

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





REGLE

Matériel

- 1 plateau
- 1 dé
- 6 pions
- 24 « anneaux » de 4 couleurs différentes
- 50 cartes Blocus
- 192 cartes Quiz
- 192 cartes Vrai ou Faux
- 1 règle du jeu

Nombre de joueurs

De 2 à 6 joueurs, à partir de 10 ans et pour toute la famille.

But du jeu

Être le premier joueur à remporter les 4 Quiz, symbolisés par les anneaux, en répondant correctement aux questions.

- Science et technologie : cases violettes ;
- Curiosité : cases jaunes ;
- Environnement : cases vertes ;
- Santé : cases bleues.

Préparation du jeu

Ouvrir le plateau de jeu.

Placer le paquet de cartes Vrai ou Faux, le paquet de cartes Quiz et le paquet de cartes Blocus sur la table de jeu.

De 2 à 4 joueurs, distribuer 5 cartes Blocus à chaque joueur. À partir de 5 joueurs, distribuer 7 cartes Blocus à chaque joueur.

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case Départ au centre du plateau.

Déroulement du jeu

Chaque joueur lance le dé. Celui qui a obtenu le plus grand nombre commence la partie. Ensuite, le sens du jeu sera celui des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour lance le dé et avance son pion dans le sens de son choix.

Il est interdit :

- de se déplacer en diagonale ;
- de revenir sur ses pas (par exemple avancer puis reculer dans le même tour) ;
- de passer par les cases rouges (obstacles).

Il est obligatoire de déplacer son pion quand vient son tour de jouer (sauf si le joueur est bloqué de tous côtés par des cartes Blocus).

Les joueurs peuvent être plusieurs sur une même case.

L'objectif du joueur est d'atteindre les cases Quiz pour répondre correctement à une question du thème indiqué sur la case et gagner un anneau de la couleur correspondante. Il n'est pas nécessaire de tomber pile sur la case Quiz pour répondre à la question (par exemple, si un joueur est à 3 cases du Quiz et qu'il fait 6 avec les dés, il avance de 3 cases puis se place sur la case Quiz).

Le gagnant

Le gagnant est le 1^{er} joueur qui a remporté 4 anneaux (1 de chaque couleur).

Composition du plateau de jeu

Cases de couleur

Le joueur doit répondre à une question Vrai ou Faux de la couleur de la case. À chaque couleur correspond un thème :

- violet : Science et technologie ;
- jaune : Curiosité ;
- vert : Environnement ;
- bleu : Santé.

DU JEU

Deux cas sont possibles :

- Si le joueur répond juste, il a le droit de relancer le dé.
- Si sa réponse est fautive, c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Cases blanches

Le joueur doit faire ce que la case indique :

- relancer le dé ;
- piocher une carte Blocus puis relancer le dé ;
- piocher une carte Blocus (sans rejouer).

Cases rouges

Ce sont des cases obstacles, le joueur est obligé de les contourner.

Cases « Ça m'intéresse »

Elles permettent au joueur qui tombe dessus d'aller directement sur la case Quiz de son choix.

Cases Quiz

Le joueur doit répondre à une question Quiz du thème correspondant à sa couleur en choisissant parmi 3 propositions de réponses. Si le joueur a moins de 12 ans, on lui lit l'indice.

Deux cas sont possibles :

- Si le joueur donne la bonne réponse, il remporte l'anneau de la couleur de la case Quiz et rejoue.
- S'il se trompe, c'est au joueur suivant de lancer le dé. Quand ce sera de nouveau son tour, il devra lancer le dé et quitter la case Quiz.

Cartes

Sur les cartes, chaque couleur correspond à un thème :

- violet : Science et technologie (espace, inventions, transport, industrie, informatique, télécommunications, matériaux, sources d'énergie...)
- jaune : Curiosité (histoire, société, culture, expressions...)
- vert : Environnement (flore, faune, climat, météo, environnement, roches et minéraux...)
- bleu : Santé (corps humain, hygiène, nutrition, sport, santé...).

Cartes Quiz

Elles permettent de gagner un anneau.

Chaque face est divisée en 2 couleurs (2 thèmes) et comporte 1 question par couleur.

Chaque question est accompagnée de 3 réponses possibles. Si le joueur a moins de 12 ans, on lui lit également l'indice.

Cartes Vrai ou Faux

Elles permettent d'avancer sur le plateau.

Elles sont divisées en 4 couleurs (4 thèmes) et comportent 1 question par couleur.

Le joueur y répond par vrai ou par faux. S'il a juste, il relance le dé. Sinon c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Cartes Blocus

Ces cartes servent à bloquer l'avancement d'un joueur et à modifier son parcours.

Elles doivent être posées AVANT que le joueur que l'on souhaite bloquer ait lancé le dé. Celui-ci doit donc lancer très vite le dé quand c'est son tour de jouer pour que les autres joueurs n'aient pas le temps de le bloquer.

Les joueurs peuvent :

- utiliser les cartes Blocus sur toutes les cases (sauf s'il y a déjà un joueur dessus et sauf sur les cases Quiz) ;
- utiliser plusieurs cartes Blocus en même temps.

Plusieurs joueurs peuvent poser des Blocus en même temps (coalition contre un autre joueur).

Les cartes Blocus ne sont utilisées qu'une seule fois : quand le joueur a avancé son pion en tenant compte du Blocus, les cartes repartent dans la pioche, même si le joueur rejoue dans le même tour.