

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

Ouvrez une bouteille et commencez à jouer.

L'ENTRE-DEUX-VERRES vous plonge dans

l'art du vin et vous met « en situation » :

celle d'un amateur qui constitue sa cave.

La partie peut se jouer rapidement.

Vous êtes maître de sa durée.



COMPOSITION DU JEU

- 1 Parcours en forme de grappe de raisin dont chaque grain est une case
- 112 Cartes de crus réparties entre 28 régions viticoles (4 cartes de crus par région)
- 326 Cartes PETIT ŒNOLOGUE
- 56 Cartes BACCHUS
- 6 Pions
- 1 Dé
- 1 Carte de France localisant les crus de chaque région.
- 1 Bouteille factice représentant 10 jokers

BUT DU JEU

Vous êtes un amateur de vin qui constitue sa cave. A gagné celui qui, en fin de partie, a la cave la plus importante.

Vous avez entre les mains des cartes de crus. Mais vous ne pouvez les entreposer dans votre cave que par région, c'est-à-dire uniquement si vous avez réussi à regrouper les 4 cartes de crus qui composent une région.

DÉBUT DE LA PARTIE

Chacun place son pion sur une feuille de vigne en haut de la grappe. Quatorze cartes de crus sont distribuées à chacun des joueurs. Le reste constitue une pioche placée au TIRE-BOUCHON.

Une bouteille de vin est débouchée et des verres préparés pour la dégustation. Nous vous invitons d'entrée de jeu, à boire un verre à la santé des participants (ou de votre grand-mère !). Si les circonstances ne vous permettent pas de boire du vin, utilisez la bouteille factice, puzzle, prévue à cet effet dans le coffret.

Commence le joueur qui tire le plus fort chiffre au dé. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève dès que la bouteille et les verres sont vides. Si vous avez utilisé la bouteille factice, la partie s'achève quand tous les jokers qui la composent ont été utilisés.

DÉPLACEMENT DES PIONS

Selon le chiffre du dé, chaque pion se déplace d'un grain à l'autre en respectant les 3 règles suivantes :

- 1 - On ne passe d'un grain à l'autre que s'ils sont contigus.
- 2 - Le pion ne peut se déplacer que vers le bas. Arrivé en bas de la grappe, il remonte sur la feuille de vigne de départ qui a valeur d'une case.
- 3 - **ATTENTION L'ALTERNANCE** : Chaque joueur arrête son pion une fois sur deux sur une case région. C'est-à-dire qu'en quittant une case région, il doit aller sur une case « événement » (BACCHUS, FOLLE ENCHÈRE, PETIT ŒNOLOGUE, TIRE-BOUCHON, et la feuille de vigne de départ), et vice versa.

Etudiez bien toutes les possibilités de votre parcours et si vous ne pouvez pas appliquer la règle de l'alternance ou si vous tombez sur une région déjà constituée, rejouez.

NB : Si vous avez un joker, vous pouvez l'utiliser pour vous mettre sur la case de votre choix, sans lancer le dé.

VOUS ARRIVEZ SUR UNE CASE RÉGION

Tous les joueurs possédant une carte de cru de cette région doivent se manifester. Demandez à l'un d'eux de « mettre son cru en dégustation » : il vous lit 3 rubriques de sa carte de cru, en ayant toutefois la possibilité de remplacer un terme trop évocateur par le mot magique : « Tchintchin ! ». Si à la lecture de ces caractéristiques et aidé de la carte de France, vous reconnaissez le cru en question, vous remportez la carte.

Vous continuez auprès de ce même joueur ou auprès d'un autre, tant que vous obtenez les cartes « mise en dégustation », sinon c'est au suivant de jouer. Cependant, si grâce à ce coup, vous pouvez entreposer dans votre cave les 4 crus d'une même région, vous pouvez relancer le dé.

Enfin, en début de partie, si aucun joueur ne se manifeste dans une région, les cartes de crus de cette région étant encore dans la pioche, vous pouvez prendre une carte de cette pioche au TIRE-BOUCHON.

VOUS ARRIVEZ SUR UNE CASE BACCHUS

Tirez vous-même une carte BACCHUS et suivez les indications écrites.

VOUS ARRIVEZ SUR UNE CASE PETIT ŒNOLOGUE

Un autre joueur vous lit une carte PETIT ŒNOLOGUE.

Si vous répondez correctement, vous gagnez un joker : versez vous un verre de vin de la bouteille ou bien prenez une pièce de la bouteille factice. Si la bouteille est vide, vous pouvez contraindre un joueur de votre choix à boire son joker ou à l'éliminer.

LE JOKER (VOTRE VERRE DE VIN OU UNE PIÈCE DU PUZZLE DE LA BOUTEILLE FACTICE)

Il s'obtient en répondant correctement à une question PETIT ŒNOLOGUE.

On peut utiliser son joker (en le buvant ou, s'il provient de la bouteille factice, en l'éliminant) :

- 1 - Pour se placer sur la case de son choix (sauf la case TIRE-BOUCHON) au lieu de lancer le dé.
- 2 - Pour changer le critère d'une FOLLE ENCHÈRE.

On peut également décider de boire à sa guise le verre de vin, pour le seul plaisir de la dégustation. Il perd alors sa valeur de joker.

On ne peut disposer de plus d'un joker à la fois. Si un joueur gagne un deuxième joker, il doit boire le premier ou l'éliminer dans le cas de la bouteille factice.

Quand la bouteille de vin est vide, on peut être contraint de boire son verre par le joueur qui devait gagner un joker.

NB : Vous accélérerez l'achèvement de la partie en utilisant au maximum les jokers.

VOUS ARRIVEZ SUR LA CASE TIRE-BOUCHON

Vous pouvez prendre dans la pioche, le nombre de cartes indiqué par le chiffre du dé.

VOUS ARRIVEZ SUR UNE CASE FOLLE ENCHÈRE



La FOLLE ENCHÈRE est un moyen rapide mais risqué de gagner un grand nombre de cartes sur un adversaire.

Chercher dans votre jeu un critère (une caractéristique) qui se retrouve dans un grand nombre de vos cartes. Le critère peut être large (exemple : un vin rouge) ou très spécifique (exemple : un vin aux arômes d'abricots secs). Seule votre imagination limite le choix du critère.

Choisissez un adversaire que vous provoquez sur le critère retenu. Exemple : « j'engage une FOLLE ENCHÈRE contre X... sur des vins ayant été bus par un personnage de l'Histoire de France... ». Vous déposez, face cachée, une carte de cru que vous déclarez répondre au critère. Votre adversaire fait de même. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des

deux joueurs estime que la carte déposée ne répond pas au critère demandé. Il arrête alors l'enchère en s'écriant : « SAC-A-VIN ! » (expression signifiant ivre). On retourne la dernière carte posée. Si celle-ci répond au critère, le joueur qui a interrompu l'enchère perd toutes les cartes déposées, au profit de son adversaire.

Tandis que si la carte ne répond pas au critère demandé, toutes les cartes déposées reviennent au joueur qui a interrompu l'enchère.

Pour mieux tromper votre adversaire, vous pouvez dire une caractéristique, vraie ou inventée, de la carte que vous déposez. A vous d'inventer alors quelque chose de plausible si vous mentez.

Rappel : Votre joker peut vous servir à changer de critère pendant une FOLLE ENCHÈRE.

ET MAINTENANT... SACHEZ APPRÉCIER ET CONSOMMER AVEC MODÉRATION TOUT EN JOUANT SANS MODÉRATION !

PROVENCE Château de Crémat Bellet AOC      	nom de la région viticole. étiquette du cru. indication des robes des vins ayant droit à l'appellation. Le verre entouré correspond au cru présenté. nom du cru. nom de l'appellation présentation de l'appellation. histoire du cru, de la propriété ou des producteurs. les caractères organoleptiques les plus souvent rencontrés dans ce vin. les différents cépages entrant dans la composition du vin. le mets accompagnant le mieux ce cru, selon le goût du producteur. une anecdote.
---	--

MINI-LEXIQUE

A.O.C. : Appellation d'Origine Contrôlée. Mention qui assure de la qualité du produit. Les vins d'appellation d'origine contrôlée sont soumis à des règles sévères codifiées par l'I.N.A.O. (Institut National des Appellations d'Origine) : aire délimitée de production, encépagement, méthodes de culture et de vinification, titre alcoométrique et rendement maximum à l'hectare.

Arôme : dans le langage d'une dégustation ce mot devrait être réservé aux sensations gustatives perçues en bouche. Mais il s'applique souvent aux odeurs en général.

Bacchus : nom donné par les Romains à Dionysos, dieu grec de la vigne et du vin.

Bouquet : ensemble des sensations olfactives que procure un vin quand on le hume au nez (domaine de l'odorat).

Cépage : plant de vigne. On en distingue une très grande variété tels : le Merlot, le Pinot noir, le Sauvignon... chacun ayant son terroir de prédilection.

Chai : local au ras du sol destiné aux opérations de la vinification.

Château : nom utilisé traditionnellement en Gironde pour désigner un cru même s'il n'existe pas véritablement un château. Synonyme de domaine, clos, cru...

Climat : expression bourguignonne qui désigne un terroir particulier, un lieu-dit.

Cru : dérivé du verbe croître, ce terme désigne un terroir particulier, l'endroit où « croît » la vigne.

Élevage : ensemble des soins que l'on apporte au vin jusqu'à sa mise en bouteille, en vue de son vieillissement.

Millésime : année de la récolte d'un vin.

Oenologue : (du grec oinos, vin et logos, science) technicien de la vigne et du vin qui peut prendre la responsabilité totale de la vinification et de l'élevage des vins.

Organoleptique : désigne des qualités ou propriétés perçues par les sens lors d'une dégustation, comme la robe, le bouquet et l'arôme.

Pourriture noble : nom donné à l'action d'un champignon, le Botrytis cinerea et qui correspond à une vraie pourriture de la grappe. Ces raisins « rotis » sont vendangés par tries successives et font des grands vins blancs liquoreux.

Robe : terme employé pour désigner la couleur d'un vin et son aspect extérieur.

Tanin : substance se trouvant dans les raisins, douée d'une saveur amère et astringente ; ce sont les tanins des vins qui assurent leur longue conservation.

Tastevin : petite tasse d'argent à bords godronnés, dans laquelle on examine le vin que l'on veut goûter, surtout en Bourgogne.

Trie : procédé de récoltes en plusieurs passes ou tries successives, des raisins surmûris.

V.D.Q.S. : Vin Délimité de Qualité Supérieure. Vin soumis à des conditions de production strictement définies par les pouvoirs publics.

Vin de Pays : vin faisant partie de la catégorie des Vins de Table mais bénéficiant d'une indication géographique de provenance.

©1990 HABOURDIN INTERNATIONAL

*Tous droits réservés VERSEIN et MINVIELLE SARL.™ Alain Gresy

NOUS AVONS APPORTÉ LE PLUS GRAND SOIN À LA RÉALISATION DE CE JEU. SI TOUTEFOIS UNE MALFAÇON ÉTAIT CONSTATÉE, VEUILLEZ NOUS LA FAIRE CONNAÎTRE EN VOUS ADRESSANT À :
HABOURDIN INTERNATIONAL - BP 27
94310 Orly Principal.

CE JEU A ÉTÉ CRÉÉ À LA CAVE DE L'ENTRE DEUX VERRES - 48, RUE ST ANNE - PARIS 75002 - PAR FLORENCE DE BEUGHEM, PIERRE D'HARCOURT, BRENDA DE MADRE, LOÏC DE ROQUEFEUIL ET RICHARD DE WARREN.