

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)



# Marathon à l'Escale à Jeux

Jeu de Laurent et Jean-Baptiste Journaux  
créé à l'occasion de la Gamejam de Do It Your Game (<http://doityourgame.com>)  
les 27 et 28/03/2020, version 1.25 du 5 juillet 2020, adaptée spécialement pour François Haffner.  
Modifié le 06/08/2020 sur les conseils éclairés de François.

Si vous essayez ce jeu un retour sera apprécié ([ljournau@club-internet.fr](mailto:ljournau@club-internet.fr)).

## L'histoire

Chaque année à la saint Glinglin, François Haffner invite des auteurs de jeux de société et des anonymes pour un marathon de 6 jours de jeu de société dans son gîte l'Escale à Jeux. Et la compétition est rude pour savoir lequel d'entre eux, anonyme ou célébrité, se verra remettre la médaille de joueur d'honneur par François lui-même !

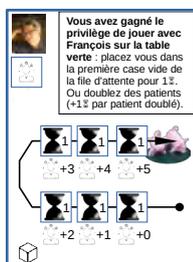
## But du jeu

Avoir la meilleure réputation au bout de 6 jours pour être décoré par François. Pour cela le joueur devra répartir au mieux son temps et ses pions disponibles sur les activités proposées.

## Caractéristiques

Jeu de placement pour 3 à 6 joueurs, à partir de 10 ans.  
Durée de la partie : 30 à 45 mn.

## Matériel



Deux cartes pour chacun des 6 lieux (le premier étage de la ludothèque, le salon, le rez-de-chaussée de la ludothèque, la table du jardin partagée, le jardin partagé pour jouer à la pétanque et la fameuse table verte pour affronter François), soit **douze cartes** en tout (voir en annexe de description des cartes).

- *Le Verso des cartes* comporte une image du lieu du gîte, avec un numéro d'ordre pour la mise en place sur la table ;
- *Le Recto des cartes* comprend le nécessaire pour le déroulement de l'action qui rapportera des points de réputation positifs ou négatifs

12 petits dés à 6 faces



9 cartes Escalé à jeux qui décrivent un événement insignifiant, monté en épingle dans le gîte, qui influence les points distribués dans les 6 lieux . Elles indiquent si un lieu donné rapportera des points positifs ou négatifs au cours des deux jours.

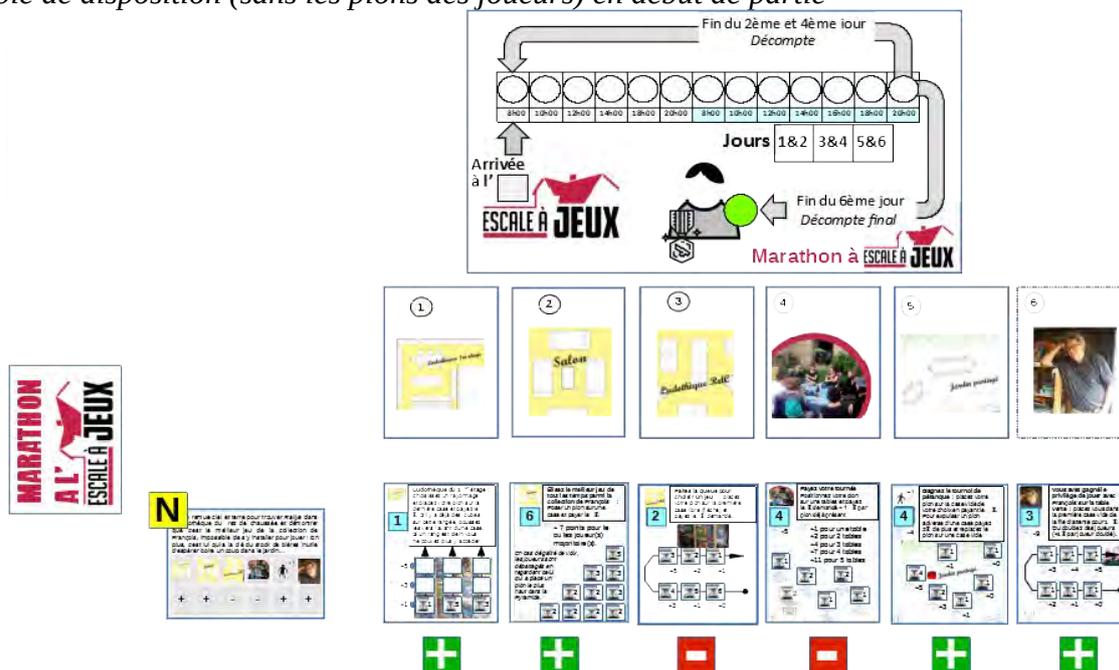


# Déroulement de la partie

## Gestion de l'évolution du plateau de jeu et des décomptes

Au début du jeu et quand, sur l'échelle de temps, un premier joueur franchit le début de deux nouveaux jours, tirez la carte Escale à Jeux du dessus du talon et placez la en face d'une ligne des lieux posés face verso visible. Retournez les lieux de la ligne sur leur face recto, mettez sous les lieux les pions « + » et « - », en fonction des indications données sur la carte Escale à Jeux pour se souvenir des modalités de comptage des points de réputation en positif ou en négatif. Déplacez le pion « N » à côté de cette carte Escale à Jeux pour se rappeler que cette ligne est la dernière à avoir été activée. Lancez 6 dés un par un et placez les, dans l'ordre des numéros des cartes lieux (de gauche à droite), sur l'emplacement des cartes prévu à cet effet.

Exemple de disposition (sans les pions des joueurs) en début de partie



Lorsque le dernier joueur franchit la fin de deux jours, ou lorsqu'un joueur qui doit jouer n'a plus de pions disponibles (dans ce cas le joueur avance son pion de mesure du temps jusqu'à la première case des deux jours suivants), un décompte est réalisé.

Chaque joueur compte les points positifs ou négatifs gagnés pour les deux jours écoulés sur la ligne de lieu en place depuis le plus longtemps (qui ne contient pas le pion « N »). Les points des deux derniers jours (5&6) sont doublés. Les joueurs marquent ces points sur leur feuille de score et cochent une case sur la ligne « lieux non visités » par lieu où ils n'ont posé aucun pion. Les joueurs récupèrent leurs pions posés sur les cartes de cette ligne. Les dés sont retirés et mis de côté, la carte Escale à Jeux est défaussée, les cartes lieux de cette ligne sont retournés faces verso visible.

Attention : les points du décompte final sont doublés.

## Tour d'un joueur

Le joueur qui joue est celui qui est le plus en retard sur la piste de temps (si plusieurs pions de joueurs sont empilés sur la même période, le pion le plus en retard est le pion au dessus de la pile).

L'action d'un joueur consiste à poser un des pions qu'il a devant lui sur une carte lieu exposée en dépensant le temps indiqué et en se conformant à la règle figurant sur la carte (suivant les situations, il peut y avoir 6 cartes ou 12 cartes disponibles).

Lors de son dernier tour, un joueur ne peut pas réaliser une action qui lui demande plus de temps que celui dont il dispose pour arriver exactement sur la case « fin » verte du compteur de tour, sauf à recevoir des points de réputation négatifs (1 pour la première période manquante ; 2 pour la deuxième deuxième manquante ; 3 pour la troisième période manquante etc).

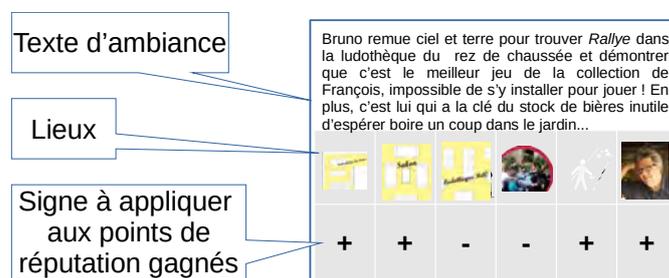
## Fin de la partie

Lorsque le dernier joueur atteint la case fin (buste avec la décoration), on procède au décompte final. Si les joueurs ont coché des cases « lieux non visités », il barrent autant de cases de score de leur tableau, en commençant par les scores les plus élevés. Les joueurs additionnent leurs scores des 3 périodes de 2 jours. Le joueur avec le plus de points de réputation reçoit, des mains de François Haffner, la médaille de joueur d'honneur de l'Escale à Jeux.

## Annexe : explication des cartes

Cette annexe décrit en détail les cartes Escale à Jeux et les cartes lieux.

### Cartes Escale à Jeux



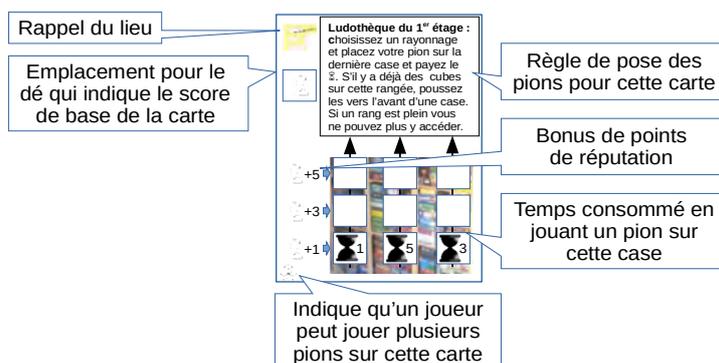
# Cartes lieu

## Description générale

Les informations suivantes figurent sur les cartes lieu :

-  Un joueur ne peut poser qu'un seul pion sur la carte.
-  Un joueur peut poser plusieurs pions sur la carte.
-  Malus de points appliqué à tous joueur qui n'a pas de pion sur cette carte lors du décompte (ce sont toujours des points négatifs, quelle que soit la carte Escale à Jeux).
-  Points de réputation supplémentaires gagnés par le joueur dont le cube est positionné sur cette case à ajouter à la valeur du dé posée sur la carte (attention en fonction de la carte Escale à Jeux ces points sont positifs ou négatifs).
-  Temps dépensé pour poser son pion sur cette case.

## Le premier étage de la ludothèque



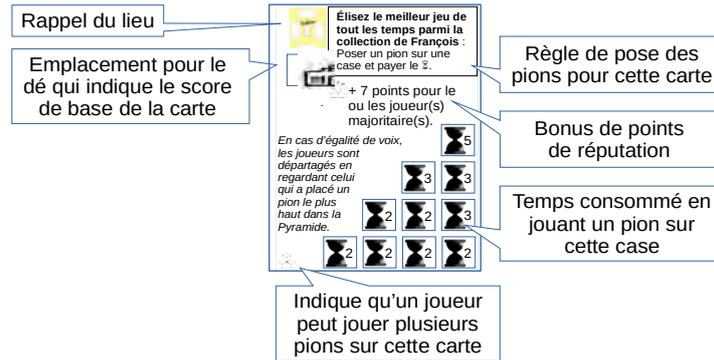
### Règle de pose des pions

Choisissez un rayonnage (une colonne sur la carte), placez votre pion sur la dernière case et payez le nombre de périodes demandées (⌚) en déplaçant votre pion sur l'échelle de temps. S'il y a déjà des cubes sur cette colonne, poussez les vers le haut de la carte d'une case. Si un rayonnage (une colonne) est plein vous ne pouvez plus y accéder.

### Détail du décompte des points réputation

Chaque joueur marque les points indiqués par le dé auxquels s'ajoutent les points des lignes où figurent ses pions multiplié par le nombre de pions présents.

## Le salon



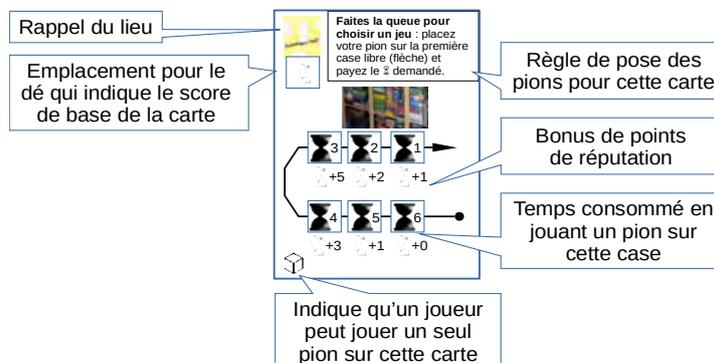
### Règle de pose des pions

Poser un pion sur n'importe quelle case et payez le nombre de périodes demandées (⌚) en déplaçant votre pion sur l'échelle de temps.

### Détail du décompte des points réputation

Seul le joueur qui a le plus de pions posé sur la carte (le joueur majoritaire) gagne des points (le dé + un bonus de 7 points). Si deux joueurs ou plus ont le même nombre de pions posés, c'est le joueur qui a un pion posé le plus en haut de la carte qui gagne la majorité. Si malgré tous les joueurs sont encore ex æquo, on regarde la composition de la ligne d'en dessous celui qui a le plus de pions gagne la majorité, et ainsi de suite. Si malgré tout les joueurs sont ex æquo, ils marquent chacun les points de la carte (points de bonus + points indiqués par le dé).

## Le rez de chaussée de la ludothèque



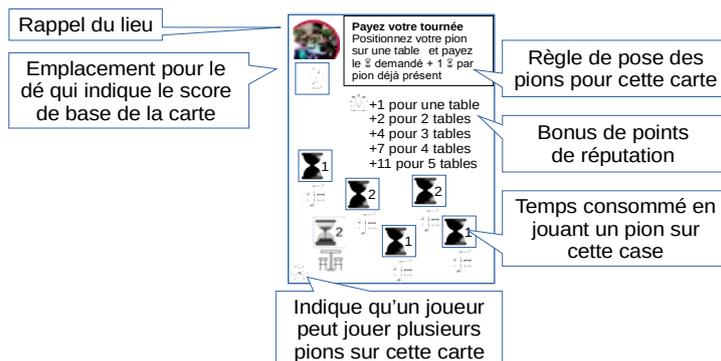
### Règle de pose des pions

Placez votre pion sur la première case libre en suivant la flèche et payez le nombre de périodes demandées (⌚) en déplaçant votre pion sur l'échelle de temps. Chaque joueur ne peut poser qu'un seul pion sur cette carte.

### Détail du décompte des points réputation

Le joueur marque les points indiqués par le dé plus les points de la case où il a posé son pion.

## La table dans le jardin partagé



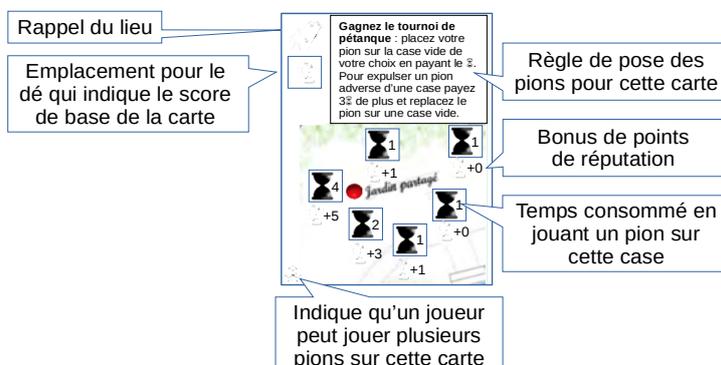
### Règle de pose des pions

Positionnez vos pions sur n'importe quelle case vide et payez le nombre de périodes demandées (⌚) + une période (⌚) par joueur déjà présent en déplaçant votre pion sur l'échelle de temps.

### Détail du décompte des points réputation

Les points de réputation gagnés dépendent directement du nombre de cases occupées sur la carte au moment du décompte auxquels s'ajoutent les points de base du dé posé sur la carte.

## Le tournoi de pétanque dans le jardin partagé



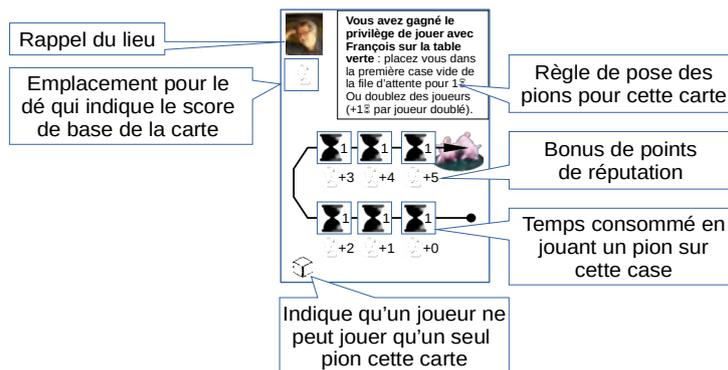
### Règle de pose des pions

Placez votre pion sur la case vide de votre choix et payez le nombre de périodes demandées (⌚) en déplaçant votre pion sur l'échelle de temps. Vous pouvez aussi expulser un pion adverse d'une case en payant le coût normal de la case où il est + 3 ⌚ de plus et remplacez le pion sur une case vide. S'il n'y a plus de cas vide sur la carte, on ne peut plus expulser de pions d'une case.

### Détail du décompte des points réputation

Le joueur marque les points indiqués par le dé plus les points de la ou des cases où il a posé ses pions.

## La table verte pour jouer avec François



### Règle de pose des pions

Placez votre pion dans la première case vide de la file d'attente pour 1 ⌚. Ou doublez des joueurs (+1 ⌚ par joueur doublé) et payez le nombre de périodes demandées (⌚) en déplaçant votre pion sur l'échelle de temps. Chaque joueur ne peut poser qu'un seul pion sur cette carte.

### Détail du décompte des points réputation

Le joueur marque les points indiqués par le dé plus les points de la case où il a posé son pion.

**MARATHON**

**A L'**   
**ESCALE À JEUX**

**MARATHON**

**A L'**   
**ESCALE À JEUX**

**MARATHON**

**A L'**   
**ESCALE À JEUX**

**MARATHON**

**A L'**   
**ESCALE À JEUX**

**MARATHON**

**A L'**   
**ESCALE À JEUX**

**MARATHON**

**A L'**   
**ESCALE À JEUX**

**MARATHON**

**A L'**   
**ESCALE À JEUX**

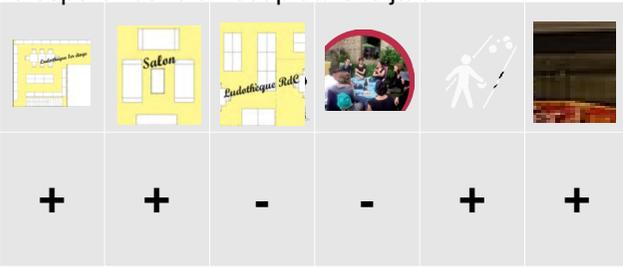
**MARATHON**

**A L'**   
**ESCALE À JEUX**

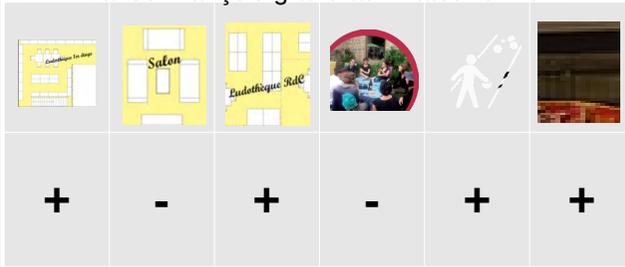
**MARATHON**

**A L'**   
**ESCALE À JEUX**

Bruno remue ciel et terre pour trouver *Rallye* dans la ludothèque du rez de chaussée et démontrer que c'est le meilleur jeu de la collection de François, impossible de s'y installer pour jouer ! En plus, c'est lui qui a la clé du stock de bières inutile d'espérer boire un coup dans le jardin...



*Barony XXL* est installé sur la table du jardin et les enfants jouent avec les pions de *Twin Tin Bots* dans le salon. Impossible de boire un coup ou de débattre pour élire le meilleur jeu de la collection... Vous pouvez toujours jouer à la *Pétanque* ou à *TwixT* avec François grand admirateur d'Alex.



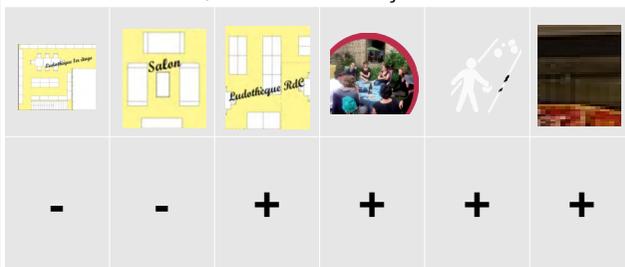
Antoine a provoqué un seating pour débattre des intérêts ludiques respectifs de la *Pétanque* et du *Molly* rendant inaccessible le terrain. Pendant ce temps Alan teste un proto dans le salon, le train train quotidien. Il ne vous reste qu'à jouer avec le maître des lieux, un verre à la main.



Léo n'aime pas être dérangé quand il réfléchit à son prochain jeu. Il s'est enfermé dans les ludothèques et en interdit strictement l'entrée. Il a mis à fond la musique de Wolfgang, qui lui aussi appréciait Venise... l'occasion de discuter, de se désaltérer, de jouer à la *Pétanque* ou à *Eleusis*.



Roberto a voulu se mettre au wargame, quelle idée !... Il a renversé la boîte de *World in Flames* en l'apportant au salon et tout le monde s'affaire à retrouver le 1400ème marqueur qui manque ! Vous pouvez toujours vous échapper pour jouer, vous désaltérer, ou battre François à *C-Cross*.



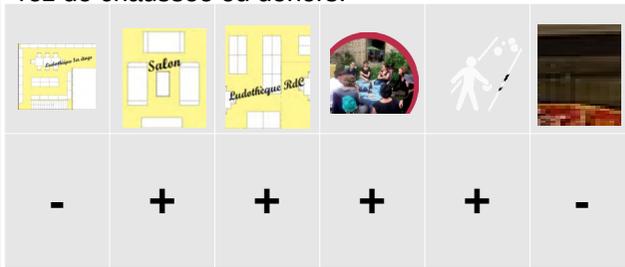
Ce jour là plus rien à boire, même pas une bouteille d'Aligoté ! Et pour couronner le tout Tom veut jouer à la *Bonne paye* c'est la raison pour laquelle Uwe l'a enfermé à l'étage. Reste le salon, la ludo du rez de chaussée, la pétanque et une partie d'*Innovation* avec François.



Mais pourquoi François s'est-il mis en tête de jouer à *Polarity* sur la table verte ? Et pour quelle raison Matt interdit-il l'accès à l'aire de sable du boulodrome qui est désert ? Réfugiez vous à l'intérieur, jouez ou profitez des dernières récoltes de Mâcon.

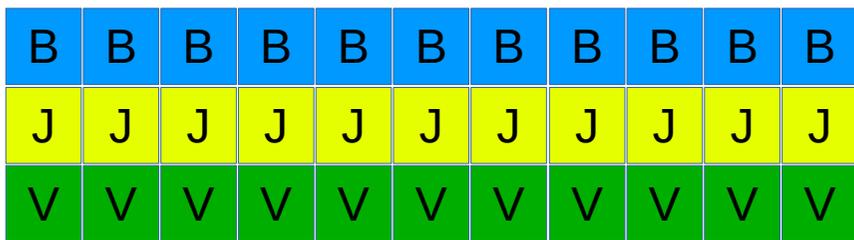


C'est jour de rangement de la ludothèque de l'étage. François y met tout son courage et réquisitionne tous ceux qui passent à proximité. Bien sûr, il est interdit de jouer sans lui sur la table verte. Vous avez le choix de vous réfugier au salon, au rez de chaussée ou dehors.

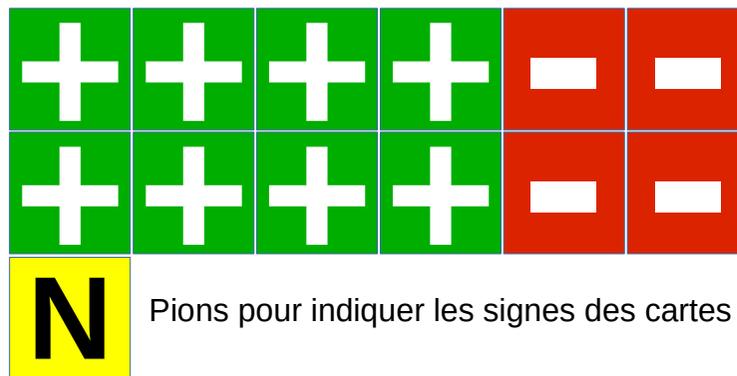


Mécontent du vote élisant *D'art d'art* meilleur jeu de sa collection, François boude dans le salon et veut détruire sa table verte en signe de protestation ! Il a demandé à Reiner de recompter les votes. Jouez donc à *Paco Sako*, son dernier coup de cœur, ou pratiquez des activités de plein air.





Pion des joueurs

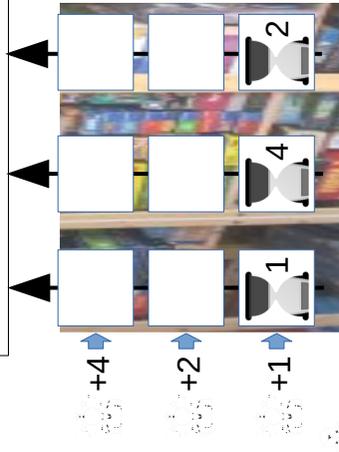


Pions pour indiquer les signes des cartes lieux

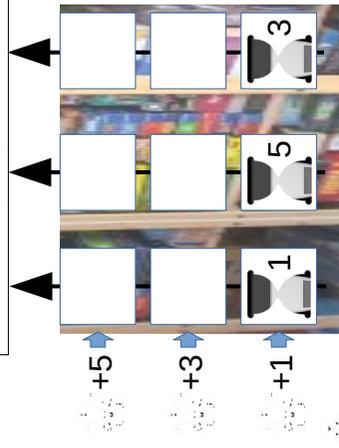
Verso des cartes lieux



**Ludothèque du 1<sup>er</sup> étage :**  
 choisissez un rayonnage  
 et placez votre pion sur la  
 dernière case et payez le  
 ⌚. S'il y a déjà des cubes  
 sur cette rangée, poussez  
 les vers l'avant d'une case.  
 Si un rang est plein vous  
 ne pouvez plus y accéder.



**Ludothèque du 1<sup>er</sup> étage :**  
 choisissez un rayonnage  
 et placez votre pion sur la  
 dernière case et payez le  
 ⌚. S'il y a déjà des cubes  
 sur cette rangée, poussez  
 les vers l'avant d'une case.  
 Si un rang est plein vous  
 ne pouvez plus y accéder.

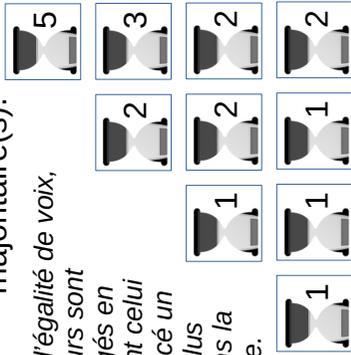


**Élisez le meilleur jeu de  
 tout les temps parmi la  
 collection de François :**  
 Poser un pion sur une  
 case et payer le ⌚.



+ 7 points pour le  
 ou les joueur(s)  
 majoritaire(s).

*En cas d'égalité de voix,  
 les joueurs sont  
 départagés en  
 regardant celui  
 qui a placé un  
 pion le plus  
 haut dans la  
 Pyramide.*

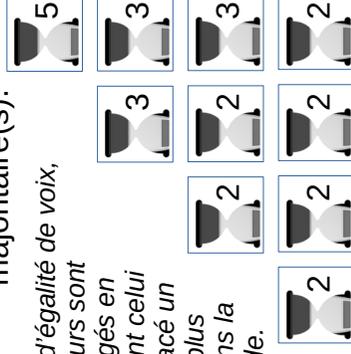


**Élisez le meilleur jeu de  
 tout les temps parmi la  
 collection de François :**  
 Poser un pion sur une  
 case et payer le ⌚.

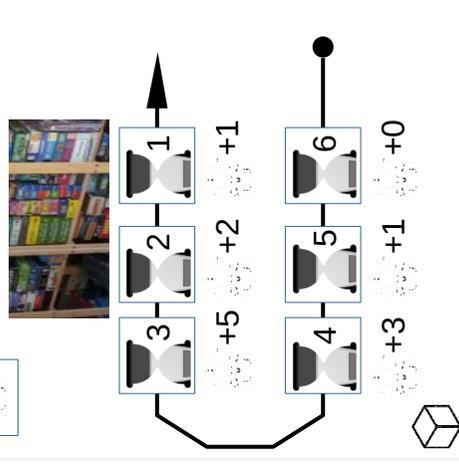


+ 7 points pour le  
 ou les joueur(s)  
 majoritaire(s).

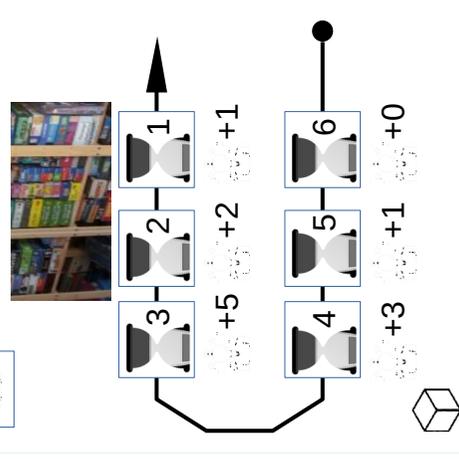
*En cas d'égalité de voix,  
 les joueurs sont  
 départagés en  
 regardant celui  
 qui a placé un  
 pion le plus  
 haut dans la  
 Pyramide.*



**Faites la queue pour  
 choisir un jeu :** placez  
 votre pion sur la première  
 case libre (flèche) et  
 payez le ⌚ demandé.



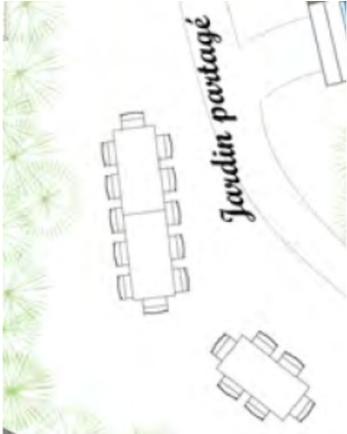
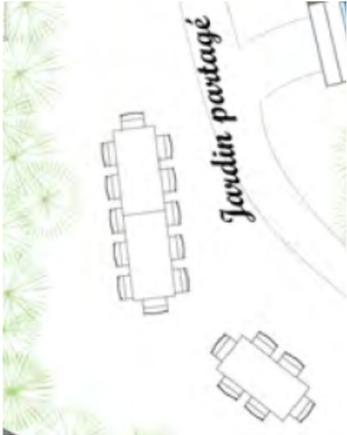
**Faites la queue pour  
 choisir un jeu :** placez  
 votre pion sur la première  
 case libre (flèche) et  
 payez le ⌚ demandé.



R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R
O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O
G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G

Pion des joueurs

Verso des cartes lieux

<p>4</p> 	<p>5</p> 	<p>6</p> 
<p>4</p> 	<p>5</p> 	<p>6</p> 

Recto des cartes lieux

**Payez votre tournée**  
 Positionnez votre pion sur une table et payez le demandé + 1 ⚡ par pion déjà présent

+1 pour une table  
 +2 pour 2 tables  
 +4 pour 3 tables  
 +7 pour 4 tables  
 +11 pour 5 tables

**Payez votre tournée**  
 Positionnez votre pion sur une table et payez le demandé + 1 ⚡ par pion déjà présent

+1 pour une table  
 +2 pour 2 tables  
 +4 pour 3 tables  
 +7 pour 4 tables  
 +11 pour 5 tables

**Gagnez le tournoi de pétanque** : placez votre pion sur la case vide de votre choix en payant le demandé. Pour expulser un pion adverse d'une case payez 3⚡ de plus et remplacez le pion sur une case vide.

+1  
 +5  
 +1  
 +0

+2  
 +3  
 +1  
 +1

+0  
 +0  
 +1

**Gagnez le tournoi de pétanque** : placez votre pion sur la case vide de votre choix en payant le demandé. Pour expulser un pion adverse d'une case payez 3⚡ de plus et remplacez le pion sur une case vide.

+1  
 +5  
 +1  
 +0

+2  
 +3  
 +1  
 +1

+0  
 +0  
 +1

**Vous avez gagné le privilège de jouer avec François sur la table verte** : placez vous dans la première case vide de la file d'attente pour 1⚡. Ou doublez des joueurs (+1⚡ par joueur doublé).

+3  
 +4  
 +5

+2  
 +1  
 +0

+1  
 +3  
 +5

+0  
 +0  
 +0

**Vous avez gagné le privilège de jouer avec François sur la table verte** : placez vous dans la première case vide de la file d'attente pour 1⚡. Ou doublez des joueurs (+1⚡ par joueur doublé).

+3  
 +4  
 +5

+2  
 +1  
 +0

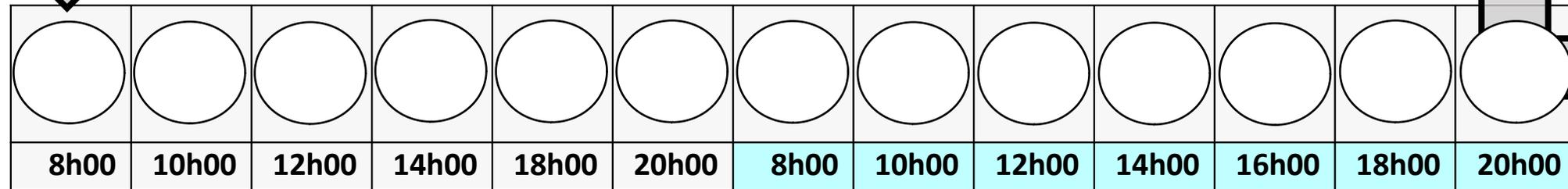
+1  
 +3  
 +5

+0  
 +0  
 +0

1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

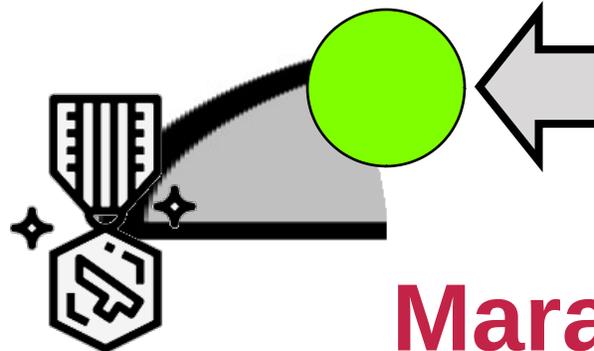
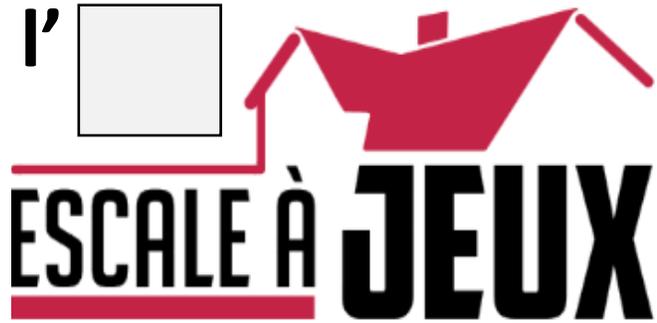
Pions à découper et à mettre dans un bol pour tirer des valeurs si vous n'avez pas 12 petits dés à 6 faces à disposition

Fin du 2ème et 4ème jour  
*Décompte*



**Jours** 1&2 3&4 5&6

Arrivée  
à l'



Fin du 6ème jour  
*Décompte final*

**Marathon à l'ESCALE À JEUX**

## Réputation de \_\_\_\_\_ à L'Escale à Jeux

Lieux non visités O O O O O O O O O O O O O O

	Ludo 1 <sup>er</sup> Et.	Salon	Ludo RdC		Jardin			
Jours 1&2								
Jours 3&4							<b>Pénalité de fin</b>	
Jours 5&6 (x2)								<b>Total final</b>
<b>Total</b>								



## Réputation de \_\_\_\_\_ à L'Escale à Jeux

Lieux non visités O O O O O O O O O O O O O O

	Ludo 1 <sup>er</sup> Et.	Salon	Ludo RdC		Jardin			
Jours 1&2								
Jours 3&4							<b>Pénalité de fin</b>	
Jours 5&6 (x2)								<b>Total final</b>
<b>Total</b>								

