

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

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Règles du jeu

Ce jeu vous fait découvrir et connaître 100 pays. De vos voyages, vous rapporterez des « Souvenirs » des pays.

## BUT DU JEU

- Obtenir les cartes « Souvenir » de chaque pays
- Etre le plus riche à la fin de la partie en possédant le plus de cartes « Souvenir » possible et en capitalisant le plus de points possible.

Il y a 100 pays différents.

On décide avant le début du jeu que la partie sera terminée :

- Soit au bout d'un temps déterminé à l'avance,
- Soit après qu'un joueur ou tous les joueurs aient fait un tour de piste,
- Soit lorsqu'un joueur est éliminé,
- Ou tout autre arrangement à votre convenance.

## PRÉPARATION DU JEU

Donner un pion à chaque joueur.

Distribuer à chaque joueur un capital de départ de 20000 points répartis comme suit :

- 2 x 5 000
- 3 x 2 000
- 4 x 1 000

## DÉROULEMENT DU JEU

Au départ, on place les pions sur la case Départ. On avancera dans le sens des aiguilles d'une montre. Lancez le dé à 6 faces et avancez votre pion du nombre de cases désigné par le dé.

Si la case où vous arrivez porte des indications, vous effectuez celles-ci puis passez votre tour.

Si vous arrivez sur une case neutre, vous lancez les dés à 10 faces et à 6 faces pour choisir le numéro indiqué dans le rond bleu sur le recto des cartes. Vous pouvez choisir le nombre indiqué sur l'un ou l'autre dé ou la somme des dés ou le numéro formé par les deux ou trois dés. C'est le joueur à votre droite qui prendra la carte « Souvenir », désigné pour vérifier ou vous donner éventuellement les indices portés sur la carte.

Vous avez le choix entre :

- Soit vous donnez directement le nom du pays
- Soit vous donnez la réponse après avoir demandé 1 indice, 2 indices ou 3 indices.

A vous de choisir, mais vous ne pouvez donner qu'une seule réponse.

En cas de bonne réponse, vous gagnez la carte « Souvenir » plus :

- 3000 points si vous n'avez pas utilisé d'indice
- 2000 points si vous avez utilisé 1 indice
- 1000 points si vous avez utilisé 2 indices
- Aucun point si vous avez utilisé 3 indices

En cas de mauvaise réponse, vous passez votre tour mais vous devez régler à la banque :

- 3000 points si vous n'avez pas utilisé d'indice
- 2000 points si vous avez utilisé 1 indice
- 1000 points si vous avez utilisé 2 indices
- Aucun point si vous avez utilisé 3 indices

Si après avoir donné la bonne réponse, vous pouvez donner le nom de la capitale du pays, vous obtenez de la banque un bonus de 1000 points supplémentaires.

## Cas particuliers :

Si vous sortez un 6, vous pouvez :

- Soit avancer de 6 cases
- Soit tenter de prendre une carte « Souvenir » à un de vos adversaires. Celui-ci mélange ses cartes. Vous en tirez une, le numéro de la carte indique le numéro du pays et vous devez donner le nom et la capitale de ce pays.

Bonne réponse : vous gagnez la carte « Souvenir » du pays

Mauvaise réponse : vous donnez 1000 points à votre adversaire.

## Lorsqu'un joueur possède :

- 10 cartes « Souvenir », il obtient une carte « Champion » d'une valeur de 5000 points
- 20 cartes « Souvenir », il obtient une carte « Champion » supplémentaire
- 30 cartes « Souvenir », il obtient une carte « Champion » supplémentaire

La carte « Champion » est acquise même si par la suite vous avez moins de 10, 20 ou 30 cartes « Souvenir ». Au besoin, vous pouvez revendre cette carte à la banque pour une valeur de 2000 points.

Si, au cours du jeu, un joueur ne peut plus payer, il peut revendre ses cartes « Souvenir » à la banque à raison de 2 cartes pour 1000 points ou essayer de les négocier avec un autre joueur.

Si un joueur ne peut plus payer, il est ruiné et éliminé.

## FIN DE PARTIE

Décompte de ses richesses :

- Valeur des points de billets
- Valeur des cartes « Souvenir » (1000 points chacune)
- Valeur des cartes « Champion » (5000 points chacune)

Au total, le joueur ayant le plus de points est le vainqueur!

