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 (Saône-et-Loire), 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

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

A qui le Tour ?

Règle du jeu

CLASSEMENT PAR ÉQUIPE ET PAR POINTS

Si le nombre de joueurs est pair. Cette règle peut s'appliquer à 2 ou 3 équipes de 2 ; 2 équipes de 3.

Matériel :

- 1 plateau de jeu
- 2 dés
- 495 cartes questions-réponses
- 55 cartes "Chance" posées sur le plateau
- 6 pions

Se munir d'une feuille de papier et d'un stylo pour comptabiliser les points.

But et logique du jeu

L'équipe gagnante est celle qui, passée la banderole d'arrivée, a totalisé le moins de points. C'est pourquoi les questions les plus éducatives donnent peu de points (2), alors que la non réponse à une question en donne un maximum (10 pts). Le bon sens et les connaissances sont donc toujours les meilleures armes pour gagner, avec un peu de chance, comme toujours…

Début de la partie

Les joueurs se regroupent par équipes de deux ou trois et se placent en alternance autour du plateau de jeu. Deux coureurs d'une même équipe ne peuvent donc pas se trouver côte à côte.

Tous les joueurs lancent les dés. Celui qui a réalisé le plus gros score choisit son pion et joue en premier. Les autres joueurs choisissent un pion à leur tour et jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement de la partie

Le premier joueur lance les dés et avance d'autant de cases que de points obtenus. Il s'arrête alors sur une case dont la couleur symbolise un thème ; à chaque thème correspond une série de questions. Le joueur doit alors répondre à la question correspondante, tirée et posée par le joueur précédent, qui doit énoncer clairement, le cas échéant, les numéros des réponses proposées.

• ***S'il répond correctement à la question***, le joueur enregistre, pour son équipe, le nombre de points correspondant au thème de la question (2, 4 ou 6) et relance les dés, cela autant de fois qu'il aura répondu juste (sauf parties contre-la-montre et transfert, voir précisions).

• ***S'il ne sait pas répondre***, il peut faire appel à un coéquipier. Cet appel n'est plus possible si le joueur a tenté une réponse. Si l'équipier donne la bonne réponse, l'équipe enregistre les points ***plus 2 points de pénalité*** (donc 4, 6 ou 8 points)… Le joueur relance les dés.

• ***Si sa réponse ou celle de son coéquipier est fausse***, il passe les dés au joueur suivant et son équipe marque ***10 points de pénalité***.

NB : toute question utilisée est replacée sous le lot de cartes.

Correspondance couleurs / thèmes

Case jaune (Villes étapes)	=	Langage cycliste	***= 4 points***
Case verte (Villes intermédiaires et ravitaillements)	=	Alimentation et entraînement du cycliste	***= 2 points***
Case bleue (Sprints)	=	Histoire et épopée du Tour de France	***= 4 points***
Case rouge (Côtes et cols)	=	Risques du dopage	***= 2 points***
Case mauve "!"	=	Incidents	***= 6 points***
Case mauve "?"	=	Chance	

Non réponse = 10 points !

Points particuliers du parcours

➢ ***Villes étape***

Elles peuvent être dépassées si la valeur du lancer de dés le permet, sauf les villes départ et arrivée des contre-la-montre et des transferts, où l'arrêt est obligatoire, même si le score permet d'aller plus loin.

Contre la montre (C.L.M.) : une fois placé sur la ville-départ, ne pas jeter les dés, répondre à une question "Langage cycliste" pour se rendre directement sur la ville-arrivée du contre-la-montre.

- ***En cas de réponse juste***, relancer les dés pour continuer la partie.
- ***En cas de réponse fausse***, retenter sa chance aux tours suivants.

NB : le joueur peut réaliser le contre-la-montre s'il possède une carte "Joker-C.L.M.".

Transfert : lancer les dés et faire un double pour se rendre sur la ville-arrivée du transfert. Si le double n'est pas réalisé au bout de trois tours de jeu, le joueur réalise quand même le transfert au 4e tour.

- ***Si le transfert est réalisé grâce à un double***, le joueur relance les dés pour continuer la partie.
- ***Si le transfert est réalisé sans double*** (après trois tours d'attente), le joueur attend le tour suivant pour lancer les dés.

NB : le joueur peut réaliser le transfert s'il possède une carte "Joker-Transfert".

➢ ***Case "Chance"***

Le joueur tire la carte "Chance" du dessus de la pile et suit ses instructions. Si cette carte le conduit sur une autre case, il s'y place, sans tenir compte des arrêts obligatoires au départ des CLM et des transferts, et passe les dés au joueur suivant.

Il peut arriver que le joueur tire une carte "Chance" inutilisable (ex. : "avancez de 10 cases" alors qu'on est à moins de 10 cases de la fin). Dans ce cas, les instructions de la carte "Chance" sont annulées et le joueur reprend la partie au tour suivant.

Des cartes "Joker" sont glissées parmi les cartes "Chance". Quand il ne sait pas répondre à une question, le joueur peut donner son Joker et rejouer. Il est interdit d'utiliser le Joker après avoir tenté une réponse.

NB : le Joker ne peut être utilisé qu'une seule fois. Il est ensuite replacé sous la pile.

➢ ***Arrivée finale à Paris***

L'arrêt sur la ville de CHARTRES est obligatoire, quel que soit le score réalisé au lancer de dés.

À partir de CHARTRES, la course se termine case par case sans lancer les dés. Chaque case correspond à un thème différent, et symbolise une curiosité parisienne.

- ➢ Pour passer de Chartres au Bois de Boulogne : répondre à une question "Langage cycliste".
- ➢ Pour passer du Bois de Boulogne à la Tour Eiffel : répondre à une question "Alimentation et entraînement du cycliste".
- ➢ Pour passer de la Tour Eiffel au Sacré-Cœur : répondre à une question "Risques du dopage".
- ➢ Pour passer du Sacré-Cœur à l'Obélisque de la Concorde : répondre à une question "Langage cycliste".
- ➢ Pour passer de l'Obélisque à l'Arc de Triomphe : répondre à une question "Incidents".
- ➢ Pour passer la banderole d'arrivée : répondre à une question "Histoire et épopée du Tour".

➢ ***Classement final***

Il nécessite que tous les coureurs aient terminé le parcours.

Une bonification est accordée aux trois premiers arrivants :

1er arrivant	***moins 20 points***
2e	***moins 15 points***
3e	***moins 10 points***

Lorsque les totaux individuels sont calculés, le cumul des points des coéquipiers permet d'établir le classement par équipe.

L'équipe gagnante est celle qui totalise le moins de points.

A qui le Tour ?

Règle du jeu

CLASSEMENT INDIVIDUEL

Cette règle peut s'appliquer quel que soit le nombre de joueurs. C'est la seule possible en cas d'un nombre de joueurs impair.

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 2 dés
- 495 cartes questions-réponses
- 55 cartes "Chance" posées sur le plateau
- 6 pions

But du jeu

Le gagnant est celui qui, après avoir parcouru le Tour de France, passe le premier la banderole d'arrivée. Mais le circuit du Tour est émaillé de questions et d'incidents ! Beaucoup de bon sens, un peu de chance et voilà… le Tour est joué !

Début de la partie

Tous les joueurs lancent les dés. Celui qui a réalisé le plus gros score choisit son pion et joue en premier. Les autres joueurs choisissent un pion à leur tour et jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement de la partie

Le premier joueur lance les dés et avance d'autant de cases que de points obtenus. Il s'arrête alors sur une case dont la couleur symbolise un thème ; à chaque thème correspond une série de questions. Le joueur doit alors répondre à la question correspondante, tirée et posée par le joueur précédent, qui doit énoncer clairement, le cas échéant, les numéros des réponses proposées.

• ***S'il répond correctement*** à la question, le joueur relance les dés et cela autant de fois qu'il aura répondu juste (sauf parties contre-la-montre et transfert, voir précisions).

• ***Si sa réponse est fausse***, il passe les dés au joueur suivant.

NB : toute question utilisée est replacée sous le lot de cartes.

Correspondance couleurs / thèmes

- Case jaune (Villes étapes) = Langage cycliste
- Case verte (Villes intermédiaires et ravitaillements) = Alimentation et entraînement du cycliste
- Case bleue (Sprints) = Histoire et épopée du Tour de France
- Case rouge (Côtes et cols) = Risques du dopage
- Case mauve "!" = Incidents
- Case mauve "?" = Chance

Points particuliers du parcours

- ***Villes étapes***

Elles peuvent être dépassées si la valeur du lancer de dés le permet, sauf les villes départ et arrivée des contre-la-montre et des transferts, où l'arrêt est obligatoire, même si le score permet d'aller plus loin.

Contre la montre (C.L.M.) : une fois placé sur la ville/départ, ne pas jeter les dés, répondre à une question "Langage cycliste" pour se rendre directement sur la ville/arrivée du contre-la-montre.

• ***En cas de réponse juste***, relancer les dés pour continuer la partie.

• ***En cas de réponse fausse***, retenter sa chance aux tours suivants.

NB : le joueur peut réaliser le contre-la-montre s'il possède une carte "Joker-C.L.M.".

Transfert : lancer les dés et faire un double pour se rendre sur la ville-arrivée du transfert. Si le double n'est pas réalisé au bout de trois tours de jeu, le joueur réalise quand même le transfert au 4e tour.

- ***Si le transfert est réalisé grâce à un double***, le joueur relance les dés pour continuer la partie.
- ***Si le transfert est réalisé sans double*** (après trois tours d'attente), le joueur attend le tour suivant pour lancer les dés.

NB : le joueur peut réaliser le transfert s'il possède une carte "Joker-Transfert".

➢ ***Case "Chance"***

Le joueur tire la carte "Chance" du dessus de la pile et suit ses instructions. Si cette carte le conduit sur une autre case, il s'y place, sans tenir compte des arrêts obligatoires au départ des CLM et des transferts, et passe les dés au joueur suivant.

Il peut arriver que le joueur tire une carte "Chance" inutilisable (ex. : "avancez de 10 cases" alors qu'on est à moins de 10 cases de la fin). Dans ce cas, les instructions de la carte "Chance" sont annulées et le joueur reprend la partie au tour suivant.

Des cartes "Joker" sont glissées parmi les cartes "Chance". Quand il ne sait pas répondre à une question, le joueur peut donner son Joker et rejouer. Il est interdit d'utiliser le Joker après avoir tenté une réponse !

NB : le Joker ne peut être utilisé qu'une seule fois. Il est ensuite replacé sous la pile.

➢ ***Arrivée finale à Paris***

L'arrêt sur la ville de CHARTRES est obligatoire, quel que soit le score réalisé au lancer de dés.

À partir de CHARTRES, la course se termine case par case sans lancer les dés. Chaque case correspond à un thème différent, et symbolise une curiosité parisienne.

- ➢ Pour passer de Chartres au Bois de Boulogne : répondre à une question "Langage cycliste".
- ➢ Pour passer du Bois de Boulogne à la Tour Eiffel : répondre à une question "Alimentation et entraînement du cycliste".
- ➢ Pour passer de la Tour Eiffel au Sacré-Cœur : répondre à une question "Risques du dopage".
- ➢ Pour passer du Sacré-Cœur à l'Obélisque de la Concorde : répondre à une question "Langage cycliste".
- ➢ Pour passer de l'Obélisque à l'Arc de Triomphe : répondre à une question "Incidents".
- ➢ Pour passer la banderole d'arrivée : répondre à une question "Histoire et épopée du Tour".

Le classement s'établit en fonction de l'ordre de passage sous la banderole d'arrivée.

Des contacts pour un sport sain

"Ecoute Dopage" ☎ 0800-15-2000 appel gratuit
Drogues / Alcool / Tabac Info Service ☎ 113

☆ La Règle du Jeu, Fondation d'Entreprise de la Française des Jeux, 0820-820-020.
☆ Direction Départementale de la Jeunesse et des Sports de Haute-Marne, 03 25 32 63 00, ou Ministère des Sports : http://www.santesports.gouv.fr/
☆ Cycles LAPIERRE, rue Edmond Voisenet, BP 173, 21005 Dijon, 03 80 52 51 86 et L'envers du vélo sur www.cycles-lapierre.fr
☆ M.I.L.D.T : Mission Interministérielle de Lutte contre La Drogue et les Toxicomanies, 7 rue Saint Georges, 75009 Paris, http://www.drogues.gouv.fr/
☆ C.P.L.D : Conseil de Prévention et de Lutte contre le Dopage, hôtel de Broglie, 39 rue Saint Dominique, 75007 Paris, http://www.cpld.fr/
☆ Un classique de l'information relative au dopage : http://www.dopage.com
☆ Site du dictionnaire Vidal : http://www.vidalpro.net/
☆ Dr Grillon, Médecin au Pôle Sport Santé de Champagne, 03 26 78 41 11