d'accord entre eux sur le nombre d'étapes que comportera la partie.

Nous vous conseillons de choisir entre 6 et 10 étapes.

Ils choisissent également de répondre soit aux questions de la cible ronde ou de la cible carrée.

Le joueur le plus jeune commence.



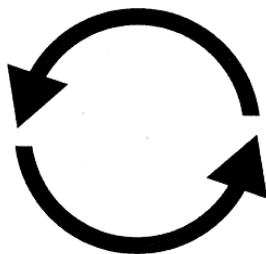
Un tour de jeu se déroule comme suit :

- 1 - Le joueur situé à la droite du joueur dont c'est le tour tire une carte question du sac en tissu, côté texte tout en masquant le côté carte géographique et lit la destination correspondant à la cible ronde ou à la cible carrée.
- 2 - Le joueur dont c'est le tour doit alors placer sur le plateau de jeu le centre de la cible transparente sur sa destination.
- 3 - Le joueur situé à sa droite vérifie ensuite sa réponse :
il positionne le marqueur de cible contre la cible, puis enlève cette dernière tout en conservant le marqueur en place. Il retourne ensuite la carte question et la positionne sur le plateau de jeu, dans la case correspondant au numéro inscrit. La véritable destination du voyage apparaît, matérialisée par le centre de la cible de la carte question, ronde ou carrée selon le choix initial du joueur. Une fois la carte question en place, le joueur replace la cible contre le marqueur, par-dessus la carte question retournée.
On mesure l'écart entre le lieu désigné par le joueur sur la cible transparente et la destination réelle. Chacun des cercles de la cible correspond à une distance de pénalité (voir *comptage des points*).
- 4 - Le joueur inscrit donc à son compteur la distance correspondante, puis il retire sa carte question du plateau de jeu.
- 5 - C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

Une fois que tous les joueurs ont effectué le nombre d'étapes défini en début de partie, celui qui a cumulé la distance la plus faible remporte la partie.

CARTES IMPRÉVUS DE VOYAGE

Des cartes *imprévus de voyage*, identifiables par ce symbole, influencent de façon aléatoire votre compteur. Si une telle carte est piochée, l'action indiquée doit être effectuée par le joueur, puis une autre carte doit être tirée jusqu'à obtenir une destination de voyage. Si plusieurs cartes *imprévus de voyage* sont piochées, le joueur cumule les actions.



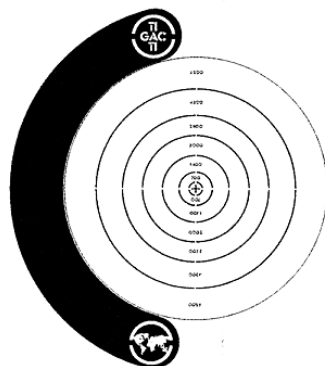
INDICES

Le joueur peut choisir de se faire lire un indice pour trouver sa destination. Celui-ci se trouve sur le *livret des indices*. Si le joueur choisit de bénéficier de cet indice, il est alors pénalisé (voir *comptage des points*).

COMPTAGE DES POINTS

Si le lieu désigné par le joueur est dans :

- le 1^{er} cercle, le joueur n'ajoute pas de kilomètre supplémentaire à son compteur kilométrique,
- le 2^e cercle, le joueur ajoute 700 km,
- le 3^e cercle, le joueur ajoute 1 400 km,
- le 4^e cercle, le joueur ajoute 2 000 km,
- le 5^e cercle, le joueur ajoute 2 500 km,
- le 6^e cercle, le joueur ajoute 4 200 km,
- le 7^e cercle, le joueur ajoute 6 500 km,
- en dehors de la cible, le joueur ajoute 8 500 km.



Si le joueur demande un indice, il ajoute 3 cercles lors du comptage de kilomètres de sa réponse.

Si le joueur tire une carte *imprévus de voyage*, il ajoute ou retranche des kilomètres à son compteur comme indiqué sur la carte *imprévus de voyage*.



Jeu créé par Gaëtan Rousselet et Christine Ogier
Distributeur : Rousselet Services SARL – 15 rue de la déserte – 69670 Vaugneray

Sac acheté en Angleterre – Jeu fabriqué et assemblé en France

Design : www.lavitrinedeTrafik.fr

© Gaëtan Rousselet – Lyon – 2009 – Tous droits réservés

