

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



JEU PAR ÉQUIPE — 2 TABLES

● PRÉPARATION DU JEU :

Les joueurs se séparent en deux équipes — Equipe A et Equipe B — Chaque équipe s'installe autour d'une table différente. Un micro est placé sur chaque table.

Il est toutefois nécessaire qu'à chaque table se trouve un joueur de l'équipe adverse, pour la loyauté du jeu.

Les deux jeux sont battus ENSEMBLE. 56 cartes sont déposées sur chaque table AU HASARD, en TAS DISPERSÉS ET DOS VISIBLES.

● BUT DU JEU :

Le jeu consiste à réaliser des séquences de 7 cartes représentant un programme "EUROPE N° 1" (voir page 5).

Dès qu'une équipe a réalisé 7 séquences — soit la SEMAINE COMPLÈTE — le jeu s'arrête et les points sont totalisés par équipe.

● MARCHÉ DU JEU :

Chaque joueur, SANS ORDRE DE PRIORITÉ, prend HUIT CARTES au hasard dans le tas qui se trouve devant lui et prépare son jeu.

Le jeu commence alors. Chaque joueur, SANS ORDRE DE PRIORITÉ, prend UNE carte au tas, rectifie son jeu et rejette la 9^e — dos visible.

Dès que tous les joueurs d'une table ont rejeté leur 9^e carte, le jeu continue à cette table : les joueurs reprennent une nouvelle carte et ainsi de suite...

— 1 —

d) FIN DU JEU :

Dès qu'une équipe a réalisé une SEMAINE COMPLÈTE, le jeu s'arrête et l'équipe totalisant le plus de points a gagné.

JEU PAR ÉQUIPE - UNE SEULE TABLE

Le jeu par équipe peut se jouer sur une seule table. En ce cas, les deux jeux sont battus ensemble et les 112 cartes placées en tas au centre de la table.

Règles inchangées.

JEU INDIVIDUEL DEUX ET TROIS JOUEURS

Ce jeu se joue à une seule table, avec un SEUL JEU de cartes et suivant la formule "CHACUN pour SOI".

La marche du jeu est la même, sauf en ce qui concerne le paragraphe a, chapitre 2 (Contres et parades) qui est supprimé.

Dès que les 7 jours sont réalisés, le jeu s'arrête et les Joueurs comptent leurs points. Le plus fort total désigne le vainqueur.

— 4 —

NOTA : les deux tables restent toujours autonomes en ce qui concerne la "vitesse" de jeu.

Lorsqu'un joueur a "en mains" une séquence complète (voir formule page 5), il annonce rapidement :

" MICRO S'IL VOUS PLAIT ! "

A l'instant même le JEU S'ARRÊTE aux DEUX TABLES et le Joueur fait sa deuxième annonce :

" ICI EUROPE N° 1 "

puis son nom et l'indicatif de l'équipe (A ou B).

Il annonce les détails de son programme carte par carte en déposant les cartes annoncées sur la table, au fur et à mesure.

Il indique également les points totalisés (angle gauche des cartes).

● CONTRES

1° LA SÉQUENCE EST MAUVAISE :

Programme ne correspondant pas à la règle - cartes indésirables - Un joueur adverse annonce "je contre" et les cartes DÉJÀ ANNONCÉES sont rejetées au Talon.

Le Joueur contré conserve les autres cartes et reforme son jeu, carte par carte, au rythme du jeu.

2° LA SÉQUENCE EST BONNE :

a) Si un Joueur adverse a "en mains" un programme du MÊME JOUR " SUPÉRIEUR en POINTS ", il fait annuler le programme présenté (qui retourne au Talon) et c'est lui qui marque les points de sa séquence personnelle.

— 2 —

VALEUR ET ORDRE DES SÉQUENCES

TOUTES les SÉQUENCES VALABLES sont OBLIGATOIREMENT composées de la manière suivante :

1° Une CARTE-JOUR.

2° Une CARTE " INFORMATEUR " (I) - ou " ANIMATEUR " (A) - ou " ÉMISSION-SKETCH " (E).

3° Une CARTE-ORCHESTRE.

4° Quatre CARTES-VEDETTES.

Les VEDETTES et l'ORCHESTRE d'un MÊME PROGRAMME doivent être de MÊME COULEUR : ROUGE - BLEU - VERT ou OR.

a) Dans une SÉQUENCE COULEUR, une Vedette-Or peut remplacer une Vedette "Couleur" ou un Orchestre-Or peut remplacer un Orchestre "Couleur".

b) Un "ANIMATEUR" peut remplacer une Vedette MAIS il ne peut y avoir qu'un seul animateur par séquence.

c) Aucun remplacement ne peut avoir lieu le dimanche si ce n'est par la carte "Enchanteur Merlin".

d) La carte " ENCHANTEUR MERLIN " remplace, en toutes circonstances, n'importe QUELLE AUTRE CARTE sauf les cartes " CONTRE " et les cartes " JOUR ". Placée dans un programme, elle compte pour 20 points.

NOTA : Une séquence uniforme c'est-à-dire " Sans remplaçant " bénéficie des bonifications suivantes :

Couleur	25 points
Or	50 points

— 5 —

b) La séquence bonne est également contrée si un Joueur adverse dépose sur le jeu abattu :

soit la carte-contre " INCIDENT TECHNIQUE A " : en ce cas toutes les cartes NON " VEDETTES " retournent au Talon, perdues ;

soit la carte-contre " INCIDENT TECHNIQUE B " : toutes les cartes " VEDETTES " retournent au Talon, perdues ;

soit la carte-contre " ORAGE MAGNÉTIQUE " : toute la séquence retourne au Talon, perdue

● PARADES

Si le Joueur contré recouvre la carte d'attaque par une carte de défense "EUROPE SE PORTE BIEN" ou "ENCHANTEUR MERLIN" la séquence abattue est bonne définitivement et le Joueur marque les points correspondants.

● MARQUE

Lorsqu'une séquence est reconnue " Bonne " définitivement le joueur marque ses points puis remet les cartes abattues au tas SAUF la CARTE " JOUR " qu'il conserve près de lui, face visible, à titre de " TÉMOIN ".

Il reforme son jeu carte par carte, au rythme du jeu.

NOTA : une équipe ne PEUT PAS RÉALISER DEUX FOIS le MÊME JOUR.

— 3 —

ici
EUROPE 

RÈGLE DU JEU

Le Jeu se compose de deux jeux de 56 cartes spéciales et de deux micros EUROPE 1.

Il se joue à DEUX ou TROIS Joueurs en " JEU INDIVIDUEL " ou de QUATRE à HUIT Joueurs " JEU par ÉQUIPE ".

