

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



Une Journée bien remplie

But du jeu :

Totaliser le maximum de points :

- en formant des images et des mots
- en piochant des jokers
- en gagnant des cartes bonus de 100 points.

Contenu :

- la règle du jeu
- 132 cartes comprenant 7 familles de 19 cartes.

Dans chaque famille, il y a :

- 15 cartes principales
- 2 jokers
- 1 carte "gains de points"
- 1 carte "bonus 100 points" (il n'y a pas de carte 100 points dans l'étape "fin de journée")

Les sept familles représentent sept situations que l'on pourrait vivre tout au long d'une journée :

- 1) le choix d'un moyen de transport
- 2) le choix d'une destination
- 3) une activité
- 4) un repas
- 5) un loisir
- 6) un passage au casino pour tenter la chance au jeu
- 7) le lieu où l'on finit la journée.

Avant de jouer, il faut étaler les cartes de la façon suivante :



- les 6 cartes bonus 100 points (L'étape 7 fin de journée n'a pas de cartes bonus 100)
- les 7 cartes "gains de points (cliquez sur chacune d'elle pour les zoomer)
- les 7 paquets de cartes numérotés de 1 à 7 après avoir pris soin de mélanger chacun d'eux.

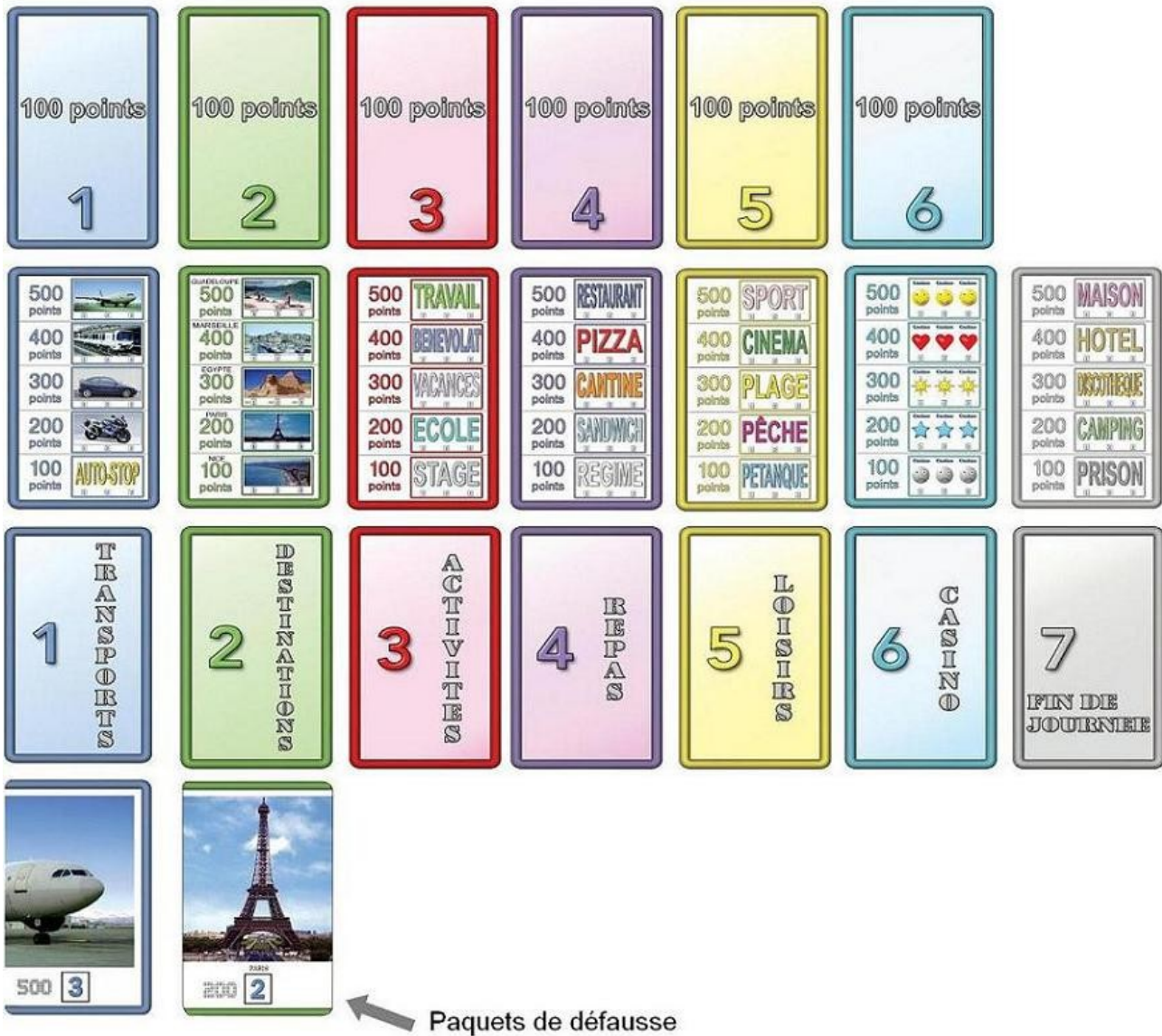
Déroulement du jeu

On ne distribue aucune carte. Le joueur le plus jeune pioche une seule carte dans le paquet

1 "transports" et la montre aux autres joueurs ; après consultation de la carte "gains de points",

il peut la garder s'il estime qu'elle lui rapporte suffisamment de points et la disposer devant lui ou bien s'en débarrasser et l'étaler, face visible, à coté du paquet dans lequel il vient de piocher.

(voir exemple ci-dessous - dans le cas présent, ce paquet est celui où l'on voit la Tour Eiffel)



Le joueur suivant joue de la même façon mais il a le choix de piocher la carte du nouveau paquet ou la carte supérieure du paquet "1 transports". Il passe la main dès qu'il a posé la carte devant lui ou dans le paquet de défausse. On pioche une seule carte à chaque tour de jeu.

Quand le paquet de pioche initial est épuisé, le joueur qui doit jouer peut prendre la carte supérieure du "nouveau paquet". Si cette carte ne l'intéresse pas, il piochera quand le paquet sera retourné. S'il se rappelle que la carte du fond est la carte dont il a besoin, il peut demander à ce que l'on ne mélange pas les cartes avant de retourner le paquet.

A chaque étape, le joueur qui étale le premier les trois cartes qui forment une image ou un mot gagne 100 points supplémentaires et à

son prochain tour, il commencera à piocher dans le paquet suivant sans attendre que les adversaires aient passé cette étape. Il doit aussi prendre la carte “100 points” correspondant à l'étape franchie ; elle servira pour le comptage des points, en fin de partie.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur forme une seule image ou mot par étape et ne peut pas former une image déjà commencée par un adversaire.

Il n'est pas obligatoire de suivre une suite logique entre les étapes : on peut aller au lycée en Egypte en auto-stop ou bien se rendre en Guadeloupe en métro pour faire un stage.

On peut étaler les trois cartes qui forment un mot ou une image dans l'ordre que l'on veut.

Pour gagner de la place sur ta table, on peut superposer les cartes de chaque étape, les unes sur les autres

Il y a deux jokers par paquet qui rapportent 100 points dans le premier paquet, 200 dans le second, 300 dans le troisième etc...

Un joker ne permet pas de rejouer ou de remplacer une carte du jeu. Le joueur qui a la chance d'en piocher un le pose, devant lui, à côté des images et mots qu'il a commencé à former.

L'intérêt est de former des images ou des mots qui rapportent le maximum de points.

Si une personne adulte accompagne des enfants qui jouent pour la première fois, elle peut expliquer le fonctionnement du jeu en précisant qu'ils vont traverser sept étapes d'une journée.

Elle peut aussi, à chaque fois qu'une des sept étapes du jeu est entamée, pour la première fois par un des joueurs, énoncer à haute voix les thèmes qui s'y trouvent ; par exemple, quand un joueur commence à piocher dans l'étape 1 transports elle dira : “dans l'étape “1 transports” de couleur bleu, on a le choix de partir en avion ce qui rapporte 500 points, le métro 400, la voiture 300, la moto 200 et l'auto-stop 100”.

Cela permet aux enfants de bien rentrer dans le jeu et leur faire

connaître les cartes qu'ils vont piocher.

Selon l'âge des enfants, on peut expliquer la signification des mots suivants qui figurent sur les cartes :

- "Bénévolat" : travail, activité qui ne rapporte pas d'argent (Restaurants du Coeur, La Croix Rouge)
- "Régime" : habitude qui permet de surveiller son alimentation
- "Pétanque" : jeu de boules.

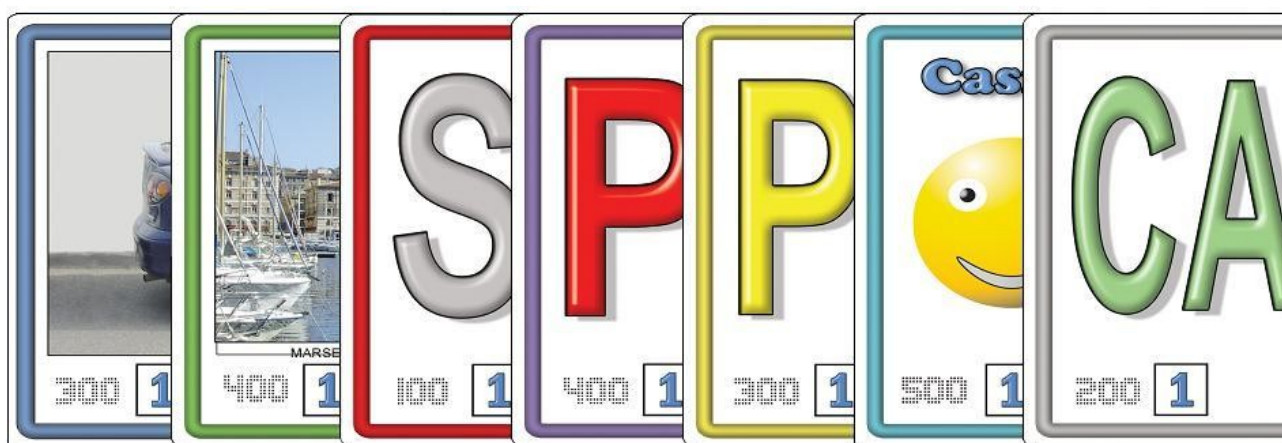
Dans l'étape "7 fin de journée", le joueur qui forme son mot en dernier sera pénalisé et ne comptera pas les points gagnés dans cette étape.

Il est préférable de jouer à cinq joueurs, ce qui permet d'utiliser toutes les cartes du jeu.

Quand la partie est finie, on totalise :

- les points gagnés grâce aux jokers
- les cartes bonus "100 points"
- les points, inscrits en pointillés (chaque joueur doit compter seulement les points du paquet 1)

voir exemple ci-dessous



Dans ce cas précis, le joueur qui étale ses cartes, totalise :
 $300 + 400 + 100 + 400 + 300 + 500 + 200 = 2200$ points

Niveau 2

Le niveau 2 n'est pas décrit dans la règle du jeu d'origine. Le rôle des jokers est modifié : désormais, ils permettent de "piquer" des cartes aux adversaires sous certaines conditions.

Précisions :

Un joueur pioche un joker et le pose devant lui ; il laisse jouer les autres, puis quand il doit jouer à son tour, il peut s'approprier une carte d'un joueur qui a commencé à former une image ou un mot.

Il prend la carte et la pose sur son propre paquet puis, il passe la main au joueur suivant.

Il garde son joker et le retourne pour ne pas l'utiliser une deuxième fois.

On ne peut prendre qu'une seule carte sur trois mais dès qu'un joueur a posé deux ou trois cartes qui

forment un mot ou une image on ne peut plus lui prendre.

Celui qui prend une carte grâce à un joker peut donner en échange :

- une carte de moindre valeur
- deux cartes de moindre valeur
- aucune carte s'il n'a pas commencé à former un mot ou une image.

Il faut éviter de prendre une carte à celui qui a un joker car il va vous la reprendre à son tour de jeu.

On doit utiliser les deux jokers dans leur propre paquet pour prendre les cartes aux adversaires ; par conséquent,

on ne peut pas utiliser un joker du paquet "transports" pour prendre une carte du paquet « destinations » ou autre.....

On compte aussi les points des jokers qui ont servi à prendre des cartes aux adversaires.

Cette façon de jouer fait appel à plus d'observation et de concentration.

Selon l'âge des enfants, on peut les faire jouer jusqu'à la deuxième ou troisième étape en niveau 1 et quand ils ont bien compris la mécanique de jeu, on met en pratique le niveau 2.



3 exemples de cartes jokers