

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





FAQ 1.0

« Rangez »

Remettez la carte désignée dans la pioche, sans en changer le sens. Vous pourrez potentiellement à nouveau piocher cette carte si un effet vous l'indique.

« Défaussez »

Écartez la carte désignée dans une défausse, vous ne pourrez plus lire ou accéder à cette carte.

 **Carte 5** : cette carte représente le Dieu Tyr. Si elle est sur son recto, vous n'avez pas les faveurs de Tyr, et vous ne pouvez donc pas effectuer d'action qui vous demande d'utiliser les faveurs de Tyr. Si elle est sur son verso, vous avez les faveurs de Tyr, vous pouvez donc effectuer une action nécessitant d'utiliser les faveurs de Tyr.

> Lorsque vous effectuez une action nécessitant d'utiliser les faveurs de Tyr, retournez la carte 5 sur son recto (côté sans les faveurs).

> Lorsque vous gagnez les faveurs de Tyr, retournez la carte 5 sur son verso (côté avec les faveurs). Si elle était déjà sur son recto, laissez-la de ce côté.

> Si la carte 5 est dans la défausse lorsque vous gagnez les faveurs de Tyr, vous ne la récupérez pas, vous ne pouvez donc pas retourner cette carte sur son verso.

 **Carte 6** : cette carte représente le Dieu Loki. Si elle est sur son recto, vous n'avez pas les faveurs de Loki, et vous ne pouvez donc pas effectuer d'action qui vous demande d'utiliser les faveurs de Loki. Si elle est sur son verso, vous avez les faveurs de Loki, vous pouvez donc effectuer une action nécessitant d'utiliser les faveurs de Loki.

> Lorsque vous effectuez une action nécessitant d'utiliser les faveurs de Loki, retournez la carte 6 sur son recto (côté sans les faveurs).

> Lorsque vous gagnez les faveurs de Loki, retournez la carte 6 sur son verso (côté avec les faveurs). Si elle était déjà sur son recto, laissez-la de ce côté.

> Si la carte 6 est dans la défausse lorsque vous gagnez les faveurs de Loki, vous ne la récupérez pas, vous ne pouvez donc pas retourner cette carte sur son verso.

 **Carte 7** : cette carte représente la Déesse Thrud. Si elle est sur son recto, vous n'avez pas les faveurs de Thrud, et vous ne pouvez donc pas effectuer d'action qui vous demande d'utiliser les faveurs de Thrud.

Si elle est sur son verso, vous avez les faveurs de Thrud, vous pouvez donc effectuer une action nécessitant d'utiliser les faveurs de Thrud.

> Lorsque vous effectuez une action nécessitant d'utiliser les faveurs de Thrud, retournez la carte 7 sur son recto (côté sans les faveurs).

> Lorsque vous gagnez les faveurs de Thrud, retournez la carte 7 sur son verso (côté avec les faveurs). Si elle était déjà sur son recto, laissez-la de ce côté.

> Si la carte 7 est dans la défausse lorsque vous gagnez les faveurs de Thrud, vous ne la récupérez pas, vous ne pouvez donc pas retourner cette carte sur son verso.

 **Carte 36** : cette carte représente le Dieu Odin. Si elle est sur son recto, vous avez les faveurs d'Odin, vous pouvez donc effectuer une action nécessitant d'utiliser n'importe quelle faveur. Si elle est sur son verso, vous n'avez pas les faveurs d'Odin, vous ne pouvez donc pas retourner cette carte afin d'utiliser n'importe quelle faveur (mais vous pouvez toujours retourner une autre carte Dieu afin d'utiliser sa faveur).

> Lorsque que vous effectuez une action nécessitant d'utiliser une faveur, vous pouvez choisir de retourner la carte Odin (36) sur son verso, ou bien de retourner la carte Dieu associée à cette faveur sur son recto.

> Lorsque vous gagnez les faveurs d'un Dieu, vous pouvez choisir de retourner la carte Odin sur son recto, ou bien de retourner la carte Dieu associée à cette faveur sur son verso.

 **Carte 13** : lorsque vous piochez cette carte, vous devez défausser une carte Dieu de votre choix (5, 6, 7 ou 36). La carte Dieu choisie est à placer dans la défausse, vous ne pourrez plus la récupérer. S'il vous reste ensuite encore au moins une autre carte Dieu, alors rangez cette carte 13 dans la pioche, vous pourrez à nouveau la piocher.



Pour réinitialiser le jeu afin de le recommencer du début ou le faire partager à d'autres, vous devez :

- ☀️ Trier le paquet de 1 à 70
- ☀️ Vérifier au **recto** de chaque carte qu'aucun cadenas n'est visible, sinon retournez cette carte.
- ☀️ Vérifiez au **verso** de chaque carte qu'aucune clé n'est visible, sinon retournez cette carte.

Spécificités du scénario "Vinland" :

- ☀️ Il y a une **clé sur la carte 12** . Elle devra bien être visible lorsqu'elle sera piochée pour la première fois.
- ☀️ La **carte 57 a une clef des 2 côtés**, le sens n'a pas d'importance pour la réinitialisation.
- ☀️ Il y a un **cadenas sur la carte 3**. Le cadenas ne devra pas être visible lorsque cette carte sera piochée pour la première fois.

