

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# LES VOYAGES DE MAGELLAN aux temps modernes

Ce jeu « Les voyages de MAGELLAN aux Temps Modernes », consiste en un voyage se déroulant à travers le monde, à bord du S.E. 210 « Caravelle » le dernier-né de l'aviation civile Française.

## RÈGLE DU JEU

### Composition.

- Ce jeu se joue de 2 à 6 joueurs (plus le meneur de jeu) et comprend :
- une planisphère sur laquelle figurent des lignes aériennes et des aérodromes. Les aérodromes sont représentés par des ronds de couleurs différentes, suivant les villes.
  - 6 avions « Caravelle » de différentes couleurs.
  - des billets de banque en coupures de 500.000 fr., 100.000 fr., 50.000 fr., 10.000 fr., et 5.000 fr.
  - 2 paquets de cartes dont l'un portant au dos un point d'interrogation en rouge et le second une « Caravelle ». Ces deux paquets devront être retournés sur le jeu.
  - des bons d'essence d'une valeur de 1.000 litres chacun.

### Distribution de l'argent et de l'essence.

Chaque joueur reçoit un avion « Caravelle », 10 bons d'essence et 2.000.000 de francs répartis comme suit :

2 billets de 500.000 fr.,	5 billets de 100.000 fr.
8 billets de 50.000 fr.,	8 billets de 5.000 fr.

### Rôle du meneur de jeu.

Distribuer les cartes, payer les primes, vendre les bons d'essence, percevoir le montant des amendes, des assurances et divers autres frais.

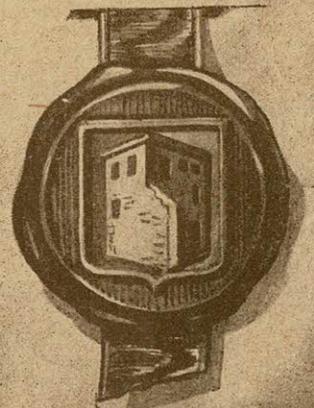
### Départ et marche des avions.

Le premier joueur prend le départ de PARIS, joue avec un dé, et avance dans la direction qui lui plaît, d'autant de cases qu'il fait de points.

*Les ronds (aérodromes) comptent pour une case.*

Les autres joueurs suivent la même règle et partent également de PARIS.

Chaque fois qu'un joueur passe sur une case représentant un jerrycan, et même s'il ne s'arrête pas exactement dessus, il doit remettre un bon d'essence au meneur de jeu.



En aucun cas le joueur ne peut faire volte face à son avion.

S'il s'arrête sur un trait rouge, il tire la première carte du paquet avec un point d'interrogation et après avoir lu les directives indiquées sur cette dernière, la replace sous le paquet.

Le joueur peut également assurer son avion contre les accidents. Cette assurance coûte 300.000 fr. mais chaque fois qu'un accident se produit ou des frais quelconques le joueur ne paie que la moitié du montant réclamé. Elle ne rembourse pas les taxes de séjour et de survol.

**BUT DU JEU. - Remarque.** Les aérodromes peuvent se grouper en cinq catégories, dans la couleur qui les représente, c'est-à-dire : bleu, rouge, vert, noir et violet.

Le premier but du joueur est d'essayer d'acheter les 6 aérodromes d'une même couleur. Ce but réalisé, le joueur devra chercher à amasser le plus d'argent possible, car le vainqueur sera celui qui aura le plus d'argent à la fin de la partie.

**AÉRODROMES.** - Pour atterrir sur un aérodrome, il faut que votre coup de dé vous amène exactement sur ce dernier. Cependant, et si vous le désirez vous pouvez également atterrir même si vous avez un nombre de points dépassant l'aérodrome.

Exemple : Pierre est à 4 cases de NEW-YORK. S'il fait 4 au coup de dé, il atterrit obligatoirement sur l'aérodrome de NEW-YORK. S'il fait plus de 4 points, il peut également atterrir et perdra, évidemment, le bénéfice des points supplémentaires.

a) Lorsque vous atterrissez sur un aérodrome qui n'est pas acheté, vous devez l'acquérir si vous avez suffisamment d'argent. A ce moment-là, le meneur de jeu vous remet la carte correspondante à l'aérodrome. Cette carte indique :

*Le prix d'achat de l'aérodrome. - La taxe de séjour. - Les renseignements relatifs à la ville.*

La taxe de séjour correspond à la somme que vous percevrez lorsqu'un autre joueur viendra atterrir sur votre aérodrome. Cette taxe varie selon le nombre d'aérodromes de mêmes couleurs que vous possédez.

b) Lorsque vous atterrissez sur un aérodrome qui est déjà acheté, vous payez la taxe de séjour.

Dans les 2 cas, a et b, vous tirez la première carte du paquet portant un avion « Caravelle » et après avoir appliqué les directives indiquées sur cette carte, vous la replacez sous le paquet.

Seulement, dans les aérodromes, vous pouvez vous ravitailler en essence. Un bon d'essence coûte 10.000 fr. Lorsque vous survolez un aérodrome acheté, vous payez la taxe de survol indiquée sur le titre de propriété.

PARIS peut être considéré comme un aérodrome, en ce sens que vous pourrez vous y ravitailler en essence. Cependant, il ne peut être acheté, et vous n'aurez pas à tirer de carte au moment de l'atterrissage.

**Perte de l'avion.** Si, à un moment donné il ne vous reste plus d'essence pour gagner le prochain aérodrome, votre avion est perdu et vous vous trouvez dans l'obligation d'en acheter un neuf, ce qui vous coûte 300.000 fr. L'assurance ne vous rembourse rien sur cette perte. Vous devez contracter une nouvelle assurance et repartir de PARIS.

**Vente des aérodromes et de l'essence.** Vous pouvez vendre vos aérodromes à un concurrent, mais le prix maximum ne doit pas dépasser le double de votre prix d'achat.

Le meneur de jeu peut vous les racheter au prix que vous les avez acquis et lui seul peut également vous racheter votre essence à son prix initial. Mais de toute façon vous devez garder au moins 2 bons d'essence.

**TRÈS IMPORTANT.** - En réalité ce jeu « Les Voyages de MAGELLAN aux Temps Modernes » réunit deux jeux éducatifs et instructifs.

En effet, après un voyage à travers le monde, et lorsque la partie sera terminée, vous désignerez un Meneur de jeu qui prendra les cartes des aérodromes et posera des questions aux candidats.

Exemple : Rio de Janeiro. - 1° Pouvez-vous me dire le nom de l'aérodrome ? 2° Par quel événement annuel est-il célèbre ? - 3° Le nombre d'habitants ?

A chaque réponse juste le Meneur de jeu attribuera le nombre de points qu'il jugera avec beaucoup d'impartialité. Le gagnant sera comme toujours celui qui terminera avec le plus de points. **BONNE CHANCE !**

#### LA VIE DE MAGELLAN

Fernand de MAGELLAN ou MAGALHAEM (vers 1470-1521) fut un navigateur portugais qui, disgracié dans son pays, passa au service de l'ESPAGNE. Pour ouvrir aux Espagnols, la route des INDES jusqu'alors aux mains des Portugais qui gardaient le Cap de Bonne Espérance, il chercha en 1519 à passer au Sud de l'Amérique. Chemin faisant il explora la côte du Brésil et de l'Argentine et découvrit le détroit qui porte son nom.

Il fut le premier Européen qui navigua sur la partie Occidentale du Pacifique qu'il traversa en 16 semaines. Il aborda enfin aux Iles Mariannes (les Philippines) où il fut tué dans un combat contre les Indigènes. Sur un de ses vaisseaux, son lieutenant del CANO acheva le premier tour du monde.

#### LE S. E. 210 CARAVELLE

Fabriqué par OUEST-AVIATION (anciennement : S.N.C.A.S.E.). Il a volé pour la première fois en 1955. C'est un moyen courrier.

**Caractéristiques :** Envergure : 34 m 30 - Longueur : 31 m 50 - Nombre de passagers : 70 - Poids au décollage : 44 T. - Moteurs : 2 turboréacteurs ROLLS ROYCE R.A. 16 AVON - Puissance : 2 moteurs de 4 540 K<sup>o</sup>/P - Vitesse : 740 k/h - Rayon d'action : 4 300 km.