

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



VOYAGE EN EUROPE

Jeux de Ravensburg No. 601 5 001 X
Jeu de dé pour 2 à 6 personnes à partir de 10 ans

Contenu :

- 1 plan,
- 1 dé,
- 184 cartes de sites,
- 8 cartes de chance,
- 6 drapeaux et 6 pions en six couleurs.

Idée générale du jeu

Dans ce jeu, les joueurs entreprennent un voyage imaginaire à travers l'Europe. Des cartes, tirées au sort, définissent pour tous les joueurs une route chaque fois nouvelle et différente. Il s'agit de choisir avec adresse l'itinéraire le plus court, car les joueurs ont la possibilité de définir eux-mêmes l'ordre dans lequel ils visiteront les différents sites. Ce n'est pas seulement un jeu passionnant plein de divertissement, mais une bonne façon d'apprendre la géographie en jouant.

Préparation

Le meneur du jeu, qui sera choisi parmi les joueurs, veillera à ce que l'on respecte les règles du jeu. Il distribue à tous les joueurs un pion et un drapeau de couleur identique. On sépare les cartes (de préférence à l'aide de ciseaux). Les cartes de chance sont empilées et mises à part. Les cartes de sites sont bien mélangées et retournées afin de dissimuler le texte. On distribue à chaque joueur une carte. Le lieu ou site indiqué sur cette carte est le point de départ et d'arrivée du joueur en question (dans cette partie) et dans ce lieu il dépose son drapeau sur la table de jeu. On distribue ensuite à chaque joueur 5 cartes. Ils mèneront leur voyage par ces sites. Si l'on veut prolonger une partie, le meneur du jeu a la possibilité de distribuer plus de cartes à chaque joueur.

Déroulement du jeu

Tour à tour, les joueurs jettent le dé. Ils déplacent leur pion d'autant de places qu'ils comptent de points obtenus. S'ils passent ou survolent un site qu'ils doivent visiter, ils devront rentrer la carte correspondante auprès du meneur de jeu.

On peut voyager dans toutes les directions. Néanmoins, on ne peut pas faire un aller-retour d'un seul trait. On ne peut pas passer sans plus les pions et les drapeaux des autres joueurs. Les joueurs doivent s'arrêter au site précédent et continuer leur voyage au tour suivant. La règle du jeu veut qu'il n'y ait jamais 2 pions sur la même place.

Les lignes vertes sont des voies ferrées ou des autoroutes, les rouges des lignes aériennes et les pointillées des lignes maritimes. Les sites marqués d'un point rouge ont un aéroport. Il n'est possible de se servir que d'un seul moyen de transport par coup de dé (la voiture et le train sont considéré comme même moyen de transport), mais il est permis d'interrompre le voyage dans les aéroports et dans les ports afin d'utiliser au coup de dé suivant le véhicule le plus intéressant. Pour les voyages en bateau le coup de dé compte pour un trajet simple d'un port à l'autre. Celui qui arrive le premier à son point final et rend sa dernière petite carte a gagné la partie.

Variante

On peut rendre ce jeu encore plus passionnant et diversifié en employant les cartes de chance. Le meneur du jeu et les joueurs prennent note de chaque résultat de 6 points. Le joueur ayant obtenu 3 fois les 6 points reçoit une carte de chance. Il est tenu d'exécuter immédiatement l'ordre écrit dessus. Si le pion est envoyé à un site qui est déjà engagé, il est, dans ce cas, permis d'avoir 2 pions sur la même place.