

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 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)















# REGLE DU JEU "VITE FACTEUR"

Dans ce jeu de parcours (la tournée du facteur), il convient d'arriver le premier à la poste centrale après avoir distribué le contenu de sa musette. Contrairement à la tournée réelle d'un facteur, dans ce jeu chaque joueur choisira le meilleur itinéraire au hasard du dè pour effectuer sa distribution et rentrer à la poste. Il est interdit de revenir sur ses pas. Après avoir déterminé l'ordre de départ, chaque joueur reçoit le contenu de sa musette :

- 10 lettres ordinaires
- 3 recommandés A.R.
- 3 paquets poste
- 5 cartes postales
- 2 mandats cartes
- 2 enveloppes "distingo"

Le reste des cartes allant au sabot.

Le plateau de jeu comprend les cases ci-dessous :

 Case neutre . Vous continuez votre distribution.	 Déposer un paquet poste au sabot.
 Déposer une lettre ordinaire au sabot.	 Vous êtes mordu par un chien méchant, placez vous sur la case pharmacie la plus proche et passer un tour.
 Déposer une carte postale au sabot.	 Vous êtes victime d'une crevaison à vélo, réparez et passez deux tours.
 Déposer un recommandé A.R. au sabot.	 Vous êtes sur une case pharmacie sans avoir été mordu, vous continuez votre tournée.
 Déposer un mandat-carte au sabot.	 Vous êtes victime d'un orage, vous devez vous abriter et passer deux tours.
 Déposer une enveloppe "Distingo" au sabot.	 Vous êtes sur une case relais, vous reprenez trois lettres ordinaires au sabot pour les distribuer.