

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



MATÉRIEL

UN PLATEAU DE JEU

Un circuit extérieur sur lequel chaque joueur se déplace en lançant le dé.

Chaque case correspond à un événement auquel le joueur doit se conformer.

L'échelle de la notoriété permettant de comptabiliser les points : le premier arrivé à 50 points a gagné la partie.

1 DÉ



6 PIONS PRINCIPAUX destinés à se déplacer sur le parcours de jeu

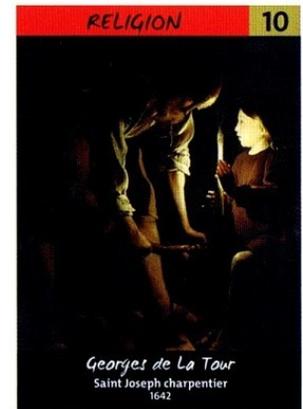


6 PIONS SECONDAIRES destinés à avancer sur l'échelle de la notoriété



78 CARTES « ŒUVRES »

Classées en 6 catégories de 13 cartes chacune:
Portrait, Nu, Paysage, Sculpture, Nature morte, Religion.



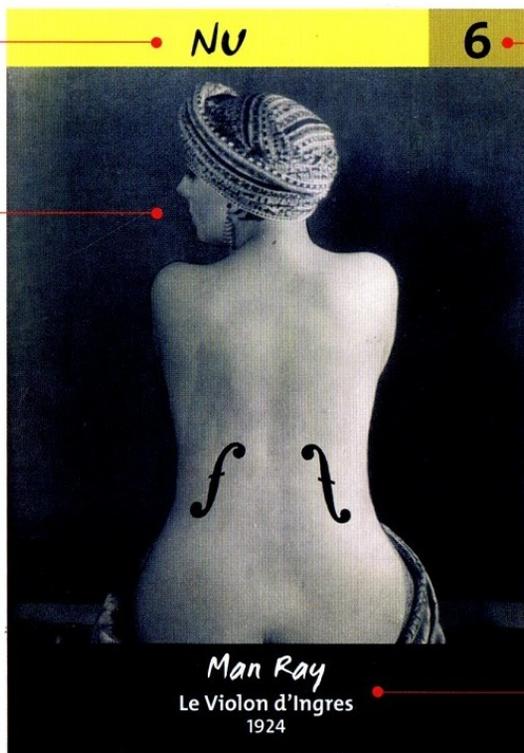
Genre pictural auquel appartient l'œuvre

• NU

• 6

Numéro de l'œuvre dans sa catégorie

Reproduction de l'œuvre



Man Ray
Le Violon d'Ingres
1924

Nom de l'artiste, titre de l'œuvre et date

?

À quel mouvement artistique le sculpteur Umberto Boccioni est-il rattaché ?

■ **Le futurisme**

□ L'impressionnisme

□ Le préraphaélisme

?

Question

■ Bonne réponse

□ Mauvaises réponses

?

De quel grand cru Mare Laurentin dessina-t-elle l'étiquette en 1948 ?

□ Château Latour

□ Château Margaux

■ **Château Mouton-Rothschild**

BUT DU JEU

PRINCIPE

Chaque joueur est un conservateur de musée.

Son but : parvenir à la plus grande notoriété possible. Pour cela, il doit évoluer dans le monde de l'art et faire notamment l'acquisition d'œuvres pour les collections de son musée.

Le support de jeu est un plateau sur lequel figure un premier circuit. En lançant le dé, les joueurs déplacent leurs pions sur ce parcours et réalisent les actions correspondant aux cases.

Figure également au centre l'échelle de la notoriété permettant de marquer les points acquis par chacun des joueurs à mesure que les événements se produisent. Le premier arrivé en haut de cette échelle (50 points) a gagné.

PRÉPARATION DU JEU

On bat l'ensemble des cartes « Œuvres » et l'on distribue 5 cartes à chaque joueur. Les autres cartes sont placées à côté du plateau, faces visibles, en 6 tas triés par catégorie (Portrait, Nu, Paysage, Sculpture, Nature morte, Religion), chaque tas étant mélangé.

On distribue également les 3 cartes « Faussaire ». À 6 joueurs, tous lancent le dé et les 3 joueurs ayant obtenu le plus gros score bénéficient d'une carte « Faussaire » à utiliser quand ils le souhaitent au cours de la partie.

À 5 joueurs, on distribuera les 3 cartes « Faussaire ». À 4 joueurs, on n'en distribuera plus que 2, de même qu'à 3 joueurs. Si l'on ne joue qu'à 2, il n'y aura alors qu'une seule carte « Faussaire » pour le joueur ayant effectué le plus gros score.

On pose aussi à côté du plateau de jeu le paquet de 49 cartes « Quiz », retournées.

Tous les joueurs placent leur pion principal sur la case DÉPART et leur pion secondaire correspondant avant le 1 de l'échelle de notoriété.

TOUR DE JEU

On tire au sort le premier joueur : chacun lance le dé et celui qui a obtenu le plus gros score démarre la partie. On considère alors que le tour de jeu aura lieu dans le sens des aiguilles d'une montre.

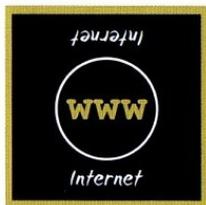
Chacun des joueurs lance le dé et déplace son pion principal d'autant de cases que le chiffre du dé sur le circuit extérieur.

Chaque case correspond à un événement que le joueur devra exécuter :



DÉPART

C'est de cette case que commence le jeu. Dans la suite de la partie, lorsqu'un joueur tombe dessus, elle permet de gagner 5 points de notoriété. En effet, le joueur en question vient de publier un livre d'art à succès.



INTERNET

Grâce au réseau social et aux sites d'enchères, vous réalisez une bonne affaire sur internet et obtenez pour une bouchée de pain 2 œuvres. Vous les piochez donc dans les piles de votre choix.



NU OU PORTRAIT

Vous choisissez parmi ces 2 catégories et piochez une œuvre visible sur la pile correspondante.



EXPO

Votre collection peut s'organiser selon 2 axes : soit selon la catégorie picturale des œuvres (portrait, nu, paysage, etc.), soit selon le nombre qu'elles portent (de 1 à 13). Vous devez posséder au moins 3 œuvres de même catégorie ou portant le même nombre pour réaliser une exposition (vous pouvez exposer tout ou partie de votre collection).

Vous marquez alors autant de points que d'œuvres exposées. Les œuvres exposées sont ensuite remises sous les piles. Attention, un adversaire peut sortir à cette occasion une carte « Faussaire ». L'œuvre désignée comme un faux n'a donc plus aucune valeur, de même que les autres cartes de la catégorie exposée.

Jackpot : si un des joueurs parvient à réunir les 13 œuvres d'une même catégorie et à les exposer, il gagne alors le jackpot, soit 25 points !



CAMBRIOLAGE

Votre musée est cambriolé. On vous a dérobé 2 œuvres, que vous devez remettre sur les piles, mais vous passez au journal de 20h et gagnez donc 5 points de notoriété. Vous profitez de votre passage télévisé pour citer les œuvres volées.



SCULPTURE ou PAYSAGE

Vous choisissez parmi ces 2 catégories et piochez une œuvre visible sur la pile correspondante.



DONATION

Votre musée bénéficie d'une donation de 5 œuvres, prises au choix sur le dessus des piles. Vous gagnez également 2 points de notoriété.



RELIGION ou NATURE MORTE

Vous choisissez parmi ces 2 catégories et piochez une œuvre visible sur la pile correspondante.



PRÊT ou RESTITUTION

On offre à votre musée la possibilité de prêter 1 ou 2 œuvres de sa collection pour une exposition temporaire à l'étranger. Vous écartez donc provisoirement de votre jeu 1 ou 2 œuvres au choix (laissées à côté de vous, face cachée) et marquez 3 points de notoriété par œuvre prêtée. Lorsque vous passerez à nouveau sur cette case, vous aurez soit la possibilité de prêter à nouveau des œuvres pour gagner des points, soit de récupérer dans votre jeu les œuvres prêtées.



VOYAGE: BERLIN ou NEW YORK / LONDRES ou SYDNEY

Vous partez en voyage d'affaire à l'étranger. Si vous choisissez la destination proche, vous marquez 2 points de notoriété et allez directement sur la case QUIZ qui suit pour répondre à une question. Si vous choisissez la destination lointaine, vous marquez 5 points mais passez le prochain tour.



SCULPTURE ou RELIGION

Vous choisissez parmi ces 2 catégories et piochez une œuvre visible sur la pile correspondante.



VERNISSAGE

Vous organisez un vernissage pour l'inauguration de votre exposition. Mais est-il un succès ? Lancez le dé. Si le chiffre est impair, c'est que votre vernissage est raté et vous perdez alors autant de points que le chiffre indiqué sur le dé. Si le chiffre est pair, il est réussi et vous gagnez alors autant de points qu'indiqué sur le dé.



NU ou NATURE MORTE

Vous choisissez parmi ces 2 catégories et piochez une œuvre visible sur la pile correspondante.



PORTRAIT ou PAYSAGE

Vous choisissez parmi ces 2 catégories et piochez une œuvre visible sur la pile correspondante.



FONDS COMMUN

Votre musée doit s'associer avec un musée concurrent de votre choix. Vous prenez donc le jeu de votre adversaire et le vôtre, vous mélangez les cartes et les redistribuez aléatoirement en deux jeux. Par contre, c'est votre adversaire qui choisit quel jeu il souhaite prendre.



QUIZ

Vous devez choisir la couleur de la question à laquelle vous souhaitez répondre, noir ou or. Un autre joueur vous pose la question. Si vous y répondez correctement, vous gagnez 2 points de notoriété, si votre réponse est fausse, vous perdez 1 point.



BANQUEROUTE

La malchance s'abat sur vous et votre musée est l'objet d'une mauvaise presse. Vous perdez donc tous vos points et redémarrez en bas de l'échelle de la notoriété.



FAUSSAIRE

Cette carte n'est détenue que par une partie des joueurs. Lorsqu'une exposition est réalisée, tous les joueurs détenteurs de cette carte peuvent la sortir et désigner (en la nommant) une œuvre comme étant un faux. Toute la catégorie à laquelle appartient cette œuvre en pâtit et ne vaut plus aucun point.

Cette carte peut être utilisée par plusieurs joueurs sur une même exposition, mais elle n'est valable qu'une seule fois au cours du jeu.

*La partie est finie dès qu'un des joueurs
atteint un score de 50 points de notoriété:
IL A GAGNÉ!*

À noter que pour une partie plus courte, on pourra choisir d'arrêter la partie à 30 ou 40 points.

Variante plus stratégique :

Si vous souhaitez développer davantage de stratégie dans la partie et vous trouver moins soumis aux aléas du hasard, il vous suffit d'introduire la variante suivante : à chaque lancer de dé, le joueur a le choix entre tourner dans le sens des aiguilles d'une montre ou en sens inverse. Ainsi, il a toujours le choix entre 2 événements et peut donc davantage maîtriser son jeu.