

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

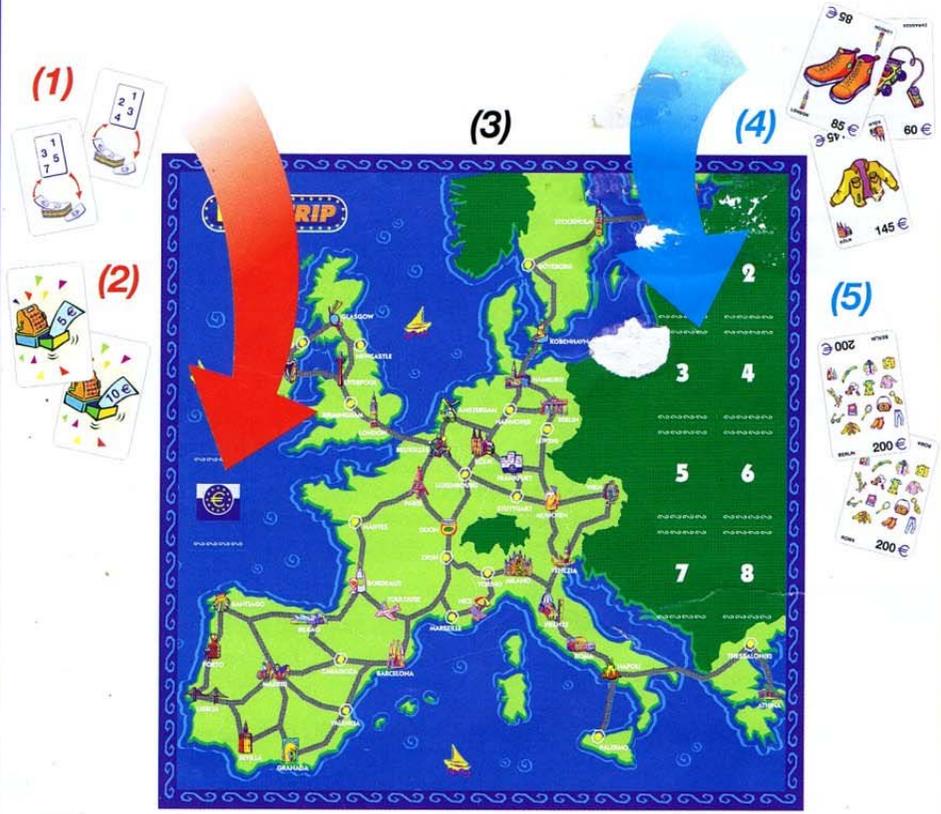
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



EUROTRIP

CONTENIDO DEL JUEGO - CONTENUTO DEL GIOCO
 INHOUD VAN HET SPEL - GAME CONTENTS
 CONTEUO DU JEU - SPIELINHALT - CONTEÚDO DO JOGO



(8)



(7)



(6)



(9)





ET LE VOYAGE COMMENCE...

On distribue 500 euros par joueur comme suit :

2 billets de 5 euros	3 billets de 20 euros	1 billet de 100 euros
3 billets de 10 euros	2 billets de 50 euros	1 billet de 200 euros

Les billets restants sont à la banque qui reçoit et fait les paiements.

On distribue une mallette **(7)** par joueur contenant les huit articles qu'il doit acheter. Les numéros entre parenthèses à côté des articles indiquent les prix plafond et plancher de ces derniers.

Les joueurs lancent leur dé **(6)**. Le joueur qui obtient la ponctuation la plus haute ouvrira le jeu en posant son pion **(9)** sur la ville de son choix. Ensuite, c'est au tour du joueur situé à sa gauche de choisir une autre ville sur laquelle il pose son pion et ainsi de suite.

On bat les cartes d'achat **(4) (5)**, on en prend huit et on en dispose une dans chacune des huit cases correspondantes du tablier. On laisse le tas de cartes restantes à côté du tablier **(3)**, face cachée. Les cartes d'achat portent une figure qui représente un article d'achat, leur prix en euros et la ville où l'on peut l'acquérir.

On bat et on dispose les cartes de BCE (Banque Centrale Européenne) **(1) (2)** sur la case correspondante du tablier.

Le joueur qui commence la partie lance un dé, pouvant déplacer son pion de ville en ville autant de fois que le nombre de points indiqué sur le dé. Ceci dit, il peut se déplacer moins de fois que ce qu'indique le dé. Les mouvements de ville en ville doivent se faire en suivant les routes qui les relient. Si sur l'une des huit cartes d'achat qui sont disposées sur le tablier il y a un article qui se trouve dans la mallette du joueur, celui-ci peut l'acheter en s'arrêtant sur la ville indiquée sur la carte. Après l'achat, il ne peut plus se déplacer jusqu'au tour suivant. Le joueur paie à la banque le prix indiqué sur la carte d'achat et la met dans sa mallette. Sur la case libre, on dispose la carte d'achat suivante du tas déposé à côté du tablier.

Le pion d'un joueur peut passer par-dessus le pion d'un autre joueur, mais ne peut pas s'arrêter sur la même ville. Il est interdit d'acheter un article ne se trouvant pas dans la mallette ou plus d'un article d'un type par un même joueur.

Après le mouvement du premier joueur, c'est au tour du joueur de gauche de jouer et ainsi de suite. Le premier joueur qui achète les huit articles de sa mallette gagne la partie.

Si un joueur lance un 1, il reçoit 10 euros de la banque et a droit en plus à un mouvement.

Lorsqu'un joueur se situe sur FRANCFORT, il lève une carte du BCE.

Ces cartes peuvent être :

- Cartes d'euros **(2)**. Le joueur reçoit de la banque les euros indiqués sur la carte.
- Cartes de remplacement **(1)**. Les cartes d'achat situées sur la case du tablier, indiquées sur la carte de remplacement, se placent sous le tas et sont remplacées par celles du haut.

Lorsqu'un joueur est sur FRANCFORT et qu'il lance un 5 ou un 6, il est obligé de sortir de FRANCFORT et ne pourra y revenir qu'au tour suivant. S'il fait un coup différent, il peut opter pour rester sur FRANCFORT et lever une carte ou pour sortir de FRANCFORT.

Il y a 4 cartes d'achat qui sont des jokers **(5)**. Ces cartes prennent la valeur de n'importe quel article de la mallette.

RÈGLE FACULTATIVE

Quatre pays de l'Union européenne ne sont pas entrés dans la première phase de l'euro. Ces pays sont : le Royaume-Uni, la Suède, le Danemark et la Grèce. Facultativement, on peut appliquer la règle suivante : pour chaque article acheté dans une ville de l'un de ces quatre pays, on peut majorer son prix de 5 euros. Ces 5 euros représentent la commission du cours des devises.