

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

MATÉRIEL

Un plateau de jeu représentant une carte de France, et faisant apparaître une route des Vins traversant des domaines viticoles. 1 dé. 6 pions-bouchons. 6 cartes des Caves. 30 cartes IMPRÉVU. 510 cartes CONCOURS (1020 questions). Des billets de 10 000, 5 000, 2 000 et 1 000.

Sur le plateau, une route des Vins est représentée par cinq types de cases :

- case DÉPART 
- cases IMPRÉVU 
- cases CONCOURS 
- cases DOMAINE 
- case DÉSINTOXICATION 

BUT DU JEU

Le GAGNANT est le premier joueur qui possède une Carte des Caves comprenant neuf vins différents.

Chaque joueur suit la route, et traverse neuf domaines viticoles : Champagne, Alsace, Bourgogne, Beaujolais, Côtes du Rhône, Provence, Languedoc, Bordeaux, Val de Loire.

En chemin, il est confronté à deux types d'événements :

- un IMPRÉVU. Coup dur ou coup de chance...
- un CONCOURS. En amateur confiant, chaque joueur participe dès qu'il le peut, à des concours sur le vin. Il s'agit pour lui de répondre à une question inscrite sur une carte du jeu. Il peut soit répondre directement, soit négocier l'achat de la réponse.

Ainsi le gagnant sera celui qui aura su le mieux tirer profit de ses connaissances en œnologie, et de son art de la négociation...

DÉBUT DE LA PARTIE

PRÉPARATION

Disposer sur le plateau les cartes IMPRÉVU à l'emplacement prévu à cet effet, en bas à gauche du plateau.

Chaque joueur choisit un pion-bouchon et le place sur la case DÉPART.

Chaque joueur reçoit la somme de 70 000, soit : 4 billets de 10 000, 4 billets de 5 000, 4 billets de 2 000, 2 billets de 1 000.

Chaque joueur reçoit une Carte des Caves vide. Elles se trouvent sous le présentoir à billets.

LA PARTIE

Les joueurs lancent le dé tour à tour et celui qui a le nombre le plus élevé commence. Si deux joueurs ou plus sont à égalité, ils recommencent.

Un joueur s'occupe de la Banque. Il s'assure que chaque joueur paye ce qu'il doit et reçoit bien ce qui lui est dû.

Le premier joueur lance le dé, et avance du nombre de cases correspondant. Il part dans la direction de son choix. **A tout moment du jeu, les joueurs évoluent dans la direction de leur choix.**

Quand un joueur parvient sur une case IMPRÉVU : il tire une carte IMPRÉVU, la lit à haute voix, et l'exécute. On ne rejoue pas après un imprévu.

Quand un joueur arrive sur une case DOMAINE, il achète un lot de vin, au prix fixe de 10 000. Il reçoit alors un petit tonneau et le place sur sa Carte des Caves vide, à l'emplacement correspondant

au domaine qu'il vient d'acquérir. **Un joueur ne peut acheter qu'un seul lot de vin par domaine, et pour toute la partie.**

Quand un joueur arrive sur une case CONCOURS : le joueur placé avant lui tire une carte CONCOURS de la boîte, et pose la question. Le joueur peut alors décider de répondre directement, ou de négocier.

IL RÉPOND DIRECTEMENT : s'il répond juste, le joueur reçoit 10 000 et rejoue. S'il répond faux, le joueur paye 10 000, correspondant aux frais d'inscription, et c'est au joueur suivant de jouer.

IL CHOISIT DE NÉGOCIER : plusieurs solutions s'offrent à lui :

1. Il peut acheter des informations aux autres joueurs. Si, grâce à ces indications, il répond juste, il touche 10 000, sinon, il paye 10 000.

2. Il peut acheter la réponse, suivant un prix établi avec le joueur intéressé, selon le principe des enchères.

3. Il peut vendre sa question. Dans ce dernier cas, c'est le joueur ayant répondu qui reçoit ou paye 10 000 suivant l'exactitude ou non de sa réponse.

Lorsqu'un joueur a choisi de négocier, il ne rejoue pas, même s'il a répondu juste à la question.

Le joueur qui pose les questions ne participe pas aux négociations.

SUITE DE LA PARTIE

Les cartes IMPRÉVU jouées sont replacées au fond du paquet.

Les cartes CONCOURS ayant servi une fois sont placées à l'arrière du paquet d'où elles sont tirées. Lorsque toutes les questions vertes sont épuisées, tirer les questions rouges ou vice versa.

Lorsqu'un joueur parvient sur la case d'un domaine dont il a déjà acheté du vin, il ne peut pas en racheter. Il reste sur la case du domaine et attendant son tour pour rejouer.

Lorsqu'un joueur n'a plus assez d'argent pour payer ce qu'il doit, il est éliminé. C'est lui qui posera toutes les questions, et qui s'occupera de la banque.

Cure de désintoxication : on ne peut y accéder qu'un tirant une carte IMPRÉVU. Les cases qui y mènent sont donc à sens unique, dans le sens de la sortie.

LE GAGNANT

Le jeu s'arrête lorsqu'un des joueurs possède une Carte des Caves complète.

Les autres joueurs terminent leur tour.

Si, à l'issue de ce tour, des joueurs sont à égalité, les sommes des billets qu'ils possèdent feront la différence, le joueur le plus riche étant déclaré vainqueur.

QUELQUES REMARQUES

Généralement, les négociations n'intéressent les joueurs qu'à partir du milieu, voire de la fin de la partie, lorsqu'ils sont dans une situation financière critique.

Vous pouvez jouer aussi par équipe.

Vous pouvez décider de jouer pendant une durée déterminée. Le gagnant sera alors celui qui, à l'issue du temps écoulé, aura la Carte des Caves la plus complète.

Vous pouvez décider d'autoriser au joueur qui n'a plus d'argent de vendre son vin aux autres joueurs, aux enchères. Mais cela rallongera la durée de la partie.

Maintenant, c'est à vous de jouer : bonne partie !