

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



Reglement de "Grand Cru"

"GRAND CRU", le jeu des plaisirs de la table, vous invite à parcourir les chemins de France et du monde. Vous découvrirez les vignobles, les fromages, les traditions de la haute gastronomie. En répondant à des questions simples et précises, GRAND CRU vous offre la possibilité de développer, de perfectionner et d'approfondir vos connaissances.

La boîte "GRAND CRU" se compose d'un échiquier, de 600 fiches questions-réponses, d'un dé, de 7 pions de couleurs, de 100 cartes "Château" réparties en Grands Crus Classés, et d'un règlement.

Mélangez les cartes "Château" et déposez-les au centre de l'échiquier.

Chaque joueur ou équipe choisit un pion de couleur qu'il place sur la case "Grand Cru" grise.

DEBUT DE LA PARTIE

Le joueur obtenant le plus haut chiffre au dé commence.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur relance le dé et avance du nombre de cases correspondant au chiffre obtenu.

La personne à sa gauche tire la première fiche de la boîte questions-réponses et lui pose la question relative au chiffre obtenu.

le 1 : correspond à la région du Bordelais.

le 2 : correspond à la Bourgogne, le Beaujolais, les Côtes du Rhône.

le 3 : les autres régions viticoles françaises.

le 4 : les régions viticoles du monde.

le 5 : les fromages.

le 6 : la gastronomie et ses usages.

Si le joueur répond correctement à la question, il gagne la fiche, la place devant lui et ne rejoue plus.

Dans le cas contraire, on remplace la fiche dans le fond de la boîte.

Sur les différentes allées du parcours, on rencontre des verres, soleils, paniers et bouteilles. En voici les significations :

Les verres : vous devez choisir votre catégorie de questions.

Les soleils : vous devez avancer à la case "GC" la plus proche.

Les bouteilles : vous devez remettre un maximum de 2 fiches dans la boîte.

Les paniers : vous passez deux tours.

CASES "GRAND CRU"

Vous arrivez sur une de ces cases :

1. vous possédez une fiche questions-réponses

vous répondez à la question posée par votre voisin et vous continuez votre parcours.

2. vous possédez deux fiches Q/R

vous répondez correctement à la question et vous avez le droit de tirer une carte Château au centre de l'échiquier.

3. vous possédez trois fiches ou plus

vous avez le droit de tirer une carte Château au centre de l'échiquier.

Vous n'arrivez jamais sur une de ces cases :

Règle du Tour perdu

Si vous possédez 3 fiches Q/R ou plus et que vous avez effectué un tour complet de l'échiquier, vous avez le droit au coup suivant de vous placer sur une case "GC" et de tirer une carte Château.

Si la carte tirée au centre de l'échiquier correspond à l'appellation "GC", vous remettez dans la boîte toutes vos fiches Q/R et vous déposez devant vous la carte "GC". Vous placez votre pion sur le petit château.

Si vous tirez une carte "Grand Cru Classé" ou "1er Grand Cru Classé" vous passez votre tour et vous remettez la carte au centre de l'échiquier.

CASES "GRAND CRU CLASSE" & "PREMIER GRAND CRU CLASSE"

Votre pion se trouve donc sur une case "petit château".

Vous lancez le dé et vous répondez selon les mêmes principes que lors du premier tour. C'est-à-dire que les règles de la case "GC" s'appliquent.

LE CENTRE DE L'ECHIQUEUR

Vous êtes maintenant propriétaire de "1GCC", de "GCC" et "GC". Votre pion se trouve sur le dernier château. Vous lancez le dé et cette fois-ci le chiffre obtenu correspond au numéro de la question sans tenir compte des cases restantes. Si vous répondez correctement, vous avancez d'une case.

Le premier joueur qui atteint la case finale c'est-à-dire le centre de l'échiquier remporte la partie.

VARIANTE

Afin d'augmenter la difficulté et le temps de la partie, on peut concevoir qu'il faut devenir propriétaire de 2 "1GCC", 2 "GCC" et 2 "GC" avant de jouer au centre de l'échiquier.

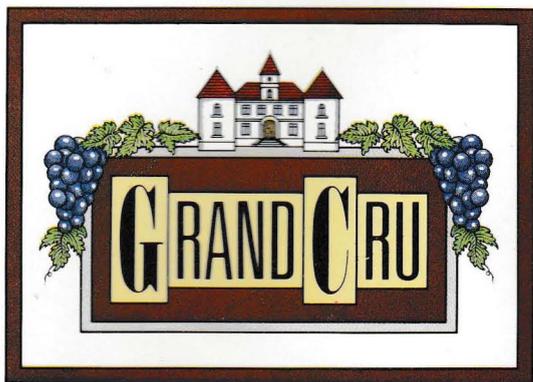
Et maintenant : JOUEZ AUX PLAISIRS DE LA TABLE !

Bordelais

1. Médoc et Haut-Médoc
2. Blayais
3. Bourgeois
4. Entre-deux-Mers
5. Pomerol
6. Saint-Emilion
7. Fronsac
8. Sauternes
9. Graves
10. Côtes de Castillon
11. Premières côtes de Bordeaux

Val de Loire

12. Pays Nantais (Muscadet)
13. Anjou
14. Touraine
15. Chinon
16. Vouvray
17. Saumur
18. Bourgueil



Bourgogne

19. Côte-de-Nuits
20. Côte-de-Beaune
21. Mâconnais
22. Beaujolais
23. Région de Mercurey

Champagne

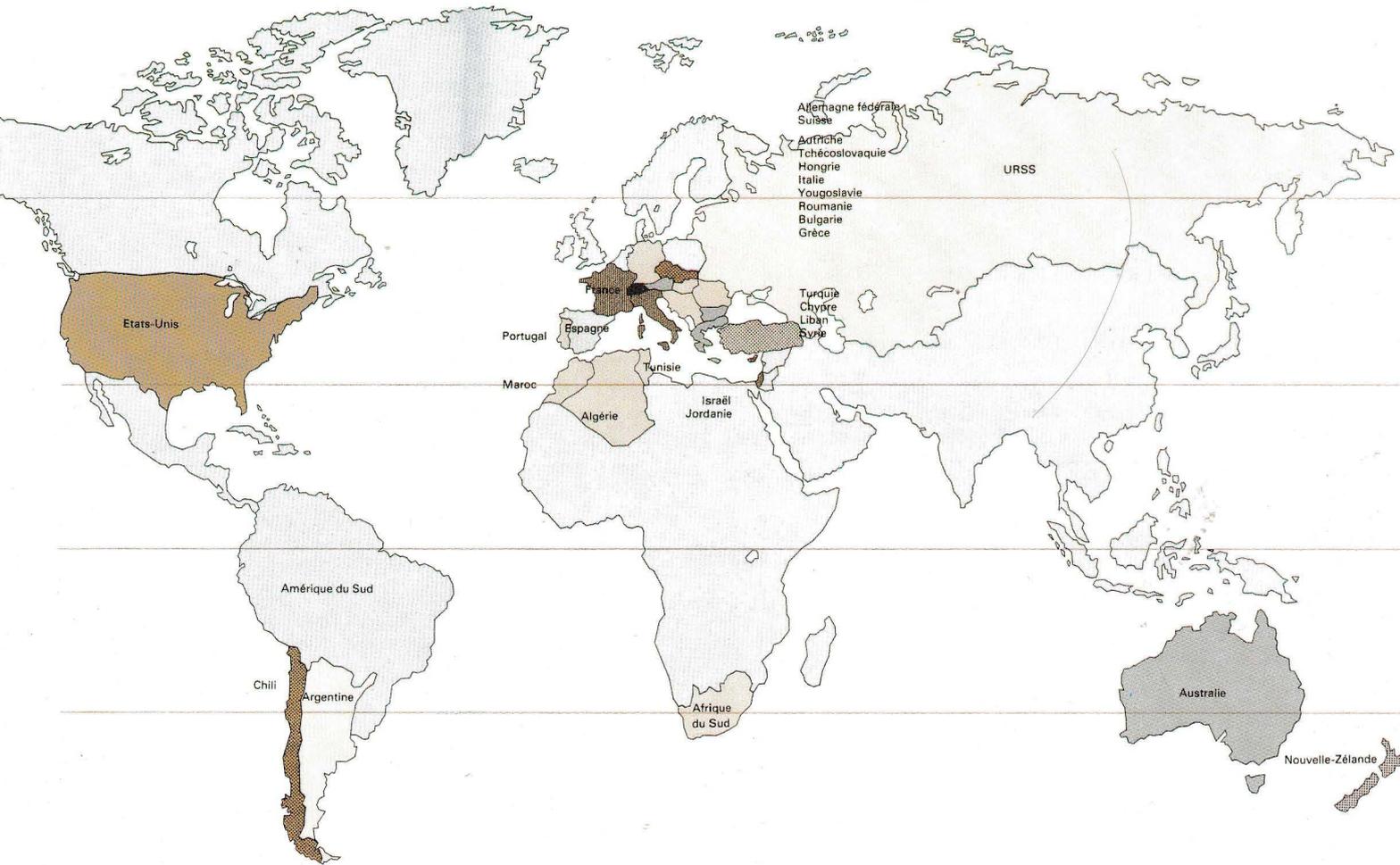
24. Montagne de Reims
25. Côtes des Blancs

Provence

26. Côtes de Provence
27. Côtes du Ventoux
28. Côtes du Luberon

Languedoc - Roussillon

29. Corbières
30. Minervois
31. Blanquette de Limoux
32. Saint-Chinon



Les principaux Vignobles du Monde