

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

Des hommes de Cro-Magnon se rencontrent, il y a plus de 15 000 ans. Ils décident de former une TRIBU et de partir à la découverte du « Pays de l'Homme ». Au cours de ce voyage, il veulent désigner leur chef. Ce dernier sera celui qui surmontera le plus facilement les obstacles du parcours. Il devra mimer, dessiner, deviner et maîtriser la connaissance... et se maîtriser... La performance de chaque joueur est mesurée par la détention de silex : « la pierre de la connaissance » et de cartes des sites.

1 - AU DÉPART :

Un joueur tiré au sort sera le meneur du jeu (distribution des cartes, des silex...). Les joueurs conviennent d'un temps de jeu ou d'un nombre de tours. Chaque joueur choisit son pion et reçoit 12 petits silex. Les joueurs placent leurs pions sur la case départ. Les cartes « Inconnu » sont placées et retournées sur le tapis de jeu.

2 - POUR AVANCER :

Chaque joueur lance les 4 petits bifaces gravés utilisés comme « dés ». Il doit alors avancer d'une à douze cases au maximum. Dans certains cas un choix de parcours s'offre au joueur, il choisit alors le chemin le plus intéressant pour lui.

3 - LES DÉCOUVERTES DE SITES :

GROTTE, ABRI ou GISEMENT :

Le premier joueur qui rencontre une case grotte, abri ou gisement reçoit la carte « Découverte du site ». Il accède ainsi à la connaissance du site. La valeur « silex » de cette carte s'ajoute aux silex que détient le joueur (pierres de la connaissance). Exemple : au départ, le premier joueur fait « 5 ». Il se retrouve à la grotte de Lascaux. Il ne reçoit pas de nouveaux silex mais la carte « Découverte » du site d'une valeur de 5 silex.

Lorsqu'un autre joueur arrivera ensuite sur ce site, le détenteur de la carte devra lui présenter une affirmation à partir des informations qui figurent au verso de la carte. L'affirmation doit être complétée par la question « vrai ou faux? ».

Si la réponse est juste, la carte correspondante change de mains car le joueur questionné vient de lui ravir la connaissance du site. Dans le cas contraire, le détenteur de la carte la conserve.

GOUFFRE :

Lorsqu'un joueur tombe dans le gouffre, il reçoit la carte correspondante ; pour sortir, il doit attendre 3 tours de lancement des bifaces, sauf :

- si un autre joueur, en tombant lui-même dans le gouffre, le délivre ;
- + s'il règle au jeu un droit immédiat de sortie de 5 silex.

Le joueur tombé dans le gouffre continue à participer aux enjeux.

Lors de sa sortie, il remet la carte en jeu ou la donne à son successeur.

PARC / MUSÉE :

Lorsqu'un joueur rencontre un parc ou un musée, il reçoit provisoirement la carte dans l'attente de la remettre au joueur qui à nouveau rencontrera cette case.

Il peut alors, s'il le souhaite, poser à un des joueurs de son choix une question sur la préhistoire dont la réponse figure sur une de ses cartes « Découvertes du site ». Cette question est basée sur une affirmation que l'on complète par « vrai ou faux? ». Si la réponse est juste, il lui donne deux de ses silex en récompense, sinon, c'est le joueur questionné qui lui remet deux silex en remerciement.

4 - INCONNU :

Lorsqu'un joueur rencontre une case « Inconnu », il tire une carte qui peut modifier le cours du jeu, le faire réaliser un mime, un dessin ou une action.

CASE DÉPART :

A chaque franchissement de la case départ, le joueur se voit remettre 3 silex.

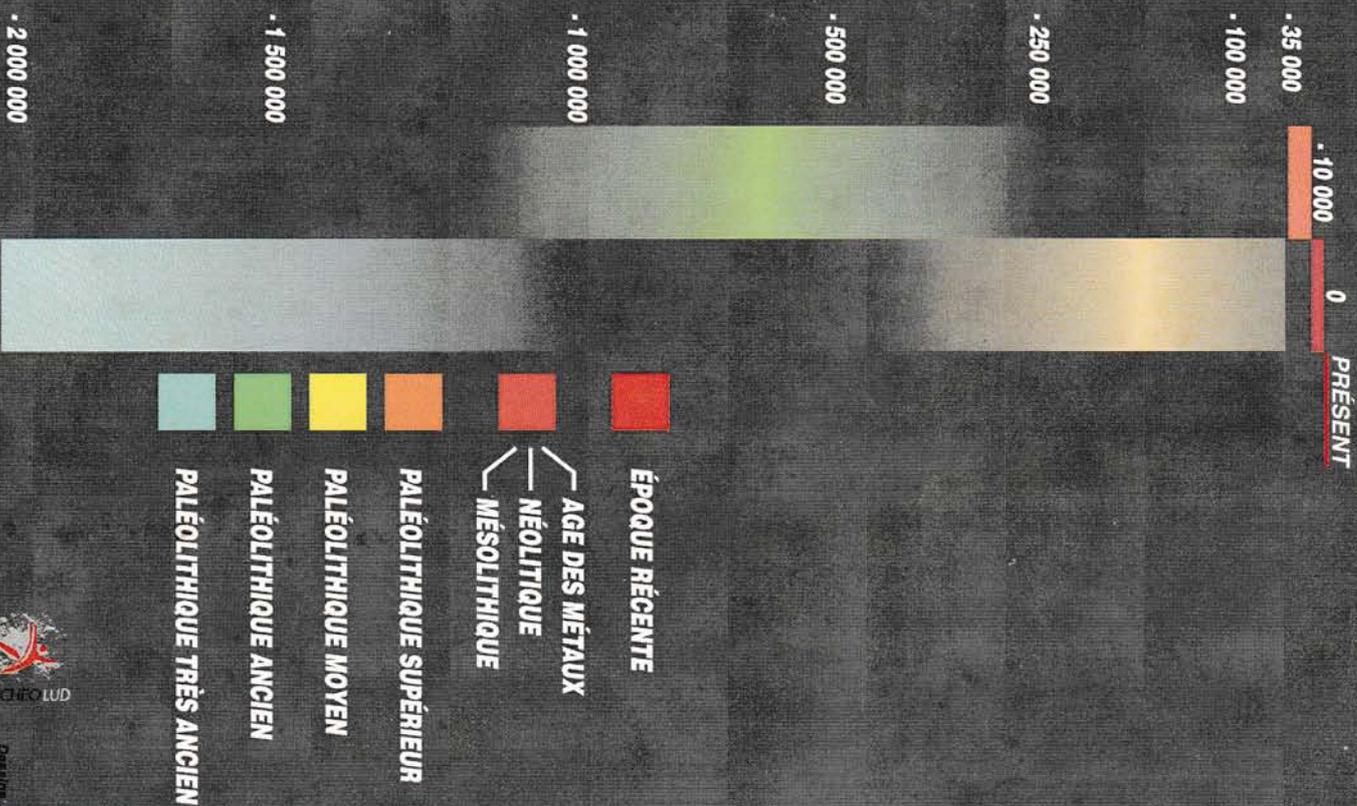
Remarques :

- Si un joueur n'a plus de silex (et seulement dans ce cas), il peut remettre une de ses cartes « Découverte du site » au jeu. Il reçoit alors du jeu le nombre correspondant de silex.
- Lorsqu'un joueur a épuisé pour la première fois ses silex et ses cartes « grottes, abris et gisements », il reçoit de chaque joueur un silex en solidarité. La seconde fois, il abandonne le circuit. Toutefois, il peut choisir d'aider un joueur à devenir chef de la tribu ; il pose alors son pion sous le pion du joueur qui accepte son soutien.

4 - FIN DU JEU :

Lorsque le temps de jeu ou le nombre de tours est épuisé, chacun totalise ses silex et la valeur silex des cartes « Découverte du site » en sa possession, ce qui permet de désigner le chef de la tribu. Exemple : le premier joueur qui franchit pour la dernière fois la case « départ » reçoit du jeu les 3 silex. Le jeu est alors terminé.

Tailler le silex... GRANDS REPERES CHRONOLOGIQUES



Chronologie : échelle de temps respectée



Échelle culturelle	Mode de vie	Age B.C.	Techniques	Types humains
Épipaléolithique Magdalénien Solutrén Périgordien Aurignacien	Art Sépultures Structuration de l'habitat Domestication du feu	10 000 20 000 30 000 40 000		Homo sapiens sapiens
Moustérien	Domestication du feu	200 000		Homo sapiens neanderthalensis
Acheuléen	Domestication du feu	500 000 300 000 1 000 000 1 500 000		Homo erectus
PALÉOLITHIQUE ANCIEN	Domestication du feu	2 000 000		Homo habilis

Tableau : échelle de temps modifiée pour une bonne lecture des données