

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# LES VILLAGES

Jeu de société  
pour 2 à 4 joueurs  
à partir de 8-9 ans

JEUX HACHETTE

## **COMPOSITION DU JEU :**

- Un plateau de jeu représentant quatre villages : BEAUFORT, MAREUIL, FONTAINE et NOHANT.
- 30 bâtiments ainsi répartis :
  - 3 églises,
  - 3 mairies,
  - 3 casernes de pompiers,
  - 3 écoles,
  - 3 magasins d'alimentation,
  - 3 docteurs,
  - 3 bureaux de poste,
  - 3 garages,
  - 3 fermes,
  - 3 maisons d'habitation.
- 4 pions de couleur.
- 1 jeu de cartes.

## **BUT DU JEU :**

Construire son village, bâtiment après bâtiment, et éviter si possible d'aller rendre visite aux adversaires : car en visite, on ne peut pas construire.

## **PRÉPARATION DU JEU :**

- Déployer le plateau de jeu sur la table, chaque joueur prenant place autour.
- Choisir son village et un pion que l'on place sur l'une des cases rouges de son village, à son choix.
- Mettre les bâtiments en réserve près du plateau et placer les cartes après mélange, face contre table, au milieu du plateau de jeu.
- Désigner par le sort le premier joueur.

## **RÈGLE DU JEU :**

Le mécanisme est le même pour chaque tour de jeu : chaque joueur tire la première carte du

talon. Cette carte sera gardée ou rejetée face visible près du talon. Les cartes ainsi rejetées formeront la « défausse ». Le talon épuisé, on retournera la défausse pour former un nouveau talon.

## **Les cartes**

Elles sont de deux sortes :

- Les cartes portant un chiffre (1 à 8) sont appelées les POINTS. Tout joueur qui tire une carte « POINTS » doit la garder et la poser près de lui sur sa gauche, FACE visible. Ces cartes permettent d'acquérir un bâtiment ou d'effectuer un déplacement du pion. Voir plus loin les paragraphes correspondants.
- Les cartes qui portent l'une des 3 mentions : « acquisition », « visite », ou « imprévu » sont appelées « ENJEU ». Tout joueur qui tire une carte « ENJEU » doit la poser près de lui sur sa droite, FACE visible, à condition que ce soit la seule. UN JOUEUR NE PEUT PAS AVOIR DEVANT LUI PLUS D'UNE CARTE ENJEU. S'il lui arrive de tirer une 2<sup>e</sup> carte « ENJEU », le joueur rejettera cette 2<sup>e</sup> carte à la défausse.

Tout joueur tirera donc une à une et, à chaque tour de jeu, une carte du talon. Dès qu'un joueur aura devant lui une carte « ENJEU » et un nombre de points suffisants, il annoncera : VOUS PERMETTEZ, et effectuera aussitôt son opération en fonction de l'enjeu indiqué par la carte : ACQUISITION, VISITE, IMPREUVU.

### **● Acquisition**

Sur la carte « ENJEU » est mentionné le ou les types de bâtiments que le joueur peut acquérir : le choix est laissé au joueur. Sur cette carte est indiqué aussi le nombre de points nécessaires à cette acquisition. Dès qu'un joueur se trouvera

en possession des cartes « POINTS » dont le total est égal ou supérieur au nombre indiqué sur la carte « ENJEU », le joueur devra effectuer son acquisition mais attendra un nouveau tour de jeu :

- le joueur placera alors la carte « ENJEU » et les cartes « POINTS » à la défausse (face visible).
- puis il prendra le bâtiment correspondant de la RÉSERVE pour le poser sur deux cases jaunes de son village, à condition que l'une de ces deux cases soit contiguë à celle occupée par le pion.
- le joueur marquera enfin autant de points que ceux portés sur la carte « ENJEU ».
- le pion sera déplacé d'une case.

*Remarque* : une seule église, une seule mairie et un seul bureau de poste par village, le reste sans réserve.

### • Visite

La carte « ENJEU-VISITE » indique le genre de visite que le joueur doit effectuer : consulter le docteur, par exemple.

Si aucun joueur n'a encore acquis le bâtiment à visiter, le cabinet du docteur dans notre exemple, la visite N'A PAS LIEU. Dans ce cas, la carte « ENJEU-VISITE » est placée sans autre forme à la défausse, face visible.

Dans le cas où le bâtiment a été acquis lors d'un tour précédent, le joueur qui tire ou a tiré la carte « VISITE » devra effectuer la visite.

Pour cela, le joueur jette une carte « POINTS » acquise précédemment et avance son pion d'autant de cases que de points portés sur la carte, en direction du bâtiment à visiter. Et ce, tour à tour, jusqu'à porter son pion sur une des cases contiguës au bâtiment.

- Si un joueur manque de cartes « POINTS », il pourra sur son tour de jeu tirer une carte du talon, et si c'est une carte « POINTS », l'abaisser immédiatement pour déplacer son pion. Dans le cas où le joueur tire une carte « ENJEU », celle-ci sera posée face visible à la défausse et le joueur ne pourra pas déplacer son pion. On ne tire pas de cartes tant que l'on a des cartes « POINTS ».
- Le bâtiment visité **RAPPORTE** à son possesseur 5 points.

*Remarques :*

- Le joueur qui doit effectuer une visite peut choisir le bâtiment le plus proche de son pion lorsqu'il y a 2 ou 3 bâtiments semblables.
- De même un joueur peut effectuer la visite d'un bâtiment dans son propre village ; c'est d'ailleurs un avantage : trajet plus court donc pas de perte de temps et **GAIN** des 5 points de visite.
- La visite effectuée, le joueur visiteur replacera son pion dans son propre village sur l'une des cases rouges de son choix.
- Un pion peut en sauter un autre lors d'un déplacement.

- **Imprévu**

Le fait de tirer une carte « IMPRÉVU » annule la carte « ENJEU-VISITE » ACQUISE PRÉCÉDEMMENT ou permet l'acquisition IMMÉDIATE du bâtiment, sans l'apport des points. De plus, le joueur marque 10 points de bonification.

- **La carte « FAITES TOURNER LES JEUX »**

Quand cette carte est tirée, chaque joueur donne à son voisin de gauche son propre jeu :

« POINTS » et « ENJEU ». Les visites en cours sont annulées; les pions reviennent dans leur village.

### **LA PARTIE PREND FIN :**

- soit dès qu'un joueur atteint le total de 100 points. Dans ce cas, c'est le vainqueur,
- soit une fois les 30 bâtiments acquis. Le vainqueur est le joueur qui totalise le maximum de points.

### **DÉCOMPTE DES POINTS :**

- tracer autant de colonnes qu'il y a de joueurs en présence et effectuer les totaux après chaque opération : acquisition ou visite.

### **PARTIE A 2 ou 3 JOUEURS :**

- *A 2 joueurs* : retirer 2 pions et 10 bâtiments (un de chaque sorte). Condamner 2 villages.
- *A 3 joueurs* : retirer 1 pion et les 6 bâtiments suivants : une mairie, une église, un bureau de poste, une école, une caserne de pompiers, un docteur. Condamner 1 village. La marche du jeu reste la même.