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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

L'ECUREUIL ET LA NOIX D'OR

Jeu de Société Européen

Tous droits réservés Marque et modèle déposés

Dans une ambiance très écologique, un groupe de petits écureuils effectue un voyage difficile. Au cours du déplacement ils ont la possibilité d'exploiter le capital remis par leurs parents, pour en tirer le meilleur profit. Chacun peut acheter, vendre et exploiter des terrains, faire des plantations, effectuer et vendre des récoltes. Ce jeu familiarise les enfants avec les mécanismes bancaires usuels et leur rappele les notions d'économie et de prévoyance.

REGLE DU JEU

I-ACCESSOIRES

- Plan de jeu comportant 40 cases.
- Une billetterie en ECUS composée de pièces allant de 100 ECUS à 50.000 ECUS.
- Deux dés.
- 7 écureuils que les joueurs baptiseront eux-mêmes des noms de : EPARGNE – LINGOT – TIRELIRE – CACHEMAILLE – MAGOT – BAS DE LAINE et COUSSINET.
- 20 cartes "TITRE DE PROPRIETE" correspondant aux parcelles de terrains que les écureuils peuvent acheter et exploiter.
- 40 arbres permettant d'identifier les parcelles reboisées.
- 15 cartes "ECUREUIL".
- 15 cartes "NOIX D'OR".

II-PREPARATION

Placer le plateau de jeu sur une table assez grande. Mettre les cartes "ECUREUIL" et "NOIX D'OR" aux emplacements prévus sur le plan de jeu. Chaque joueur reçoit un petit écureuil pour le représenter dans son voyage. Chacun reçoit la somme de 250.000 ECUS soit 4 pièces de 50.000 ECUS et 5 pièces de 10.000 ECUS. La Banque garde tout le reste de l'argent. Les joueurs se familiarisent avec la banque dans les échanges de monnaie après le début de la partie et chacun à son tour.
La BANQUE se dote de plusieurs feuilles de papier pour établir les reçus pour les dépôts à terme qu'elle recevra en cours de partie.

III-DEBUT DE LA PARTIE

Chaque joueur jette les dés. Celui qui a le plus grand total commence le jeu. Il pose son écureuil sur la case DEPART, jette les dés et avance son pion du nombre de cases indiqué par les dés. Lorsqu'il a joué son tour, c'est le joueur placé à sa gauche qui continue. Plusieurs pions peuvent se trouver ensemble sur une même case.

IV-LES CASES - Les Parcelles

Le jeu est composé de parcelles formant des allées ou forêts que les joueurs peuvent acheter lorsque leur pion y stationne. Le joueur peut ne pas acheter la parcelle si elle ne l'intéresse pas.
Le prix de chaque parcelle est indiqué sur le titre foncier qui lui est remis lorsqu'il l'achète.
Les nids de chaque joueur sont les cases : EPARGNE – LINGOT – TIRELIRE – CACHEMAILLE – MAGOT – BAS DE LAINE et COUSSINET.
Rappelons que les joueurs doivent se baptiser de l'un de ces noms en début de partie afin de s'identifier.
Les nids qui ne seront pas habités faute de joueurs, restent la propriété de la banque et quand un joueur arrive sur l'une de ces cases non habitées il n'a rien à payer ainsi que lorsqu'il se trouve dans son nid.
Chaque fois qu'un joueur stationne dans le nid d'autrui, il verse au propriétaire du nid la somme de 10.000 ECUS. Les joueurs tire alors une carte "ECUREUIL" et doit se conformer aux mentions figurant au verso.

LES CASES – "NOIX D'OR"

Invitent les joueurs à tirer une carte "NOIX D'OR" et se conformer aux mentions figurant au verso.

LA CASE DE "LA FEE"

Les joueurs chanceux stationnant sur la case de la FEE sont exaucés de l'un des trois vœux suivants :
La FEE donne à choisir :
a- Possibilité d'acheter la parcelle de votre choix même si elle est déjà vendue, à condition toutefois d'en posséder déjà une de la même allée ou forêt (si la parcelle est déjà vendue, son propriétaire majore le prix de vente de 50 %).
b- Si le joueur possède toutes les parcelles d'une même propriété il peut obtenir gratuitement un ARBRE sur une parcelle de l'allée ou de la forêt.
c- Se voir renvoyer directement à la CASE DEPART et percevoir le prix de la récolte.

Quand un joueur est renvoyé sur la case "FEE" par un tirage de la carte "NOIX D'OR" et s'il veut être exaucé, il doit réciter une des recommandations suivantes qui servent à protéger la forêt :
– Ne faire aucune inscription dans l'écorce des arbres ; ils souffrent.
– Ne pas écraser une fleur avec le pied si l'on peut passer à côté.
– Apprendre à regarder les fleurs sauvages ou cultivées sans les cueillir.
– Ne pas casser les branches des arbustes. Il faut vingt ans pour faire un arbre adulte.
– Ne pas abîmer la forêt en jetant des détritus.
– Ne pas jeter d'allumette sans s'assurer qu'elle soit bien éteinte.
– Ne pas faire de feu de camp dans la forêt, même dans une clairière.
– Protéger les nids au lieu de les détruire.
– Ne pas casser les bourgeons (c'est abréger la vie de la nature).
– Ne pas tuer les animaux dits nuisibles. Ils remplissent tous une fonction.
– La forêt est fragile, il faut la respecter.
Une recommandation ne peut être citée qu'une seule fois par tour de jeu.

LES 4 CASES COUSINS : SQUIRREL – EICHHORN – SCOIATTOLO et ESQUIROL.

Quand un joueur stationne sur l'une de ces cases, les règles de l'hospitalité le conduisent à des festivités dont le coût s'élève à 10.000 ECUS qu'il verse à la banque.

LA CABANE DU CHASSEUR

Quand un ECUREUIL imprudent s'égare jusqu'à la cabane du chasseur, il doit se cacher et perd un tour de jeu, sauf s'il détient la carte "LA NOIX D'OR" qui lui permet de ne pas y stationner.

LES CASES "BANQUE"

Tout joueur appelé à stationner sur les cases "BANQUE" perçoit de celle-ci la somme indiquée sur la case.

CASE "DEPART"

Les joueurs terminent chaque parcours en repassant par la case "DEPART" et à cette occasion il perçoivent de la banque, le prix de leur récolte. Celui-ci est calculé de la façon suivante :
– 10 % de la valeur de toutes les parcelles pour les joueurs qui ne possèdent pas toutes les parcelles d'une même propriété.
– 30 % de la valeur des parcelles chaque fois qu'ils possèdent la totalité d'une propriété.
– Si les parcelles sont reboisées, ils perçoivent 30 % de la valeur totale des parcelles reboisées.

V-REBOISEMENT

Les joueurs ont la possibilité de reboiser leurs propriétés à la condition toutefois de posséder la totalité des parcelles des allées ou forêts.
Le prix à payer à la banque est indiqué sur la carte "TITRE DE PROPRIETE". Le reboisement peut-être partiel au total.
La banque remet à chaque reboisement un arbre afin de distinguer les parcelles reboisées des autres.

VI-DROIT DE VISITE ET CUEILLETTE

Tout joueur stationnant sur une propriété d'autrui doit payer le droit de visite et de cueillette au propriétaire de la parcelle. Ce prix est indiqué au dos du titre foncier.

VII-LA BANQUE

Suivant leurs disponibilités ou leurs besoins, les écureuils peuvent faire des dépôts ou emprunter à la banque. En début de partie, le banquier fixe les taux d'intérêts pour les dépôts et emprunts et indique la durée des prêts en nombre de tours.
Dépôt – La banque délivre aux joueurs des reçus pour les dépôts à terme en indiquant le montant du dépôt et le nombre de tours pendant lesquels les fonds resteront bloqués, produisant intérêts.
A chaque tour, le banquier inscrit au dos du reçu, le paiement des intérêts en faisant mention des tours de jeu effectués. Banquier et joueurs signeront tous deux au moment du dépôt, au moment du paiement des intérêts et au remboursement du dépôt quand le reçu est restitué à la banque.
Emprunts – Les joueurs ont la possibilité d'emprunter à la banque jusqu'à 50 % de leurs investissements.
A cette occasion, le joueur qui perçoit de la banque le montant de son emprunt signe un reçu sur lequel sera inscrit le nom des propriétés affectées en garantie, le taux d'intérêt du prêt et en nombre de tours la durée du prêt.
Le joueur qui ne respecte pas le remboursement des sommes empruntées à l'échéance, est tenu de vendre à la banque ses propriétés au prix de l'investissement global qu'il a réalisé.

VIII-VENTES OU ECHANGES DE PROPRIETES

Les propriétés peuvent être vendues ou échangées entre les joueurs en tant qu'opération privée, au prix convenu entre l'acheteur et le vendeur. Toutefois aucune propriété ne peut-être vendue ou échangée si une parcelle de la même allée ou forêt est reboisée.
Le bois doit être préalablement vendu à la banque avant que le joueur ait le droit de vendre ou échanger une parcelle de cette propriété.
Les bois ne peuvent être revendus qu'à la banque, à n'importe quel moment et à la moitié du prix d'achat.

IX-FAILLITE

Le joueur qui doit plus qu'il ne peut payer, fait faillite. Il doit donner à ses créanciers toutes les valeurs qu'il possède et se retirer du jeu.
Les bois retournent à la banque contre la moitié du prix d'achat et cet argent est versé aux créanciers.

X-DUREE DE LA PARTIE

Les joueurs fixent l'heure d'arrêt du jeu.
Le vainqueur sera le joueur qui termine le plus riche en propriétés et deniers.

●

TOUTES LES VARIANTES DE JEU SONT POSSIBLES
SUIVANT L'INSPIRATION DES JOUEURS

SI LE JEU DE "L'ECUREUIL ET LA NOIX D'OR"
vous a plu, procurez-vous la fable chez votre fournisseur habituel.

La protection de la marque "L'ECUREUIL ET LA NOIX D'OR" s'étend
au tableau comme à l'ensemble du jeu et de son règlement.

●

ILLUSTRATION : Nelly LOBRE