

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# BONACTIO

## RÈGLE DU JEU

### L'ESPRIT DU JEU

Les enfants baignent dans la culture de la compétition, de la réussite matérielle par l'argent (même facile), et des droits avant les devoirs. La violence et la conquête sont les thèmes courants des jeux et des films du marché.

Avec le sourire, ce jeu rappelle, qu'il existe d'autres comportements pour s'épanouir, en respectant les devoirs élémentaires : la Loi, les règles de civisme, la générosité, et l'ensemble des vertus de notre culture.

Bien sûr, chacun joue pour gagner, mais en étant le meilleur plutôt que le plus fort.

### PRINCIPE

En avançant sur le chemin et en tirant des cartes d'actions, on gagne des points par des bonnes actions, et on en perd par des actions regrettables. Ces points sont matérialisés par des jetons B.A., disponibles dans une Caisse Commune, qui sont attribués aux joueurs, ou retirés.

Comme dans la vie réelle, le parcours est semé de certains événements, les uns avantageux, les autres défavorables.

ATTENTION : le classement final est déterminé par 2 critères cumulés : l'ordre d'arrivée à la dernière case, **plus** le nombre de points B.A. acquis pendant le jeu. **En conséquence, le 1<sup>er</sup> arrivé n'est pas automatiquement le gagnant !**

### FONCTIONNEMENT

**Avant tout, battre très soigneusement les cartes, pour éviter des séries de cartes semblables.**

Le jeu peut se jouer à 2, 3, 4 joueurs (et même plus si cela est souhaité).

Le jeu comporte 1 support de jeu, 4 pions, 4 dés, 100 jetons B.A. (70 jetons de 1 point, et 30 jetons de 5 points), et 106 cartes d'actions, (plus 4 cartes blanches pouvant être créées à l'initiative des joueurs : 3 en gain de points et 1 en perte de points).

Le but du jeu est d'atteindre rapidement la case « ARRIVEE », tout en ayant acquis le maximum de points (jetons).

Avant le début du jeu, chaque joueur reçoit 10 points (5 jetons de 1 point et 1 jeton de 5 points).

Les 106 cartes sont disposées en un seul tas, à l'envers, pour être tirées par les joueurs.

Le 1<sup>er</sup> joueur est celui qui a tiré le meilleur chiffre avec le dé. Puis chaque joueur lance le dé à son tour, et avance son pion sur les cases, à partir de la case « DEPART ». Obtenir le chiffre 6 permet de rejouer.

### CASES CARTES

Sur son parcours, le pion passe sur des cases « Carte ». A chaque fois qu'il passe sur une de ces cases, **même sans s'y arrêter**, le joueur prend une carte, la lit à haute voix, et exécute ce qui est marqué sur la carte.

Si le joueur tire une carte défavorable et ne peut pas respecter ce qui lui est demandé (manque de points), il conserve la carte et continue à jouer, jusqu'à ce qu'il soit en mesure de s'exécuter, grâce à de nouvelles cartes plus favorables.

Dès qu'il le peut, il exécute l'obligation, remet la carte sur la pile des cartes utilisées, et continue le jeu normalement.

Les cartes utilisées sont mises sur un autre tas, (les retourner évite de les confondre avec les cartes non utilisées).

Si le 1<sup>o</sup> tas est épuisé, on rebat les cartes, que l'on réutilise pour continuer le jeu.

### CASES EVENEMENTS

(cases de couleur jaune ou cases avec points) :

- Lorsque le dé amène **un joueur à s'arrêter exactement sur une case « événement »**, il exécute ce qui y est indiqué.
- Sinon, il continue son chemin en fonction du chiffre du dé, en ignorant l'événement.

### CAS PARTICULIERS

- a) un pion peut sauter par-dessus un autre pion, mais s'il arrive exactement sur une case déjà occupée par un autre pion, il le fait **avancer** d'une case, quelle que soit cette case.
- b) lorsqu'un pion arrive exactement sur une case « événement », quelle qu'en soit la raison (dé, carte, autre pion, coup vers l'arrière) l'événement doit être exécuté.

c) Si un coup vers l'arrière amène le pion à repasser par-dessus une case « carte », le joueur prend une carte.

d) En fin de parcours, pour accéder à la dernière case avant l'Arrivée, le dé doit mener le pion **exactement** sur cette case, sinon le joueur recule son pion (flèche) selon les chiffres du dé, et recommence à avancer le tour suivant.

e) Lorsqu'il est dans la dernière case avant l'Arrivée, le pion y demeure jusqu'à ce que le joueur ait obtenu un « 1 » ou un « 6 » avec le dé. Pendant ce temps, il est neutralisé dans cette case.

f) Ayant obtenu « 1 » ou « 6 », il entre dans la case « ARRIVEE » : il a terminé et attend les autres joueurs.

Le premier arrivé gagne 40 points, le 2<sup>ème</sup> gagne 30 points, le 3<sup>ème</sup> gagne 20 points, et 4<sup>ème</sup> 10 points.

### FIN DU JEU

Dès que le 1<sup>er</sup> joueur est entré dans la case « ARRIVEE », le jeu continue avec les autres joueurs :

Variante : mais les joueurs peuvent décider ensemble d'avancer directement sans tenir compte des cases « cartes » ou « événements », pour arriver au plus vite.

Il n'y a alors plus ni pénalité ni récompense: les cases « carte » et « événement » sont neutralisées.

Il s'agit alors d'aller le plus vite possible en respectant uniquement les obligations des cases « Presque arrivé » et « Arrivée ».

Le jeu est terminé lorsque tous les pions sont dans la case « ARRIVEE ».

### CALCUL FINAL

Lorsque tous les joueurs sont dans la case « ARRIVEE », chacun additionne les points gagnés par son rang d'arrivée et les points gagnés grâce aux jetons B.A.

Le gagnant est celui qui cumule le plus grand nombre de points.