

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
escaleajeux@gmail.com



~ LES RÈGLES DU JEU ~

Le but avoué du jeu

La première lady ou le premier gentleman à revenir à Londres remporte la partie. Mais comme vous avez quitté la capitale britannique en étant suspecté d'avoir volé la banque de sa Majesté, il vous faudra obligatoirement rallier Londres sans aucune carte *Rumeur* et avec 10 £ ou moins en poche (ou plutôt en main), histoire de prouver votre innocence aux yeux du monde !

Bon voyage !

Le matériel de voyage

⊖ 1 plateau de jeu

⊖ 2 mini-plateaux *Sac*

⊖ 6 pions en forme de chapeau

⊖ 6 carnets de voyage



⊖ 25 cartes *Passepartout*


⊖ 18 cartes *Rumeur*


⊖ 130 cartes £ (*livre*)



Mise en place


⦿ Installez le plateau de jeu au centre de la table, ainsi que les deux mini-plateaux *Sac*.

⦿ Triez les cartes  en fonction de leur valeur et placez-les sur les deux mini-plateaux *Sac* aux emplacements indiqués et face visible. Ces deux plateaux et les six tas de cartes forment la banque du jeu.

⦿ Mélangez puis placez les cartes  sur le plateau à l'endroit prévu à cet effet et face cachée. Au cours de la partie, les cartes défaussées seront placées en pile, face visible et en dehors du plateau.

⦿ Chaque joueur reçoit :


~ 1 carnet de voyage


~ 1 pion de la couleur correspondante au symbole  du carnet de voyage.

~ 3 cartes *Rumeur* à placer sur la page de droite du carnet de voyage.

(les cartes *Rumeur* non utilisées sont rangées dans la boîte)

~ la somme de **80 £** que chacun reçoit en main : 1 × 30£ / 1 × 15£ / 2 × 10£ / 2 × 5£ / 1 × 3£ / 2 × 1£.

⦿ Le parcours se compose de la case *Londres*  qui sert à la fois de case de départ et d'arrivée, ainsi que des 79 cases numérotées (la numérotation rend plus aisée le calcul du nombre de cases à parcourir lorsque votre pion se déplace; une petite soustraction et c'est dans la poche !).

La plume  indique le sens du parcours.

⦿ Le dernier joueur à s'être rendu à Londres entame la partie. Sinon, prenez le pion de chaque participant puis tirez-en un au sort. Chaque joueur pose son pion sur la case de départ puis, en commençant par le premier joueur, chacun joue l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Lorsque vient son tour, un joueur doit avancer ou reculer son pion sur **une case inoccupée**, à moins que la case sur laquelle il se trouve ne l'oblige ou ne l'autorise à faire autrement.

Lorsqu'un joueur décide d'avancer son pion, il paie à la banque le coût en £ correspondant au nombre de cases parcourues. Ce coût est indiqué sur la page de gauche de son carnet de voyage.

Lorsqu'un joueur décide de reculer son pion, il recule nécessairement jusqu'à la dernière case *Étape*, si elle est libre. Il ne paie pas pour cela et reçoit même des £ de la banque en fonction du nombre de cases parcourues.

Les joueurs découvriront vite qu'une course trop rapide épuise d'autant plus rapidement l'argent qu'ils ont en main. Pour gagner, il faudra savoir alterner entre petites et grandes avancées, attentes de circonstance et retours en ville !

Note: Afin de connaître les effets des cases, reportez-vous à la fin de ce livret.

Comment se déplacer ?

○ Avancer ○

Un joueur peut avancer son pion jusqu'à n'importe quelle **case inoccupée**, à l'exception des cases *Étape* ●, en payant à la banque le nombre de £ requis (voir Effets des cases en fin de livret).

Avancer d'une case coûte 1 £, avancer de deux cases coûte 3 £ ($1+2 = 3$), avancer de trois cases coûte 6 £ ($1+2+3 = 6$) et ainsi de suite...

Afin de vous faciliter la tâche, reportez-vous au tableau situé sur la page gauche de votre carnet de voyage.

Par exemple, si Victoria décide d'avancer de 3 cases, cela lui en coûtera 6 £.

○ = ●	○ = ●
1 1	16 136
2 3	17 153
3 6	18 171

Le joueur choisit la case sur laquelle il se rend, compte le nombre de cases depuis celle où il se trouve, et paie le montant en £ à la banque. **Toutes les cases, y compris la case d'arrivée (Londres) et les cases occupées, sont prises en compte.**

Toutes les cases étant numérotées, la distance à parcourir peut être calculée rapidement en soustrayant au numéro de la case d'arrivée celui de la case de départ du pion.

Par exemple, si Victoria se trouve sur la case 5 et qu'elle décide de se rendre sur la case 10, elle déplacera son pion de 5 cases ($10 - 5 = 5$). En se référant à son carnet de voyage, elle constate que cela lui coûtera 15 £.



4	10
5	15
6	21

Le coût doit être payé avant le déplacement. Lorsqu'il paie, un joueur peut faire la monnaie auprès de la banque. Un joueur qui n'a pas assez de £ en main pour effectuer son déplacement doit en effectuer un autre, moins coûteux.

Reculer

Un joueur ne peut reculer que jusqu'à la plus proche case *Étape*. Si cette case est occupée, il ne peut pas reculer. **Lorsqu'un joueur recule, il reçoit de la banque, qu'il le veuille ou non, 10 £ par case parcourue.**

Par exemple, si Victoria se trouve sur la case 42 et qu'elle décide de reculer sur la case 38 (Calcutta), elle reculera son pion de 4 cases ($42 - 38 = 4$). Cette action lui rapportera donc 40 £ ($10 £ \times 4$ cases).



À cas exceptionnels, mesures exceptionnelles !

Dans le cas exceptionnel où un joueur n'a plus assez de £ pour avancer et ne peut pas non plus reculer (la plus proche case *Étape* étant occupée), il doit passer son tour et attendre que la case *Étape* la plus proche se libère.

Dans le cas encore plus exceptionnel où un joueur n'a plus assez de £ pour avancer et qu'il n'a pas encore dépassé la première case *Étape* du plateau (Paris), il revient sur la case de départ et complète sa main à 80 £. Il jouera normalement lors du prochain tour.

La case *Londres* n'est pas considérée comme une case *Étape*.

Fin de la partie

La partie prend fin dès qu'un joueur atteint la case d'arrivée (Londres / case 80) en dépensant la somme exacte pour l'atteindre. Mais pour revenir lavé de tout soupçon vous devrez obligatoirement :

❶ ne plus avoir de cartes *Rumeur* en votre possession,

❷ posséder 10 £ ou moins en main.




Si ces deux conditions ne sont pas remplies, vous ne pouvez pas regagner votre foyer et donc terminer la course.

Variante pour 2 joueurs

Vous pouvez jouer à 2 joueurs sans aucune modification. La partie sera plus rapide et reposera beaucoup moins sur le blocage des pions adverses.

Vous pouvez aussi utiliser la variante suivante : en début de partie, chaque joueur reçoit 2 pions, 5 cartes *Rumeur* et 110 £. À son tour, le joueur choisit l'un de ses pions et ne jouera que celui-ci.

Afin de l'emporter, un joueur doit amener ses 2 pions sur la case d'arrivée. Un joueur peut amener son premier pion dès qu'il s'est débarrassé de toutes ses cartes *Rumeur* et quel que soit le nombre de £ qu'il a encore en main. Lorsque son second pion arrive à Londres, le joueur ne doit pas avoir plus de 20 £ en main.

Lorsqu'un joueur déplace son pion sur une case , il **doit** défausser sa carte *Rumeur* au tour suivant et il **doit** déplacer ce pion au tour d'après (voir Effets des cases suivante). Toutes les autres règles s'appliquent comme dans une partie à 4 joueurs.

Effets des cases

Après son déplacement, le joueur doit appliquer l'effet de la case sur laquelle il vient d'arriver. Certaines cases ont un effet immédiat ☐. D'autres, un effet qui ne s'appliquera qu'au tour qui suit celui où le pion est arrivé sur la case ☐.



Lorsqu'un joueur arrive sur une case **Passepartout**, des événements plus ou moins sympathiques peuvent se produire.

Si le joueur est premier sur le parcours, il pioche **1 carte Passepartout** et en applique l'effet.

Si le joueur n'est pas premier sur le parcours, il pioche **2 cartes Passepartout** et applique l'effet de l'une des 2 cartes (l'autre est défaussée directement).

Il existe 2 types de cartes *Passepartout* :

- ◆ les événements dont l'effet est appliqué dès que la carte est piochée,
- ◆ les personnages dont l'effet est appliqué plus tard, au choix du joueur.



En attendant, la carte *Personnage* est posée face visible à côté du carnet de voyage du joueur.



Si une carte comportant ce symbole se trouve parmi les cartes piochées, mélangez la défausse à la pioche à la fin de votre tour afin de constituer une nouvelle pioche.



- ◆ Un joueur ne peut arriver sur une case **Étape** qu'en **reculant**.
- ◆ Un joueur ne peut jamais avancer jusqu'à une case **Étape**.
- ◆ Un joueur ne peut reculer que jusqu'à la plus proche case **Étape**. Si celle-ci est occupée, il ne peut pas reculer.
- ◆ Un joueur peut reculer d'une case **Étape** à la précédente, si cette dernière est inoccupée.

Lorsqu'un joueur arrive sur une case **Étape**, il reçoit de la banque **10 £** par case parcourue en reculant.



Un joueur qui arrive sur une case **Pari** ne fait rien dans l'immédiat. Lorsque son tour revient et avant de déplacer son pion, il regarde quelle est sa **position sur le parcours**. Si cette position correspond au chiffre ou à l'un des chiffres figurant sur sa case, **il reçoit de la banque autant de £ que sa position × 10**.

Il se déplace ensuite normalement. Un joueur ne reçoit jamais de £ lorsqu'il arrive sur une case *Pari*.

Exemple : Victoria arrive sur la case Pari "2". Elle ne touche pas d'argent pour le moment. Au tour suivant et avant de déplacer son pion, elle est en deuxième place sur le parcours et reçoit donc 20 £ (2×10) de la banque.

Note: À 2 et 3 joueurs, la case *Pari* "4,5,6" ne rapporte rien. Cependant, il est possible de s'y arrêter et de repartir normalement le tour suivant.



Un joueur qui arrive sur une case **Livre (£)** ne fait rien dans l'immédiat. Au tour suivant, il aura le choix entre:

- **se déplacer normalement** et quitter la case,

OU

- **rester sur place ET prendre ou donner 10 £ à la banque.**

Un joueur peut choisir de rester sur cette case aussi longtemps qu'il le souhaite. Il devra recevoir 10 £ de la banque ou bien donner 10 £ à la banque à chaque tour qu'il reste sur cette case.



Un joueur ne peut s'arrêter sur une case **Police** que s'il lui reste encore au moins une carte *Rumeur*. Lorsqu'un joueur arrive sur une case *Police*, il doit retourner son pion *Chapeau* sur la case afin de présenter ses respects aux autorités.

Au tour suivant, le joueur remet son pion à l'endroit et défausse une carte *Rumeur*. En échange de sa collaboration avec les services de Police, **il reçoit de la banque autant de £ que sa position × 10**.

Le joueur doit obligatoirement passer un tour sur la case à se débarrasser de sa carte *Rumeur* et doit obligatoirement recevoir de la banque les £ auxquelles il a droit. Au tour suivant, il devra quitter la case *Police* en effectuant un déplacement.