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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LE
VILLAGE PRÉFÉRÉ
DES FRANÇAIS
RÈGLES DU JEU
CHÊNE

LE VILLAGE PRÉFÉRÉ DES FRANÇAIS

Le jeu *Le Village préféré des Français* est un **jeu de plateau** qui privilégie la **convivialité** et les **retournements de situation**. Faisant la part belle au hasard, il s'adresse à un public familial désireux de vivre à son tour l'ambiance de la compétition qui a tenu en haleine les téléspectateurs de France Télévision. Il permet de jouer dès 6 ans. Une partie peut se disputer à 2, mais sera plus intéressante si elle oppose 3 à 6 joueurs.

BUT ET APERÇU DU JEU

Chaque joueur est le supporter d'un village qu'il souhaite faire gagner dans la compétition du *Village préféré des Français*.
Le vainqueur est celui qui, le premier, a mené son pion-village au bout du parcours.

Le support de jeu est un plateau librement inspiré du traditionnel **jeu de l'oie**.

En lançant les dés, les joueurs déplacent leur pion sur le circuit et réalisent les actions qui correspondent aux cases sur lesquelles ils se sont arrêtés.

Le but est d'arriver le premier sur la 63e case, après avoir triomphé des défis qui opposent les villages en compétition.

MATÉRIEL

- **1 plateau de jeu :**
un circuit en spirale
sur lequel on se déplace
en lançant les dés.
Sur les cases figurent
des instructions auxquelles
se conformer.
- **36 jetons** numérotés
de 1 à 6, soit 6 types de pions
en 6 exemplaires.
- **6 pions**
- **3 dés**
- **70 cartes postales :**
66 cartes aux couleurs
des villages de l'émission
et 4 cartes vierges à
personnaliser en collant
la photo du village que
l'on porte dans son cœur.

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur choisit un pion de couleur et la carte postale du village qu'il va représenter, puis place son pion sur la case départ.

TOUR DE JEU

Tour à tour, les joueurs lancent deux dés. Celui qui obtient le plus grand score joue le premier. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque vient son tour, le joueur **lance deux dés** et déplace son pion d'autant de cases que de points indiqués sur les dés. Comme dans un jeu de l'oie traditionnel, on découvre au fur et à mesure des cases variées. Certaines comportent une **instruction** ; il suffit de se reporter au centre du plateau pour connaître l'action à accomplir. Plusieurs pions peuvent se retrouver sur une même case, sans incidence sur le jeu. Dès qu'un pion finit sa course sur une case, le joueur doit en suivre les éventuelles instructions, même s'il y est arrivé à la suite d'un nouveau lancer de dés ou d'une autre action.

Avant de lancer les dés, le joueur qui possède des **jetons** (voir paragaphe Cases « quiz ») peut choisir de jouer un ou deux jetons de son choix : un jeton remplace le lancer d'un dé. **Exemple** : Alain est sur la case 59, il a plusieurs jetons dont un jeton de 1 et un jeton de 3. Il décide de ne pas lancer les dés et joue ses deux jetons qui lui permettent d'avancer de 1 + 3 = 4 cases et de tomber directement sur la case 63. Il peut, aussi, ne jouer qu'un jeton et ne lance donc qu'un seul dé.

DÉTAIL DES CASES

Les cases *Village préféré des Français*

Elles sont disposées de 9 en 9 et permettent d'accélérer : on ne peut pas s'arrêter sur ces cases, mais si l'on tombe sur l'une d'elles, on refait le score précédemment obtenu.

Exemple : on obtient 5 et on tombe sur une case *Village préféré des Français*, on avance alors à nouveau son pion de 5 cases et l'on se conforme, si nécessaire, aux instructions de la nouvelle case.

À noter l'exception du début de jeu : celui qui fait 9 au premier jet se rend à la case 26 s'il a joué 6 et 3, ou à la case 53 s'il a joué 4 et 5.

Les cases « défi »

Elles permettent de provoquer un adversaire sur un lancer de dés. On utilise trois dés pour les défis. Le joueur qui tombe sur cette case choisit son adversaire et le défie : chacun leur tour ils lancent les trois dés en cherchant à obtenir le score le plus élevé ; les joueurs ont la possibilité de lancer leurs dés deux fois maximum, en conservant ceux du premier lancer qui les intéressent.

Exemple : Alain défie Béatrice. Au premier lancer, Alain obtient 1, 2 et 6. Il met de côté le 6 et relance les deux autres dés. Les dés indiquent 1 et 4. Alain a donc un score total de 6 + 1 + 4 = 11.

Béatrice lance les dés et obtient dès le premier coup 4, 5 et 3, soit un score de 12. Elle remporte le défi.
Le gagnant du défi fait reculer son adversaire de cinq cases.

Les cases « quiz »

Elles permettent au joueur qui tombe sur la case de gagner un jeton. Le joueur assis à sa gauche prend une carte « quiz » et lui pose la question de son choix. S'il répond correctement, le joueur interrogé choisit un jeton parmi ceux qui sont encore disponibles. S'il se trompe, il perd le jeton de son choix s'il en possède. Sinon, rien ne se passe.

Les cases « actions »

(L'action à effectuer lorsque l'on tombe sur ces cases est également indiquée au centre du plateau)

- Celui qui tombe sur la case 6 **le pont**, traverse jusqu'à la case 12.
- Celui qui tombe sur la case 11 **le jumelage**, se place sur la même case que son voisin de gauche.
- Celui qui tombe sur la case 19 **l'hôtel**, se repose pendant deux tours.
- Celui qui tombe sur la case 25 **la fête du village**, gagne directement un jeton de son choix parmi ceux qui sont disponibles.
- Celui qui tombe sur la case 31 **le Tour de France**, tente une échappée et relance les deux dés.
- Celui qui tombe sur la case 37 **village fleuri**, remporte le concours et relance un dé.

• Celui qui tombe sur la case 42 **les travaux**, emprunte une déviation jusqu'à la case 30.
• Celui qui tombe sur la case 48 **la brocante**, paie un jeton pour entrer sur le champ de foire.
• Celui qui tombe sur la case 52 **découvertes archéologiques**, passe le tour suivant à faire des fouilles.
• Celui qui tombe sur la case 58 **la tempête**, voit son village partiellement détruit et recommence à la case départ.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès qu'un des joueurs a atteint **la case 63.** S'il la dépasse, il doit reculer du nombre de points en excédent.

Issu de l'émission *Le Village préféré des Français* diffusée par France Télévisions, conçue et produite par Morgane Productions.

© 2014, Éditions du Chêne – Hachette Livre

www.editionsduchene.fr

Portrait de Stéphane Bern : © Gilles Gustine

Directrice générale : Fabienne Kriegel
Responsable éditoriale : Flavie Gaidon,
avec la collaboration de Christelle Fucili
Suivi éditorial : Fanny Martin, assistée
de Marianne Toussaint et Chloé Gambu
Directrice artistique : Sabine Houplain,
assistée de Claire Mieyeville et Cassandre Estève
Conception du jeu : Nicole Masson et Yann Caudal pour Prose
Illustrations : Marina Vandel
Conception Graphique : Laurent Besson
Mise en pages : Amaury de Saint Chamas
Fabrication : Nicole Thiériot-Pichon
Photogravure : Reproscan
Partenariats et ventes directes : Mathilde Barrois (mbarrois@hachette-livre.fr)
Relations presse : Hélène Maurice (hmaurice@hachette-livre)

Édité par les éditions du Chêne (43 quai de Grenelle, 75905 Paris Cedex 15)
Achevé d'imprimer en août 2014 par Leo Paper Products LTD. En Chine
Dépôt légal : octobre 2014
ISBN 978-2-81231-115-4
51/3336/1-01