

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



Règle du jeu Vision 2 000

Le matériel

- 5 pions,
- 1 dé,
- 400 cartes « QUESTIONS-RÉPONSES »
- 40 cartes « ÉTAPE »
- 36 cartes « CHANCE »
(dont 8 cartes « JOKER »)
- 1 plateau de jeu,
- 1 règle du jeu.

Le but du jeu

Le gagnant est le premier à collecter les cinq cartes « ÉTAPE » qui correspondent aux cinq villes « ÉTAPE » (cases sur lesquelles est dessiné un pictogramme) qui figurent sur le plateau.
Il peut collecter les étapes dans n'importe quel ordre, en répondant correctement aux questions qui lui sont posées.

Le départ

Chaque joueur choisit un pion puis tire une carte, au hasard, parmi les cartes « ÉTAPE ».

Chaque carte tirée indique la position de départ de chacun des concurrents (plusieurs pions pouvant stationner sur la même case). Lorsque tous les joueurs ont placé leur pion sur les cases qui correspondent aux cartes qu'ils ont tirées, ils lancent le dé tour à tour. Le joueur qui obtient le nombre le plus élevé commence la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés relancent le dé pour se départager. Le joueur ainsi désigné pour entamer la partie lance le dé et avance son pion dans n'importe quelle direction, d'autant de cases que lui indique le dé.

LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Après avoir mélangé les cartes, les joueurs choisissent l'itinéraire de leur choix pour rejoindre les cinq cases « ÉTAPE ». Quand un joueur arrive sur une case intermédiaire ou sur une case « ÉTAPE », un autre joueur tire une carte et lui pose une question. La catégorie de la question est déterminée par la couleur de la case sur laquelle le pion s'arrête (plusieurs pions peuvent occuper la même case sur le plateau de jeu).

Cinq catégories sont représentées par cinq couleurs :

JAUNE	histoire
VERT	arts, culture
ROUGE	sciences, nature
BLEU	géographie, économie
ORANGE	sports, exploits

Les réponses aux questions se trouvent au dos de la même carte. Une fois la question posée, la carte doit être remise au fond du paquet.

Si le joueur répond correctement à la question, il rejoue directement, et ce autant de fois qu'il sait répondre.

Si la réponse est inexacte, son tour passe et c'est le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) qui jette le dé.

Lorsqu'un joueur se trouve sur une des cinq cases « ÉTAPE » et répond à la question qui lui est posée, il garde la carte sur laquelle sont indiqués le nom de cette étape ainsi qu'un pictogramme.

Lorsqu'un joueur tombe sur une des cases « DÉ »,



il doit rejouer immédiatement en relançant le dé.

Lorsqu'il tombe sur une des cases « CHANCE »,



il doit piocher dans le paquet des cartes « CHANCE » et se conformer aux instructions qui lui sont données sur cette carte.

Certaines cartes « CHANCE » sont des cartes « JOKER ». Le joueur qui tire cette carte doit la conserver pour pouvoir l'utiliser au moment opportun.

Le joker est une parade qui peut avoir deux utilisations.

1. Lorsque le joueur se trouve sur une case intermédiaire et qu'il ne sait pas répondre à la question qui lui est posée, il peut utiliser un joker, ce qui lui permet de ne pas répondre. Les autres joueurs doivent alors lui poser une nouvelle question dans la même catégorie.

2. Lorsque le joueur se trouve sur une case « CHANCE » et qu'il ne souhaite pas se conformer aux instructions qui lui sont données par la carte qu'il vient de tirer, il peut également utiliser un joker. Il rejoue alors immédiatement le dé et continue son chemin sans tenir compte des instructions.

Le joker ne sert qu'une fois et doit être remis, immédiatement après son utilisation, sous le paquet de cartes « CHANCE ».

Le possesseur d'une carte « JOKER » peut l'utiliser quand bon lui semble.

Lorsqu'un joueur tire une carte « JOKER », il rejoue immédiatement le dé.

Attention ! Le joker ne peut être utilisé lorsque le joueur se trouve sur une case « ÉTAPE ».

Avertissement

Il appartient aux joueurs de préciser le temps qui leur est imparti pour répondre aux questions, ainsi que le degré de précision des réponses.

Il est possible de jouer par équipes (le nombre d'équipes variant de 2 à 5).

L'utilisation des cartes « CHANCE » est facultative. Si les joueurs le souhaitent, ils peuvent jouer sans utiliser ces cartes, les cases « CHANCE » sur le plateau devenant alors des cases « DÉ ».

Il peut parfois exister plus d'une réponse à une même question. La réponse qui a été sélectionnée pour chaque question de ce jeu est la réponse la plus usuelle. Toutefois, en cas d'accord unanime des participants, une réponse différente peut être acceptée.