

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 (Saône-et-Loire), 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**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**





# RÈGLE DU JEU

De 2 à 6 joueurs  
ou 2 à 6 équipes  
De 9 à 109 ans et +

## Contenu de la boîte :

- 1 plateau
- 1 dé, 6 pions
- 104 cartes famille, 80 cartes élément, 80 cartes info, 32 cartes légende, 18 cartes clé, 16 cartes féérique (330 cartes).

## But du jeu :

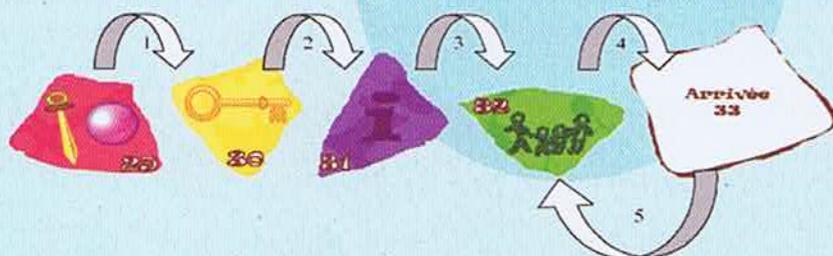
- Vous arrivez à la case 33 en ayant une famille complète de 8 membres (Fille, Fils, Mère, Père, GMP, GPP, GMM, GPM) ainsi qu'une clé.
- Fin de partie : Soit la partie est terminée lorsque le 1er joueur est arrivé à la case 33, soit les autres joueurs continuent la partie et le classement se fait selon l'ordre d'arrivée.

## Déroulement du jeu :

- Temps du jeu : Entre 30 et 60 minutes selon le nombre de joueurs.
- Vous lancez le dé chacun votre tour. Le plus petit chiffre commence.
- Vous tournez dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Vous choisissez un pion et vous vous positionnez sur la case 0/Départ.
- Le 1er joueur lance le dé et avance du nombre de cases donné par le dé.
- Sur chaque case est inscrite la carte que vous devez prendre.
- Vous avez le choix d'avancer ou bien de reculer. Exemple : Vous faites 6, vous avez le choix de faire 6 cases en avant ou 6 cases en arrière.
- Lorsque vous arrivez sur les cases 17 ou 26, vous rejouez.
- Lorsque vous choisissez d'échanger 3 cartes identiques (3 cartes famille, 3 cartes info ou 3 cartes clé) contre une carte famille, vous devez impérativement le faire avant de lancer le dé.

## Comment arriver à la case 33 :

Exemple : Vous êtes sur la case 29 et vous faites 5, vous arriverez case 32





## Carte famille :

Composition d'une famille : 8 membres (Fille, Fils, Mère, Père, GMP, GPP, GMM, GPM). Vous obtenez les cartes famille en les tirant dans la pioche lorsque vous vous positionnez sur la case famille du plateau. Durant la partie, vous pouvez avoir plusieurs cartes famille qui ne servent pas à la construction de votre famille.

*Exemple : Vous avez 4 GMM alors qu'une seule vous suffit. Vous pouvez échanger 3 des 4 cartes GMM contre une seule carte famille prise dans la pioche ou dans le jeu d'un de vos adversaires qui ne peut refuser sauf si celle-ci est protégée par une carte boule.*



## Carte élément :

- Ce sont des questions auxquelles vous devez répondre lorsque vous êtes sur la case élément.
- Le joueur situé à votre droite vous lit la question et ses 3 propositions.
- Vous répondez correctement : Vous rejouez ou vous prenez une carte famille dans la pioche.
- Votre réponse est fautive : C'est au joueur suivant de lancer le dé.
- Vous remettez la carte élément directement sous la pioche.



## Carte info :

- Ces cartes donnent une information sur des sujets universels aussi divers que variés.
- Dès que le joueur obtient 3 cartes info, il peut les échanger contre 1 carte famille. Soit dans la pioche, soit dans le jeu d'un de ses adversaires. Ce dernier ne peut refuser sauf si celle-ci est protégée par une carte boule.
- Vous remettez les 3 cartes sous la pioche.



## Carte légende :

- La carte boule permet de protéger une carte famille ou une carte clé de votre choix. Vous placez la carte boule sur la carte que vous souhaitez protéger. Vous avez le choix de la laisser jusqu'à la fin du jeu ou de la retirer quand vous le désirez pour ainsi protéger une autre carte de votre choix. À vous de trouver la meilleure stratégie !
- La carte épée permet de prendre une carte famille ou une carte clé dans le jeu d'un de vos adversaires de votre choix. Vous remettez la carte épée directement sous la pioche.



## Carte clé :

- La carte clé est essentielle pour accéder à la case 33/Arrivée en plus de la famille de 8 membres.
- Comme pour les cartes info et famille, il est possible d'échanger 3 cartes clé contre 1 carte famille dans la pioche ou chez un de vos adversaires qui ne peut refuser sauf si celle-ci est protégée par une carte boule.
- Vous pouvez également protéger une carte clé avec une carte boule.



## Carte féérique :

- Vous suivez les instructions données sur la carte.
- Si vous gagnez une carte famille ou info, vous prenez la carte uniquement dans la pioche.
- Seules 2 cartes féérique vous permettent de gagner des cartes info ou famille : Gnome et Fée.
- En revanche, 2 cartes féérique vous font perdre des cartes info ou famille : Farfadet et Sorcière

Vous remettez la carte féérique directement sous la pioche.