

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 ★★☆☆ modulaire 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



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.

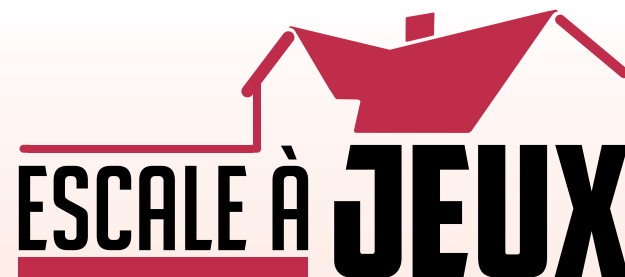
Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

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



Vous venez de trouver une règle qui vous est bien utile (*elle se trouve à la page suivante*). Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard. Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site.

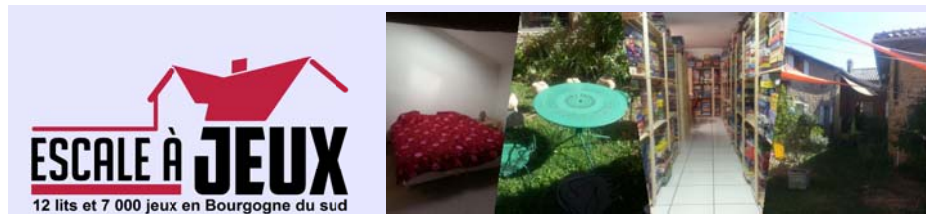
Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- en m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir ;
- en m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection ;
- en m'offrant un jeu absent de ma collection ;
- en faisant un don, même minime.

Vous trouverez mes coordonnées ainsi qu'un lien *Paypal* sur la page contact de mon site : <http://jeuxsoc.fr/contact>

François Haffner

Nouveau ! Découvrez ou retrouvez des milliers de jeux :



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un hébergement pour **6 à 12 personnes** et une impressionnante ludothèque de **plus de 7 000 jeux** de société (ceux de la collection **jeuxsoc**).

Chantal et François vous accueillent à **Sologny** (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny. Le gîte est composé de trois chambres (3, 4 et 5 lits), d'une pièce de vie, de sanitaires et... de la ludothèque. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

Vous pouvez louer l'Escale à jeux pour un week-end, une semaine, ou plus.

Renseignements et réservations : <http://escaleajeux.fr>

Vous pouvez aussi appeler Chantal ou François au **09 72 30 41 42**

Vous venez de trouver cette règle qui vous est bien utile. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.

Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site :



Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- En m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir
- En m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection
- En m'offrant un jeu absent de ma collection
- En faisant un don, même minime

Vous trouverez mon adresse postale et électronique ainsi qu'un lien permettant un don via *Paypal* sur la page contact de mon site :

<http://jeuxsoc.fr/contact.php>

Merci

François Haffner



2-5



14+



45-60 mn

UCHRONIA

CARL CHUDYK

Bienvenue dans Uchronia, la cité des merveilles. Ici les dinosaures n'ont pas disparu et les temples à colonnes qui se dressent rappellent que ses habitants sont les dignes héritiers de l'Antiquité telle que nous la connaissons. Alors que les explorateurs négocient les trésors de lointaines contrées avec les marchands, les ouvriers mêlent leurs cris à ceux des dinosaures sous l'œil exigeant des maîtres d'œuvre, et tous concourent à faire surgir la grande tour d'Uchronia du cœur de la jungle.

Vous incarnez le patriarche d'une grande maison de la noblesse uchronienne en lutte avec les autres maisons qui, grâce à leur immense fortune, bâtissent la ville, l'enrichissent de constructions nouvelles et rivalisent pour gagner les faveurs du peuple.

Celui qui sera le plus puissant deviendra le maître incontesté d'Uchronia.

CONTENU

- 5 Domaines / aides de jeu
- 80 cartes Bâtiment
- 174 cartes Ressource
- 5 cartes Monopole
- 1 carte Dernier Tour
- 1 Règle de jeu



BUT DU JEU

Pour gagner, il faut être le joueur qui a le plus de Points de Victoire à la fin du Dernier Tour.

PRÉPARATION

- Chaque joueur prend un **Domaine** et le place devant lui. Posez les 5 cartes Monopole sur la table.
- **Mélangez les cartes Bâtiment** et constituez la pioche des Grands Travaux.
- **Déterminez le premier joueur.** Chaque joueur pioche un Bâtiment qu'il pose face visible dans la zone des Grands Travaux. Le joueur qui pioche le Bâtiment dont le nom est le premier dans l'ordre alphabétique sera le premier joueur. Le joueur à sa droite sera le dernier joueur et prend la carte **Dernier Tour**. Si un joueur pioche un Bâtiment qui a déjà été pioché, il le remet sous la pioche et en pioche un nouveau.
- **Puis, ajoutez des Bâtiments** à la zone des Grands Travaux jusqu'à ce qu'il y en ait 5.

Couleur
Ce Bâtiment nécessite qu'il y ait 1 Pierre (🔲) dans le Forum pour lancer sa construction.

Nom du Bâtiment
Vous ne pouvez pas construire plus d'une fois un Bâtiment ayant le même nom.

DÉTAIL D'UN BÂTIMENT



Points de Victoire et **Coût de Construction**
Vous devez transférer 2 Pierres (🔲) vers ce Bâtiment pour l'achever.

Effet
L'effet du Bâtiment devient actif dès qu'il est achevé.

- **Mélangez les cartes Ressource** pour constituer une pioche. Chaque joueur pioche six cartes qu'il prend dans sa **Main** (👉) sans les dévoiler aux autres joueurs et en défausse une de son choix au centre de la table dans le **Forum** (👉) en commençant par le premier joueur et en suivant l'ordre de jeu (sens des aiguilles d'une montre).

PRINCIPES

Votre objectif en tant que patriarche d'une grande Maison est de bâtir et développer votre quartier de la ville pour devenir la famille la plus influente d'Uchronia.

À chaque tour de jeu vous allez choisir une action pour récupérer des Ressources, construire des Bâtiments ou lancer des Activités, ou vous allez comploter pour préparer vos prochains mouvements.

Les **Points de Victoire** (🏠) se gagnent en construisant les Bâtiments et en prenant le Monopole des **Activités** (👉).

CONCEPT

Les concepts suivants sont expliqués en détail par la suite.

LE DOMAINE

Chaque joueur possède un Domaine qui va lui permettre de gérer ses actions et qui comprend un résumé des règles (voir schéma page suivante).

LES BÂTIMENTS

Lorsque vous souhaitez lancer une construction, vous choisissez un Bâtiment parmi les **Grands Travaux** disponibles de la même couleur qu'une carte du Forum.

Les Bâtiments font gagner des Points de Victoire (🏠) et ont des effets qui altèrent les règles du jeu.

LES CARTES RESSOURCES

Les cartes sont définies par une couleur et ont trois fonctions qui dépendent de la manière dont vous allez les utiliser :

- **ORDRE**, vous pouvez lancer un Ordre en jouant une ou deux cartes de votre Main sur votre Domaine (🏠).
- **RESSOURCE**, la carte est dans votre Stock ou utilisée pour la construction d'un Bâtiment.
- **ACTIVITÉ**, la carte est dans vos Activités. Les Activités vous permettent d'augmenter l'effet de vos Ordres, ou de copier l'Ordre d'un autre joueur.

DÉTAIL D'UNE CARTE RESSOURCE

