

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



L'Île aux découvertes

Règle du jeu

Tous les joueurs prennent le départ en se plaçant sur la case n° 1 (Plage des découvertes).

Chaque joueur, à son tour, lance le dé une fois, s'arrête sur le n° du lieu désigné, le découvre au moyen de la carte correspondante et l'exprime selon son désir ou en se servant d'une carte d'expression.

Au 2ème tour, et aux tours suivants, il avance son pion du nombre de points inscrits sur le dé. Il découvre un autre lieu et l'exprime à nouveau selon qu'il souhaite ou non se servir d'une carte d'expression.

Ainsi de suite jusqu'à ce que le joueur arrive enfin à l'Épave des regrets (n° 30).

Le but du jeu consiste à arriver exactement au n° 30.

Si, par exemple, un joueur se trouve au n° 28 et que son dé affiche « 5 », il avancera jusqu'au 30 et reviendra de 3 cases en arrière. Il se trouvera ainsi au n° 27. Au tour suivant, il recommencera, jusqu'à atteindre le chiffre 30.

À ce stade du jeu, il choisit un lieu de l'île qu'il souhaite explorer.

Le second joueur arrivant au n° 30 choisira le moyen d'expression.

Ils ont alors la possibilité, soit de commencer le travail d'expression en commun sur le lieu, soit d'attendre l'arrivée d'autres joueurs pour un travail collectif.

L'idée de ce jeu est née grâce et à partir des travaux de Jacques Salomé.

Le jeu a pu prendre corps grâce également à la confiance et à la foi de plusieurs personnes, dont :

- La créatrice, Madeleine Tissoan,
- Michaël Beguin et Anne Poupard pour la conception et la réalisation graphique, École d'art Empreinte de Valence,
- L'Imprimerie Exprim de Valence,
- La Société Romane de Cartonnage de Romans,
- Créa'Bois de Saou,

et l'aide de certains amis : Claude, Françoise, Annelise, Gérard, Pascale, Mélanie, Joseph, Henriette, Paul et Brigitte.