

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

1 plateau de jeu recto/verso, 1 "compas" avec 1 flèche faisant office de dé, 32 cartes de questions-réponses recto/verso, 16 cartes "gages" ou "Jetez-vous à l'o", 6 porte-jetons avec jetons en forme de bateau à insérer, 1 poster représentant un voilier, 1 crayon, 1 bloc de 30 feuilles vierges, 1 morceau de "bout" de 50 cm.

BUT DU JEU

L'équipe gagnante est celle qui parvient à la dernière case du parcours prévue sur le plateau de jeu. Lorsqu'elle est parvenue sur la case, elle doit tirer une dernière carte "gage" sur le plateau de jeu et y répondre.

Avant d'arriver à cette case finale, l'équipe gagnante aura répondu correctement aux différentes questions qui lui seront posées tout au long de son parcours.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plateau de jeu

Avant de commencer la partie, les participants doivent choisir le côté du plateau sur lequel ils désirent jouer. Les parcours sur les deux côtés sont rigoureusement identiques. Seuls leurs environnements diffèrent : d'un côté les côtes françaises, de l'autre la quasi-totalité du globe.

Les équipes

Il est préférable de constituer des équipes de deux personnes d'une même tranche d'âge. Il y a en effet sur les cartes de questions, trois niveaux de participation.

Niveau 1 : de 6 à 11 ans ; **Niveau 2** : de 12 à 17 ans ; **Niveau 3** : 18 ans et +. Chaque équipe prend alors un jeton d'une couleur.

Commencer la partie

Les équipes font tourner la flèche du compas tour à tour et celle qui a le nombre le plus élevé commence la partie. Si des équipes sont à égalité, elles recommencent.

Toutes les équipes positionnent leur jeton sur la case départ et la partie peut commencer.

Les questions

Après avoir défini le niveau correspondant à chaque équipe, il y a sur chaque côté d'une carte "questions-réponses", deux questions par niveau.

Les questions de Niveau 1 sont marquées en bleu, les questions de Niveau 2 en orange et les questions de Niveau 3 en rouge sur les cartes.

Les questions seront soumises à l'équipe concernée par un membre d'une équipe adverse. Pour un meilleur déroulement du jeu, il est préférable de

conserver la carte jusqu'à ce que les 4 questions aient été posées. Elles sont ensuite remises dans l'espace dédié de la boîte de jeu mais à l'arrière pour ne pas être reprise de suite.

Déroulement du jeu

L'avancée de case en case se fait par l'intermédiaire du compas et en faisant tourner sa flèche. On avance du nombre de cases indiqué.

Il y a trois types de cases sur le plateau de jeu : les cases cerclées de blanc, les cases oranges et les cases rouges.

Les cases cerclées de blanc (ou case simple) : pour la quitter, il faut répondre à une question du niveau de l'équipe concernée. Tant qu'il n'y a pas de réponse positive, l'équipe reste sur cette case.

Les cases oranges (ou case bonus) : l'équipe qui arrive dessus doit exécuter ce qui est inscrit à l'intérieur.

Les cases rouges (ou case "Jetez-vous à l'o") : lorsqu'une équipe arrive sur ce type de case, un membre et un seul de cette équipe doit tirer une carte "Jetez-vous à l'o" ou carte "gage" disposée sur le plateau de jeu. Il devra exécuter ce qui lui est demandé.

Si l'équipe ne répond pas correctement, elle passe son tour et sera autorisée à faire tourner la flèche au tour suivant. On ne reste pas plusieurs tours de suite sur une case rouge. Les cartes "Jetez-vous à l'o" disposent, elles aussi des différents niveaux de questions.

Comme toute course au large, l'objectif est d'aller de l'avant. Il est donc interdit de reculer sur le parcours (sauf si un gage vous le précise ou en phase de fin de jeu). Pour avancer, il faut donc répondre aux questions posées, sinon l'équipe passe son tour et attend le prochain.

L'EQUIPE GAGNANTE

Après avoir répondu aux différentes questions et épreuves, l'équipe gagnante devra pour arriver sur la case "Arrivée" réaliser le nombre exacte de case la séparant de cette dernière case avec la flèche du compas.

Un exemple : une équipe se trouve à une case de la case arrivée. Elle fait tourner le compas et réalise 5. Elle avance son jeton de 2 cases en avant pour aller sur la case "Arrivée" puis recule de 3 cases en arrière, et doit donc se soumettre à ce qui correspond à cette nouvelle case.

Lorsqu'une équipe arrive effectivement sur la case "Arrivée", elle n'en bougera plus. Mais pour définitivement gagner, un de ces membres doit tirer une carte "Jetez-vous à l'o" et l'équipe doit répondre. Si elle y parvient, c'est gagné ! Si elle n'y parvient pas, elle passe son tour et recommencera avec une autre carte jusqu'à ce qu'elle y arrive.