

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

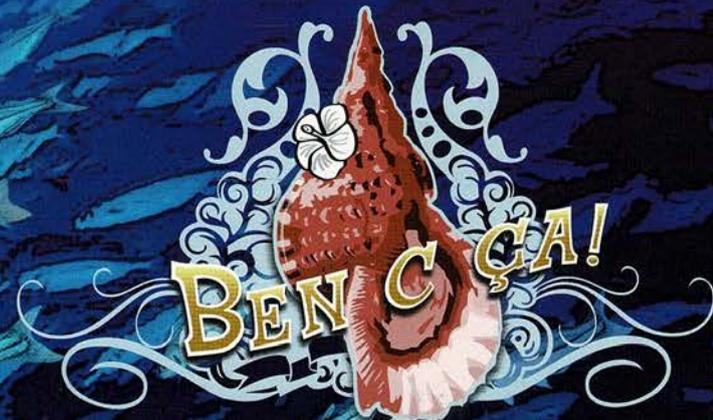
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Le jeu calédonien 





BUT DU JEU

Le gagnant est le joueur qui boucle le tour de la Grande Terre et des îles de Nouvelle-Calédonie en ayant rapporté les 6 objets indiqués sur les cases. Répondre correctement aux questions et aux expressions permet ainsi aux joueurs d'atteindre l'arrivée sur l'île de Tiga.

NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 6 ou plus en équipes

MATERIEL

1 plateau de jeu, une boîte de cartes avec les questions-réponses, 1 support de cartes, 6 figurines, 36 objets, 1 dé.

PREPARER

Dépliez le plateau de jeu, choisissez vos figurines et installez-les sur la case Départ située au Mont-Dore. Déposez les objets à côté des cases correspondantes : les plates à La Foa, les claquettes à Pouembout, le sac de riz pour le Vietnamien, la pomme de terre pour le Métro, le fruit de l'arbre à pin pour le Tahitien, l'igname pour le Kanak, la boîte de bœuf Ouaco pour le Broussard et le cochon pour le Wallisien-Futunien à Hienghène. Les noix de coco à Kouaoua, les poissons à Vao, les hibiscus à Wé.

Tirez au sort l'ordre de départ.

JOUER

Le premier joueur lance le dé et avance sur la case correspondante au chiffre sorti (un 3 au départ par exemple vous amènera à Dumbéa). Vous devez alors répondre à la catégorie de question de cette case (soit pour Dumbéa une question de culture générale.) Un de vos adversaires tire une carte et vous pose la question inscrite. Vous n'avez droit qu'à une seule réponse. Si vous répondez correctement, vous relancez le dé et continuez à avancer. Certaines cases comme celles de Tontouta et de Teremba vous permettent de relancer le dé directement sans répondre à une question. Vous pouvez ainsi soit avancer soit reculer pour atteindre la case comportant un objet à rapporter obligatoirement. Vous devez donner la bonne réponse pour pouvoir emporter cet objet et continuer à avancer. Chaque joueur doit rapporter à la fin de son parcours les 5 objets communs à tous et un spécifique à sa figurine (case située à Hienghène).

Vous êtes arrêté dans votre progression lorsque vous ne répondez pas correctement et c'est alors au joueur suivant de lancer le dé. Quand votre tour revient, vous devez répondre à une nouvelle question de la case sur laquelle vous trouvez avant de pouvoir relancer le dé et repartir.

Si vous tombez sur une case « Expressions », celle-ci vérifie que vous êtes très au fait du « langage » calédonien, vous relancez le dé en cas de bonne réponse.

Chaque couleur fait référence à une catégorie de questions : marron pour Histoire et coutumes, verte pour Sciences et techniques, orange pour Arts et culture, rouge pour Sports et loisirs, bleu pour Géographie et nature, jaune pour Littérature et langage.



GAGNER

Lorsque vous arriverez à Tiga avec vos 6 objets, vous devrez répondre à une dernière question dans une catégorie choisie par vos adversaires...Vous aurez ainsi gagné après avoir bien répondu. Sinon il vous faudra patienter et répondre à votre tour à une nouvelle question jusqu'à la bonne réponse.