

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





RÈGLE DU JEU

Pour l'organisation du jeu en classe, reportez-vous au livret d'accompagnement

Note : Pour des raisons pédagogiques, la valeur de l'Euro a été fixée pour ce jeu à 6,60 F. Il est cependant important de rappeler la valeur réelle de l'Euro avec les 5 chiffres après la virgule, et l'existence de règles strictes de conversion et d'arrondis.

I - CONTENU DU COFFRET

<ul style="list-style-type: none"> • Un plateau de jeu rectangulaire comportant 36 cases, • Une règle du jeu, • Six pions de couleur, • Un dé, • Trente cartes «mission», • Soixante tickets de caisse, • Quatre-vingt cartes «Euro-découverte», • Trente cartes «Euro-calcul», • Dix cartes «Euro-challenge», • Vingt-quatre «Euro-points», • 1 livret d'accompagnement du jeu, • 1 diplôme à dupliquer, • 1 poster 	<ul style="list-style-type: none"> • 206 pièces et 76 billets : 																				
	<table> <thead> <tr> <th>76 Billets :</th> <th>206 Pièces :</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>- 500 euros : 6</td> <td>- 2 euros : 18</td> </tr> <tr> <td>- 200 euros : 18</td> <td>- 1 Euro : 40</td> </tr> <tr> <td>- 100 euros : 8</td> <td>- 50 cents (ou eurocentimes) : 24</td> </tr> <tr> <td>- 50 euros : 14</td> <td>- 20 cents (eurocentimes) : 24</td> </tr> <tr> <td>- 20 euros : 10</td> <td>- 10 cents (eurocentimes) : 24</td> </tr> <tr> <td>- 10 euros : 10</td> <td>- 5 cents (eurocentimes) : 24</td> </tr> <tr> <td>- 5 euros : 10</td> <td>- 2 cents (eurocentimes) : 24</td> </tr> <tr> <td></td> <td>- 1 cent (eurocentime) : 28</td> </tr> <tr> <td colspan="2">- Somme totale : 8 547,16 euros</td> </tr> </tbody> </table>	76 Billets :	206 Pièces :	- 500 euros : 6	- 2 euros : 18	- 200 euros : 18	- 1 Euro : 40	- 100 euros : 8	- 50 cents (ou eurocentimes) : 24	- 50 euros : 14	- 20 cents (eurocentimes) : 24	- 20 euros : 10	- 10 cents (eurocentimes) : 24	- 10 euros : 10	- 5 cents (eurocentimes) : 24	- 5 euros : 10	- 2 cents (eurocentimes) : 24		- 1 cent (eurocentime) : 28	- Somme totale : 8 547,16 euros	
76 Billets :	206 Pièces :																				
- 500 euros : 6	- 2 euros : 18																				
- 200 euros : 18	- 1 Euro : 40																				
- 100 euros : 8	- 50 cents (ou eurocentimes) : 24																				
- 50 euros : 14	- 20 cents (eurocentimes) : 24																				
- 20 euros : 10	- 10 cents (eurocentimes) : 24																				
- 10 euros : 10	- 5 cents (eurocentimes) : 24																				
- 5 euros : 10	- 2 cents (eurocentimes) : 24																				
	- 1 cent (eurocentime) : 28																				
- Somme totale : 8 547,16 euros																					

II- CASES DU PARCOURS :

- **«Euro-découverte»** : les joueurs doivent répondre à une question sur l'Union européenne ou la mise en place de l'Euro. Chaque bonne réponse fait gagner un Euro-point.
- **«Euro-calcul»** : les joueurs doivent donner la réponse à une question de calcul relative à un achat en euros.
- **«Euro-challenge»** : toutes les équipes ont le droit de répondre à des questions de calcul ou sur l'euro. Elles écrivent leur réponse sur leur cahier d'essai ou leur ardoise, et la montrent au meneur de jeu. Si leur réponse est juste, l'équipe dont c'était le tour gagne 2 Euro-points et les autres équipes gagnent 1 Euro-point .
- **«Marchande»** : les joueurs peuvent acheter l'une des deux listes figurant sur leur carte mission.
- **«Stop»** : c'est un piège. L'équipe qui tombe sur cette case ne jouera pas le tour suivant.
- **«Malus»** : l'équipe donne 1 Euro-point au meneur de jeu.
- **«Tu gagnes une carte mission».**
- **«Jette le dé et recule du nombre indiqué».**
- **«Tu gagnes un ticket de caisse»** : une des deux listes de la mission est acquise gratuitement.

III- BUT DU JEU

Le but du jeu consiste à **remplir 2 «missions»** d'achat. La première mission est distribuée en début de partie, la seconde est acquise au cours du jeu.

Le gagnant est donc celui qui a, le premier, acheté tous les produits figurant dans ses missions.

IV- LES MISSIONS

- 1 - La **carte mission** : est composée de 2 listes de produits à acheter en vue d'un événement précis (voyage, fête, anniversaire...). Chaque liste comprend 2 produits.
- 2 - **Comment obtenir une mission ?** En échangeant 4 Euro-points contre une nouvelle carte mission.
- 3 - **Comment remplir une mission ?** En achetant les deux listes de deux articles figurant sur la carte mission. On ne peut acheter qu'une liste à la fois.

L'achat peut se faire de plusieurs manières :

a) En arrivant sur une case «marchande» : l'équipe choisit la liste qu'elle veut acheter. L'un des joueurs annonce à haute voix le but de la mission inscrit en haut de chaque carte ainsi que les produits de la liste qu'il veut acheter. Il paye ses achats au meneur de jeu, qui lui remet, en échange, un ticket de caisse correspondant à la liste, et sur lequel figure le montant dépensé. Le joueur place cette preuve d'achat sur sa carte mission.

b) Quand une équipe a gagné 2 Euro-points et qu'elle a une mission en cours, elle peut les échanger contre le droit d'acheter une autre liste sans passer par la case «marchande». Elle donne **2 Euro-points et la somme nécessaire pour acheter sa liste** au meneur de jeu qui lui remet un ticket de caisse. Cet échange se fait au tour suivant avant de lancer le dé.

c) En tombant sur la case «Tu gagnes un ticket de caisse»

V - EURO-POINTS

Lorsqu'une équipe répond convenablement à la question d'une carte «**Euro-découverte**», «**Euro-calcul**» ou «**Euro-challenge**», elle obtient un ou plusieurs «**Euro-point**», servant à obtenir une nouvelle mission ou le droit d'acheter une liste de produits.

VI - PREPARATION DU JEU :

Note : pour l'organisation du jeu en classe, se reporter au "livret d'accompagnement du jeu".

- Ce jeu se joue au maximum à 6 équipes différentes.
- Chaque équipe est identifiée au moyen d'un pion de couleur. Chaque groupe en choisit un et le positionne sur la case «Départ».
- Le meneur de jeu distribue à chaque équipe 1 carte «mission», ainsi que la somme totale de 896,64 euros, avec laquelle les participants pourront faire leurs achats.

Les pièces et les billets seront distribués par équipe comme suit :

3 pièces de 1 cent	3 pièces de 20 cents	1 billet de 5 euros	1 billet de 100 euros
3 pièces de 2 cents	3 pièces de 50 cents	1 billet de 10 euros	1 billet de 200 euros
3 pièces de 5 cents	5 pièces de 1 euro	1 billet de 20 euros	1 billet de 500 euros
3 pièces de 10 cents	2 pièces de 2 euros	1 billet de 50 euros	

- Somme totale par équipe : **896,64 euros**

Conseils de préparation :

- Les joueurs doivent disposer les billets devant eux. Pour éviter toute confusion entre les euros et les centimes d'euros, on disposera les pièces correspondantes de part et d'autre des billets.
- Pour permettre à chaque équipe de s'intéresser au parcours de chacun, il est conseillé de noter au tableau, en précisant la couleur des équipes, le nombre de missions accomplies et en cours (cf. livret d'accompagnement).
- Le meneur de jeu préparera les tickets de caisse en les classant par code couleur :

Sport : Violet	Epicerie : Marron
Bricolage / Jardinage : Vert clair	Crèmerie : Bleu
Fruits & Légumes : Vert foncé	Loisirs : Rose
Boulangerie / Pâtisserie : Jaune	

VII - DÉROULEMENT DU JEU :

- Le tour de jeu se fait en respectant le sens des aiguilles d'une montre.
- L'équipe qui obtient le plus grand chiffre au lancer de dé est celle qui commence à jouer. Elle relance ensuite le dé et avance d'autant de cases que le chiffre obtenu.
- Toutes les cases proposent une tâche à remplir (acheter, répondre à une question etc.).
- **Attention :**
 - le chiffre 6 ne donne pas le droit de rejouer.
 - à l'inverse du jeu de l'oie, le jeu ne s'arrête pas à la case 36, mais lorsque l'une des équipes a rempli toutes les missions requises. On fera donc autant de tours que nécessaire.