

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



Règle du jeu

But du jeu

Les enfants découvrent la Tapisserie de Bayeux, les aventures de Guillaume, duc de Normandie et d'Harold, *earl* d'Angleterre, les villes traversées, les différentes péripéties. Le premier joueur qui réunit le plus grand nombre d'épisodes de la Tapisserie a gagné.

Présentation

- 1 plateau-labyrinthe
- 1 dé
- 6 pions
- 1 jeu de 55 cartes figurant chacune un détail des 11 épisodes tirés de la Tapisserie. Chaque épisode compte 5 cartes.
- 11 cartes "zoom"
- 11 cartes "lieu"



Préparation du jeu

Détachez les cartes "zoom" et "lieu" de leur support et posez les sur la table face visible.

Circulation

Pour circuler sur le plateau on emprunte un labyrinthe constitué de cases "zoom" (anecdote liée à 1 épisode), "lieu" (lieu important), et de cases "échange", "pioche", "chance", "piège" et "stratégie".

Le jeu

Après avoir mélangé les 55 cartes, on en distribue 7 à chacun des joueurs, le reste constituant la pioche. Chaque joueur prend un pion et se place sur la case départ au centre du plateau.

1ère étape:

Les joueurs doivent obligatoirement obtenir la carte "lieu" qui correspond à l'épisode qu'ils veulent réunir et dont ils doivent posséder au moins une carte dans leur jeu. À l'aide du dé, ils se rendent sur la case "lieu" qui les intéresse, prennent dans la pile des cartes "lieu" celle qui correspond, et la posent devant eux face visible. Les joueurs peuvent réunir plusieurs épisodes en même temps à condition de récupérer d'abord les cartes "lieu" correspondantes.

2ème étape:

Les joueurs peuvent maintenant réunir les cartes de leur(s) épisode(s). Pour cela ils doivent se rendre sur une case "échange" ou "pioche". Sur une case "échange" ils demandent au joueur de leur choix s'il possède la carte recherchée, en précisant le titre et le nom de cette carte. S'ils l'obtiennent, ils peuvent relancer le dé, sinon c'est au joueur suivant de jouer. Sur une case "pioche" les joueurs prennent directement une carte dans le tas de la pioche.

3ème étape:

Quand un joueur a réuni toutes les cartes d'un épisode, il se rend sur la case "zoom" correspondante, la prend et pose l'ensemble de son épisode sur la table. Cet épisode est définitivement acquis. Puis il rejoue.

Pour une partie plus courte:

Les joueurs peuvent décider de jouer avec un nombre d'épisodes restreint. Dans ce cas enlever les cartes des "épisodes", "lieu" et "zoom" inutilisés avant de distribuer le jeu.

Variante:

Les joueurs peuvent choisir le nombre d'épisodes à réunir pour gagner la partie.

Les cases de circulation :

Ces cases sont représentées par des détails tirés des bordures de la tapisserie

La circulation se fait dans tous les sens. On peut aller d'une case à l'autre si celles-ci sont reliées par un passage. On ne peut pas revenir sur ses pas lors d'un même déplacement.



● Les cases "échange" :
des couples d'animaux



● Les cases "pioche" :
un oiseau picorant



Les cases "chance" fables d'Esop^{es} :

● *la grue et le loup* : on rejoue



● *le roi des animaux* : on se rend sur la case de son choix



Les cases "piège" fables d'Esop^{es} :

● *le corbeau et le renard* : un joueur prend à un adversaire une carte au hasard qu'il remet dans la pioche



● *le loup et l'agneau* : on passe un tour

Les cases "stratégie" :

elle permettent de ralentir un adversaire



● 1 chien : on remet en jeu la carte "lieu" d'un adversaire. Ce joueur ne peut alors plus demander de cartes de cet épisode avant d'avoir repris le lieu. Un autre joueur qui possède des cartes de l'épisode en question peut alors se rendre sur la case "lieu" pour tenter de reconstituer cet épisode.



● 2 chiens : on envoie un adversaire sur la case de son choix pour l'éloigner de son objectif.

Il est donc important de se souvenir des cartes demandées par les adversaires pour prendre l'avantage.

Le premier joueur qui réunit le plus grand nombre d'épisodes a gagné.

* Esop^{es} est un poète grec du VI^{ème} siècle avant J-C dont les fables inspireront Jean de la Fontaine.