

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



Bienvenue
dans le Parc naturel
régional des Volcans
d'Auvergne !

PARC en jeu

COFFRET
JEU-DÉCOUVERTE

Vivre dans
un environnement préservé.

Prêt à agir
pour concilier
la préservation
de la nature
et le développement
économique ?

Installez-vous dans le Parc des Volcans d'Auvergne
le temps d'un jeu et découvrez la gestion
d'un territoire naturel d'exception.

5 personnages doivent mener
des actions stratégiques sur le territoire
du Parc. De nombreux événements
viennent ponctuer la vie du Parc
et de ses 5 territoires.

Les 5 territoires du Parc :
Monts Dômes, Monts Dore, Cézallier,
Artense et Monts du Cantal.
Chaque territoire
a ses particularités propres...

Choisir son personnage parmi les 5. Rassembler les cartes et pions
qui s'y rapportent. Une couleur par joueur :

- marron pour l'agriculteur-éleveur,
- blanc pour l'architecte-paysagiste,
- orange pour l'artisan chef d'entreprise,
- rouge pour l'habitant,
- jaune pour le garde-nature.



S'équiper pour la piste de jeu (ou parcours) : 1 pion joueur
(identifié par une couleur selon le personnage).



Connaître le profil de son personnage :
1 carte description du personnage
avec définition des actions.



Connaître les actions à mener :
4 cartes action par joueur
comportant chacune 4 étapes à valider.



Marquer les dernières étapes validées de chaque action
en cours d'élaboration (voir application sur cartes action ci-dessus)
et **matérialiser ses actions réussies** sur le territoire :
4 pions action (un par carte action)



Avoir les moyens de s'installer en zone protégée et d'échanger
avec les autres joueurs pour valider des étapes :

4 cartes interaction
+ 3 papillons (distribués en début de jeu)



Dans le cas d'une partie à moins de 5 joueurs, les cartes interaction
du/des personnage(s) manquant(s) sont échangeables contre 2 papillons

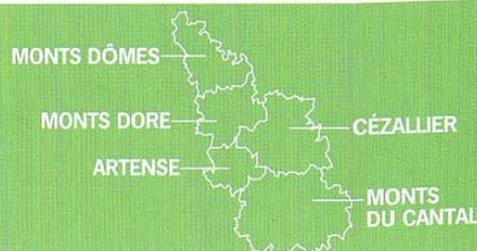
Tirer au sort son territoire

(Monts Dore, Monts Dômes, Artense, Cézallier ou Monts du Cantal) :
jeter le dé à tour de rôle.

Le joueur, au meilleur score, choisit son territoire.

Ensuite, les autres joueurs s'affrontent de nouveau au dé.

Le meilleur, choisit parmi les 4 territoires restants et ainsi de suite.



Vous êtes architecte-paysagiste, agriculteur-éleveur, garde-nature, artisan chef d'entreprise ou habitant. Vous devez réussir vos actions en jouant avec chance et stratégie. Vous tiendrez compte des événements liés au territoire et à la structure du Parc. Le gagnant est celui qui totalisera le maximum de points sachant que celui qui mène des actions sur des sites protégés aura plus de chance d'additionner des points...

Déroulement du jeu

Commencer le jeu : réaliser un 1 ou un 6 avec le dé puis poser son pion joueur  sur la case départ (parking). Si au 3ème tour le joueur n'a toujours pas obtenu un 1 ou un 6, il peut commencer à jouer.

Au fur et à mesure de l'avancée sur les cases du plateau (voir ci-contre la légende des cases), les joueurs vont gagner/perdre des marques, des papillons, diverses cartes.

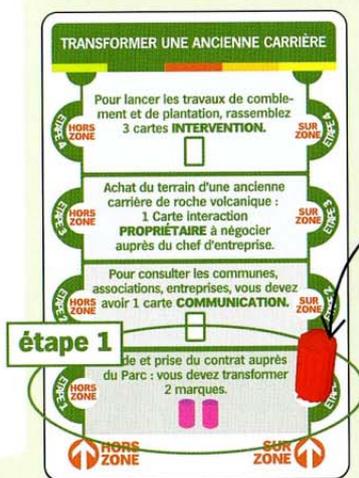
Les marques gagnées seront posées sur le territoire du joueur (choix sur zone/hors zone --- voir description des marques en bas de page). Les cartes gagnées sont conservées. A tout moment les joueurs peuvent échanger des cartes, des marques, des papillons entre eux.

Le rôle des cartes interaction est très important : elles sont demandées pour la réalisation d'étapes dans diverses actions...

A chaque tour, les joueurs avancent leur pion sur les cases de la piste et valident des étapes d'actions si les éléments rassemblés le permettent.

Comment réaliser ses actions ?

En rassemblant les éléments demandés (pions, cartes) des 4 étapes de chaque carte action. Exemple sur une action :



Pour valider l'étape 1 : il faut avoir placé sur son territoire 2 marques  au préalable (hors zone ou sur zone selon sa stratégie). Ces 2 marques sont remplacées physiquement sur le plateau par 2 contre-marques  et un pion action est placé sur cette carte comme ci-contre. Attention, le choix hors zone/sur zone pour la première étape reste fixe pour les autres étapes. C'est à dire que, pour valider l'étape 1, le joueur décide d'utiliser des contre-marques "sur zone". Il en sera de même pour les autres étapes et in fine pour l'action. Pour valider l'étape 2, il faudra échanger avec le garde-nature pour obtenir la carte info...

Important :

Possibilité d'enchaîner plusieurs étapes d'une ou plusieurs actions à chaque tour si le joueur a tous les éléments demandés en main.

Comment matérialiser une action réussie ?

Le pion action arrive à l'étape 4. L'action est donc terminée.

Ce pion action est alors placé sur zone ou hors zone sur votre territoire suivant le placement des contre-marques . **Ces contre-marques sont alors retirées** du territoire (attention : respect des zones***).

Vous enlevez de la zone de jeu les cartes interaction/action + toutes les autres cartes rassemblées pour les étapes et recevez le nombre de papillons affectés à l'action réussie. (voir ci-contre le tableau des gains)

***attention : la réalisation d'une action doit être cohérente.

En aucun cas, vous ne pouvez utiliser des marques hors zone et sur zone pour valider une étape ou des contre-marques hors zone et sur zone pour valider une action. Il faut une origine identique.

nombre de papillons gagnés pour une action réussie.

	hors zone	sur zone
Gain		

MARQUES

Elles sont à gagner dans les cartes aléas/chance ou challenge, voire même échangées entre joueurs contre des cartes. Dès leur gain, elles sont placées automatiquement sur le territoire du joueur. Elles sont à rassembler pour réaliser certaines étapes d'action. Elles sont vulnérables face aux aléas.



→ soit vous les posez hors zone protégée.

→ soit vous les posez sur zone protégée en échange d'un papillon.

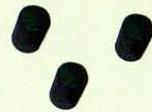
CONTRE-MARQUES Une contre-marque est une marque transformée.

À quel moment les marques deviennent-elles des "contre-marques" ?

Quand une étape d'action demandant de rassembler x marques (pions roses) est validée

→ celles-ci sont remplacées physiquement sur le territoire par x contre-marques (pions noirs).

Une contre-marque est intouchable par les divers aléas contrairement aux marques.



éléments d'un joueur en début de partie



toutes les cartes ci-contre (profil, action, interaction) ont un verso identique (à l'exception des 3 papillons)



habitant(e)

Alors habite-tu dans le Parc ? et dans la qualité de l'air ? et dans le territoire ? et dans le Parc ?

cartes aléas / chance

cartes challenge



A terre les dévils	Le territoire (carte)	A terre les moutons	Aléas (carte)
EMPLOI	CANDIDATURE	ASSOCIATION	RÉUNION

Gain d'un papillon

Rejouer

Interdit de continuer son chemin, depuis cette case. Au prochain tour il faudra reculer.

Ralenti par un troupeau de moutons... Passer son tour.

Tirer une carte challenge

Espèce protégée/ verser 1 papillon à la caisse commune

Tirer une carte aléas/chance

Possibilité de rejoindre un autre "buron"

Espèce protégée/ verser 1 papillon à la caisse commune

Case départ
Gagner 2 papillons ou 2 marques si vous tombez sur la case départ

Espèce protégée/ verser 1 papillon à la caisse commune

la piste de jeu (ou parcours)

LEGENDE
○ limites d'une zone protégée
⬇️ limites d'un territoire

PARC en jeu
Bienvenue dans le Parc naturel régional des Volcans d'Auvergne !
Vivre dans un environnement préservé.

COFFRET JEU-DÉCOUVERTE

Limites d'un territoire

Limites d'une zone protégée

caisse commune contenant les amendes payées sur la piste

marque "sur zone"

contre-marque "hors zone"

contre-marque "sur zone"

marque "hors zone"

action "hors zone"

action "sur zone"

Cartes papillon

Passage difficile. Si un joueur est positionné sur cette case et qu'un autre joueur arrive dessus, ce dernier revient à sa case d'origine.

Encaissement du contenu de la caisse commune !

Case piège. Attendre qu'un autre joueur prenne sa place pour en sortir. (sortie possible en réalisant un 6 au dé)

Tunnel (cases reliées) possibilité de rejoindre une autre case tunnel.

Doubler son score du dé et avancer d'autant de cases.

Gain d'un papillon

PAPILLONS

Cartes permettant les échanges entre joueurs et la matérialisation des gains après une action réussie. L'échange papillon / marque est possible suivant le tableau ci-contre.

5 PAPILLONS



1 MARQUE



8 PAPILLONS



2 MARQUES



RECETTES papillons gagnés



DETTES quand on doit des papillons et que l'on n'en a plus.



CARTES ALÉAS/CHANCE

Événements divers : famille, météo, politique, environnement, matériel, ... S'applique au joueur directement sauf lorsque le personnage nommé n'est pas le joueur en question. Dans ce cas la carte est transférée au joueur concerné et mise en application sur le champ. Même chose pour les territoires. On trouve également les cartes à rassembler pour les étapes d'actions (réunion d'information, intervention, dossier etc) et des cartes pour gagner des marques/papillons.



DÉ 6 FACES



5 QUILLES MINIATURES Pour la réalisation de certains challenges...



CARTES CHALLENGE

Cartes ludiques qui débouchent sur le gain de marques ou papillons. Mimes, figures de style, mini-jeux, questions, énigmes...



La fin du jeu

Quand un joueur a réalisé ses 4 actions (4 pions action positionnés sur son territoire), alors le jeu s'arrête et les comptes sont établis selon les critères ci-contre.

pions action	Cézallier Monts Dore Monts Dômes Artense Monts du Cantal	sur zone ou site classé(e)/protégé(e)	30 pts	par pion action sur territoire
		hors zone	10 pts	par pion action sur territoire
marques, contre-marques ou cartes*	Cézallier Monts Dore Monts Dômes Artense Monts du Cantal	sur zone ou site classé(e)/protégé(e)	1 pt	par marque/contre-marque par carte*
		hors zone	1/2 pt	par marque/contre-marque par carte*



- 1/2 pt



1/2 pt

* cartes interaction uniquement en main



avec la participation de :



Bonne chance et bon jeu à la découverte de l'univers "Parc naturel régional"



retrouvez toutes les informations Parc sur notre site www.parc-volcans-auvergne.com