

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



le Puydom'oise

Matériel de jeu :

- 1 plateau de jeu
- 2 dés rouges
- 1 dé « Puy-de-Dôme » (dé blanc et 6 vignettes auto-collantes)
- 130 cartes matérialisant des diplômes.
Il y a 26 diplômes pour chacun des 5 arrondissements du département.
- 1 fiche « Légende »
- 6 pions
- 1 sablier
- 1 règle du jeu

Les joueurs :

2 à 6 joueurs à partir de 8 ans.

Durée de la partie:

45 minutes environ.

But du jeu :

Le premier qui atteint la 63ème case en possédant **au moins trois diplômes d'arrondissements différents** et qui parvient à faire un 6 ou un 3 gagne la partie.

Installation :

Montez votre dé « Puy-de-Dôme » en collant une vignette par face. Veillez à être précis afin que votre dé roule bien.

Le plateau est placé au centre de la table, chaque joueur choisit son pion et le place au départ du parcours.

Les diplômes des différents arrondissements doivent être séparés afin de constituer 5 paquets. On distingue les cartes de chaque paquet grâce au symbole représenté en haut de la face verte de chacune d'elles : pneu, fourme, aluminium, épi/bovin et couteau. Les 5 paquets de 26 diplômes sont alors placés à côté du plateau faces vertes apparentes.

Chaque joueur doit s'équiper d'une feuille et d'un crayon.

Règle du jeu :

Déroulement du jeu :

Le plus jeune commence. On lance les dés rouges à tour de rôle en jouant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur additionne le nombre de points indiqués par les dés et avance son pion d'autant de cases que la somme obtenue.

Le joueur se réfère alors à la fiche intitulée « Légende » pour lire en entier et à voix haute le texte correspondant au symbole représenté sur la case où

Règle du jeu

il s'est arrêté.

Il en exécute les consignes et passe la main au joueur suivant.

Il peut y avoir plusieurs pions sur la même case.

Les 130 diplômes :

Les diplômes sont matérialisés par les cartes. Chaque diplôme a une face documentaire verte (recto) et une face épreuve orange (verso).

Quand un joueur pioche un diplôme, il ne doit pas regarder la face orange. Il doit lire à voix haute et en entier les informations inscrites sur la face verte. Si cela ne lui est pas interdit, il pourra alors retourner la carte pour prendre connaissance de la face orange. Dans certains cas, il devra la faire lire par un autre joueur. L'épreuve se lit aussi à voix haute.

Tous les joueurs doivent être attentifs à la lecture des diplômes.

Pour gagner un diplôme, un joueur doit remporter l'épreuve décrite sur la face orange de celui-ci.

Lorsqu'une épreuve est collective, tous les joueurs participent, y compris celui qui lit l'épreuve.

La durée des épreuves est limitée à un sablier (1 minute) lorsque celui-ci apparaît dans le coin supérieur gauche de la face orange.

La lecture des épreuves n'est pas comptée dans le temps défini.

Si le sablier est barré, la durée de l'épreuve n'est pas limitée.

Lorsqu'un joueur gagne un diplôme, il le place devant lui à la vue de tous, face verte apparente.

Si le diplôme n'est pas remporté, il est replacé sous le paquet d'où il provient.

Fin de parcours :

- Un joueur obtenant un nombre de points suffisant pour atteindre la case 63 et possédant **au moins un diplôme de trois arrondissements différents**, arrête son pion sur celle-ci. Dès lors, il est intouchable, les autres joueurs ne peuvent plus lui prendre de diplôme. Aux tours suivants, ce joueur devra obtenir un 6 ou un 3 avec un seul dé pour gagner la partie.

- Un joueur atteignant la case 63 sans posséder **au moins un diplôme de trois arrondissements différents**, place directement son pion sur la case 45 et passe la main. Il repartira depuis cette case au tour suivant.

Pour les joueurs de moins de 11 ans :



La règle du jeu est la même, cependant les épreuves sont parfois adaptées. Les plus jeunes se référeront au point « moins de 11 ans » présent au bas de chaque face orange.

Le dé « Puy-de-Dôme »

Sur les faces de ce dé le département et chacun de ses 5 arrondissements sont symbolisés.

63

Département du Puy-de-Dôme

Prenez le premier diplôme du paquet de votre choix et lisez les informations inscrites sur la face verte à voix haute. Si cela ne vous est pas interdit, vous découvrirez ensuite l'épreuve présentée sur la face orange.

Arrondissement de Clermont-Ferrand

Prenez le premier diplôme du paquet « Pneu » et lisez les informations inscrites sur la face verte à voix haute. Si cela ne vous est pas interdit, vous découvrirez ensuite l'épreuve présentée sur la face orange.

Arrondissement de Riom

Prenez le premier diplôme du paquet « Epi/Bovin » et lisez les informations inscrites sur la face verte à voix haute. Si cela ne vous est pas interdit, vous découvrirez ensuite l'épreuve présentée sur la face orange.

Arrondissement d'Issoire

Prenez le premier diplôme du paquet « Aluminium » et lisez les informations inscrites sur la face verte à voix haute. Si cela ne vous est pas interdit, vous découvrirez ensuite l'épreuve présentée sur la face orange.

Arrondissement de Thiers

Prenez le premier diplôme du paquet « Couteau » et lisez les informations inscrites sur la face verte à voix haute. Si cela ne vous est pas interdit, vous découvrirez ensuite l'épreuve présentée sur la face orange.

Arrondissement d'Ambert

Prenez le premier diplôme du paquet « Fourme » et lisez les informations inscrites sur la face verte à voix haute. Si cela ne vous est pas interdit, vous découvrirez ensuite l'épreuve présentée sur la face orange.

Les cases du parcours

Cases « dé Puy-de-Dôme »

Lancez le dé « Puy-de-Dôme ». Référez-vous aux légendes du dé en fonction du symbole obtenu. Attention ! Si le dé indique un arrondissement dont vous possédez déjà trois diplômes ou plus, vous passez les dés au joueur suivant. Dans le cas où le dé indique le 63, vous prendrez le diplôme d'un arrondissement où vous n'en aurez pas plus de trois.

Cases « Vercingétorix »

Choisissez l'un des joueurs pour l'affronter dans une bataille de dés. Chaque joueur lance les dés rouges une fois. Celui qui obtient le score le plus élevé prend le diplôme de son choix à l'autre joueur. Si les deux joueurs obtiennent le même score, aucun ne remporte de diplôme. Si aucun joueur n'a de diplôme, il n'y a pas de bataille. Vous passez les dés au joueur suivant.

Cases « Blaise Pascal »

Lancez un dé rouge et multipliez par 2 le nombre de points indiqués. Avancez votre pion d'autant de cases que le total obtenu. Ne tenez pas compte de la case sur laquelle vous venez d'arriver et passez les dés au joueur suivant.

Cases « échange »

Choisissez le diplôme d'un autre joueur et échangez-le contre l'un des vôtres. Si vous ne possédez pas de diplôme à échanger, passez les dés au joueur suivant.

Cases « prise »

Prenez directement un diplôme de votre choix à l'un des autres joueurs et passez les dés au joueur suivant.

Cases « bonus »

Vous gagnez un diplôme. Prenez celui de l'arrondissement de votre choix sur l'un des paquets et passez les dés au joueur suivant.

Cases « perte »

Vous perdez un diplôme. Choisissez l'un de vos diplômes et remplacez-le sous le paquet de ceux du même arrondissement. Si vous n'avez pas de diplôme passez les dés au joueur suivant.

Cases « renvoi »

Rendez-vous à la case indiquée sur la flèche et passez les dés au joueur suivant.

Cases « randonnée »

Avancez de 3 cases sans tenir compte des consignes de celle sur laquelle vous vous arrêtez et passez les dés au joueur suivant.

Cases « dégustation »

Prenez le temps de savourer les spécialités de la région. Restez sur cette case et passez les dés au joueur suivant.

Cases « sports nautiques »

Profitez des activités nautiques du département. Restez sur cette case et passez les dés au joueur suivant.