

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



MATÉRIEL

TABLEAUX

FRANÇAIS

2



HISTOIRE ET MYTHOLOGIE

Géricault

*Officier de chasseurs à cheval
de la Garde impériale*

Nombre d'œuvres de ce peintre présentes dans le jeu (les chiffres vont de 2 à 4).

Nationalité du peintre, signalée chaque fois par une couleur différente :

Français
Flamand
Italien
Espagnol

Reproduction du tableau.

Genre pictural auquel appartient le tableau, signalé chaque fois par une couleur différente :

Nu
Religion
Histoire et mythologie
Peinture de genre
Paysage
Portrait

Nom du peintre.

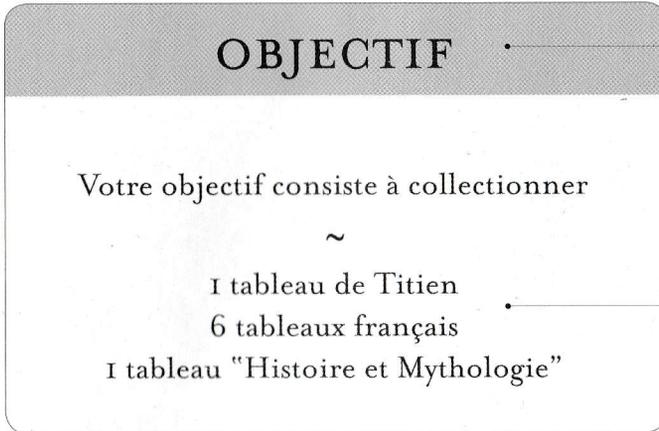
Titre de l'œuvre.

~ 78 cartes "tableaux", présentant les indications suivantes : nationalité du peintre, nombre de tableaux du même peintre présents dans le jeu, reproduction du tableau, genre pictural, nom du peintre, titre de l'œuvre.

MATÉRIEL

OBJECTIF

~ 32 CARTES

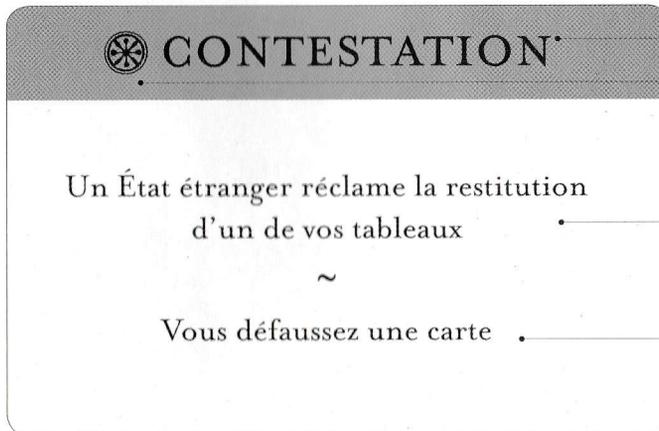


Les cartes "Objectif" dictent au joueur les contraintes à respecter pour remplir son objectif de partie.

Liste des différents éléments que le collectionneur doit rassembler pour gagner.

ÉVÉNEMENTS

~ 20 CARTES



Nom de l'événement.

Cette pastille indique que la carte est à jouer immédiatement.

Description de l'événement.

Action ou conséquence pour le joueur.

JEU N° 1

LA MÉMOIRE DES PEINTRES

JEU FAISANT APPEL À LA MÉMOIRE ~ À PARTIR DE 7 ANS ~ DE 1 À 4 JOUEURS



PRÉPARATION DU JEU

On trie les cartes "Tableaux" pour ne conserver que les 32 cartes portant le chiffre 2. Elles correspondent à 16 peintres différents.

On mélange les cartes et on les place faces cachées sur la table en les disposant en 4 lignes de 8 cartes bien rangées.

TOUR DE JEU

Le plus jeune joueur commence, il retourne successivement 2 cartes de son choix, en les reposant bien visibles pour tous à leur emplacement.

~ Si elles correspondent à deux tableaux du même peintre (il a donc trouvé une paire), il prend les 2 cartes et les pose devant lui. Il a gagné le tour et peut alors rejouer tant qu'il tombe sur 2 cartes du même peintre.

~ Si les 2 cartes sont dépareillées, il les replace faces cachées sur la table, sans les changer d'emplacement et c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de se lancer.

FIN DE LA PARTIE ET GAGNANT

Le but est de faire appel à sa mémoire pour retrouver le plus possible de paires de tableaux du même peintre. La partie s'arrête quand toutes les cartes ont été ramassées. Le gagnant est celui qui a le plus de paires devant lui.

VARIANTE EN SOLITAIRE

On peut jouer seul à ce jeu, comme s'il s'agissait d'une réussite, en comptant le nombre de tours de jeu qui auront été nécessaires pour ramasser toutes les cartes, le meilleur score pouvant être (mais par le seul fait de la chance !) 16 tours.

JEU N° 2

LES COLLECTIONNEURS

JEU DE SOCIÉTÉ ~ À PARTIR DE 10 ANS ~ DE 3 À 6 JOUEURS



PRÉPARATION DU JEU

On distribue à chaque joueur 5 cartes "Tableaux" qu'il dispose devant lui, faces visibles. On laisse le reste en pioche sur la table et on dispose juste à côté la pioche des cartes "Événements". On distribue 2 cartes "Objectif" à chaque joueur (qu'il ne montre pas aux autres joueurs) et on pose également le reste des cartes "Objectif" en pioche sur la table.

TOUR DE JEU

Le premier joueur tire une carte "Événement".

~ Soit il est obligé de la jouer tout de suite (vol, fisc, contestation, restauration, inondation). La carte porte alors une pastille ☼.

~ Soit elle ne porte pas de pastille et il peut alors choisir entre : la garder ou la jouer tout de suite.

Le joueur doit ensuite respecter l'action indiquée sur la carte "Événement". Il peut alors perdre un tableau de sa collection ou en gagner un nouveau.

Il tire ensuite une carte "Tableaux" sur la pioche ou sur le tas de défausse (tas correspondant aux cartes rejetées par les autres joueurs à l'occasion des "Événements" du jeu). Le tour de ce joueur est fini et l'on poursuit avec les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

PRINCIPE

Chaque joueur doit choisir entre les 2 objectifs (que les autres joueurs ignorent) qui lui ont été distribués au début de la partie et doit pour gagner remplir les conditions stipulées sur une de ses 2 cartes "Objectif".

N. B. : il n'est pas obligé de choisir son objectif en début de partie. On peut passer de l'un à l'autre en cours de partie, selon les événements qui se produisent et choisir celui qui s'avère le plus simple à réaliser.

ÉVÉNEMENTS

ENCHÈRES

Vous organisez une vente
d'une partie de votre collection

~

Vous pouvez mettre en vente 1 à 3 cartes

ENCHÈRES ~

(10 cartes)

Quand un joueur tire une carte enchère, cela signifie qu'il peut vendre aux enchères une partie de sa collection. Quand il la joue, il montre alors 1 à 3 cartes aux autres joueurs et leur propose de les acheter. En commençant par le joueur à sa gauche, chacun indique combien de millions d'euros il veut mettre pour acheter la ou les cartes. On peut faire plusieurs tours d'enchères. Celui qui a proposé la somme maximale remporte l'enchère.

En valeur, 1 million d'euros = 1 carte tableau ou 1 carte "Événement" conservée cachée. Le joueur qui remporte l'enchère montre alors les cartes qui lui servent de paiement à tous les autres joueurs et celui qui a lancé les enchères conserve ce qui l'intéresse et défausse le reste.

Si personne n'enchérit, le joueur reprend sa ou ses cartes "Tableaux" mais a perdu sa carte "Enchères".

 **FISC**

Vous remettez au fisc une œuvre
pour payer vos impôts

~

Vous défaussez une carte

FISC ~ (1 carte)

Le joueur doit immédiatement défausser une de ses cartes "Tableaux".

TÉLÉVISION

Un reportage est réalisé sur votre collection

~

Vous jouez deux fois

TÉLÉVISION ~ (1 carte)

Le joueur joue deux fois d'affilée.

HÉRITAGE

Votre oncle vous lègue un tableau

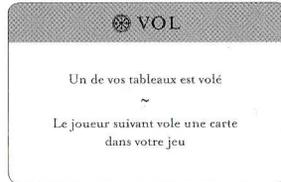
~

Vous tirez une carte

HÉRITAGE ~ (1 carte)

Le joueur tire une carte "Tableaux".

JEU N° 2



VOL ~ (2 cartes)

Le joueur suivant prend une carte "Tableaux" dans le jeu du joueur concerné et la vole en la mettant sur la table dans son propre jeu. Si le joueur joue en défense une carte "Assurance", il repioche une carte en remplacement.



INONDATION ~

(2 cartes)
Le joueur doit immédiatement défausser une de ses cartes "Tableaux". S'il possède une carte "Assurance", il repioche une carte.



RESTAURATION ~

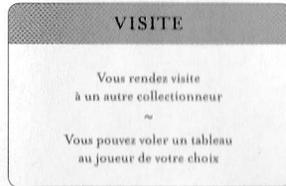
(2 cartes)
Le joueur pose la carte "Restauration" sur un de ses tableaux. Le tableau devient indisponible jusqu'à ce que le joueur tire à nouveau et rejoue une carte "Restauration".



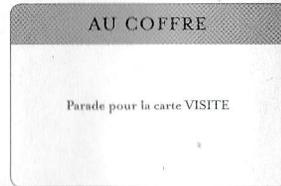
CONTESTATION ~

(1 carte)
Le joueur doit immédiatement défausser une de ses cartes "Tableaux".

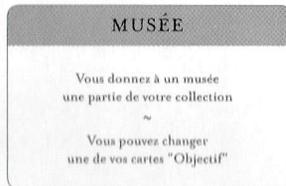
JEU N° 2



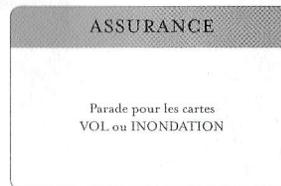
VISITE ~ (2 cartes)
Le joueur peut voler une
carte "Tableaux" dans le jeu
du joueur de son choix.
Parade : carte "Au Coffre",
la visite est annulée.



AU COFFRE ~ (2 cartes)
Parade pour "Visite" : cette
carte permet d'empêcher
le vol d'un tableau.



MUSÉE ~ (4 cartes)
Carte permettant de
changer une de ses cartes
"Objectif" contre
une carte de la pioche.



ASSURANCE ~ (4 cartes)
Parade pour "Vol" et
"Inondation" : cette carte
permet de remplacer le
tableau volé ou inondé
en piochant une nouvelle
carte.

FIN DE LA PARTIE ET GAGNANT

Le but est de réunir la collection qui correspond à l'une de ses
cartes "Objectif" : dès que c'est le cas, le joueur l'annonce et
met fin à la partie en étant déclaré gagnant.

Ce jeu est adapté de l'ouvrage *Les 200 plus beaux tableaux du monde*,
Jean-Luc Chalumeau, Éditions du Chêne, 2007.

Il a été conçu par Maguy Ly, Nicole et Yann Caudal pour Colimaçon.



© Hachette-Livre, Éditions du Chêne, 2009

Éditrice

Nathalie Lefebvre

Directrice artistique

Nancy Dorking
assistée de Marion Rosière

Réalisation graphique

Alex Pou

Fabrication

Amandine Sevestre

Crédits photographiques

© Photo12.com-ARJ pour l'ensemble des œuvres reproduites

Photogravure : APS Chromostyle

Achevé d'imprimer en Chine

Dépôt légal : septembre 2009

ISBN : 978-2-81230-141-4

34/2303/5 - 01