

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).

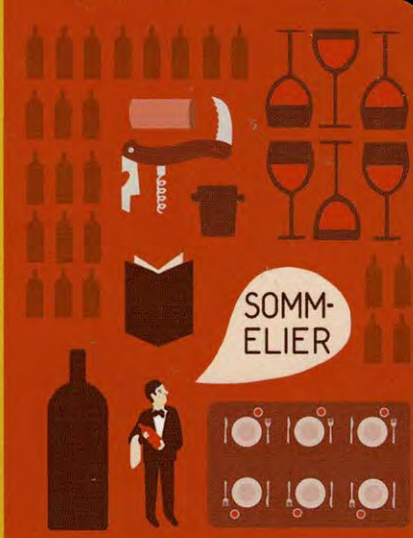
L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

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





LA RÈGLE DU JEU ET SES SOLUTIONS



LA RÈGLE DU JEU

PRÉSENTATION DU JEU

Les joueurs s'affrontent pour se constituer la plus belle cave en gagnant des **Pions-bouteille**. Ils doivent répondre aux questions de 4 personnages exerçant un métier lié au vin : le **Vigneron**, l'**Œnologue**, le **Caviste** et le **Sommelier**. À son tour, un joueur déplace la **Bouteille** sur un des 4 personnages et pioche la carte question correspondante. Il la lit à haute voix à son voisin de droite qui doit y répondre. Si la question semble trop dure, le joueur questionné peut se faire aider par un autre joueur de son choix, mais il devra partager sa récompense. Pendant ce temps, les autres joueurs peuvent parier sur la réponse en posant 1 **Pion-bouteille** sur la case **Réussite** ou **Échec**. Dans les paquets de questions se trouvent des cartes **Fin de jeu** : lorsque 3 de ces cartes ont été révélées, la partie prend fin. Le joueur ayant le plus de **Pions-bouteille** gagne la partie.

CONCEPT : dans ce jeu, c'est toujours le joueur placé à droite du lecteur qui répond à la question.

NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 6 joueurs.

DURÉE : env. 40 min.

MATÉRIEL DE JEU :

- 1 plateau de jeu
- 1 grand pion en bois **Bouteille**
- 40 cartes recto-verso (80 questions) **Vigneron**
- 40 cartes recto-verso (80 questions) **Œnologue**
- 40 cartes recto-verso (80 questions) **Caviste**
- 40 cartes recto-verso (80 questions) **Sommelier**
- 15 cartes **Chance**
- 5 cartes **Fin du jeu**
- 40 **Pions-bouteille** : ils servent de monnaie
- 25 cartes **Grand cru** : ils servent de monnaie (1 carte **Grand cru** = 5 **Pions-bouteille**)
- 1 livret pour la règle de jeu et les réponses aux questions

BUT DU JEU : le gagnant est le joueur possédant le plus de **Pions-bouteille**



à la fin du jeu. Pour connaître la valeur de sa cave, on compte le nombre de **Pions-bouteille** gagnés ainsi que chaque carte **Grand cru** (qui vaut 5 **Pions-bouteille**). Si plusieurs joueurs possèdent le même nombre de **Pions-bouteille**, ils sont déclarés vainqueurs ex-æquo.

PLACEMENT DES ÉLÉMENTS DE JEU : placez le plateau de jeu au centre de la table. Le tas des 40 **Pions-bouteille** et les cartes **Grand cru** sont posés à côté du plateau de jeu et servent de monnaie : on appelle ce tas la Banque. Les cartes Chance sont posées à côté du plateau, face cachée. On place une carte Fin de jeu sous la pile des cartes Chance. Les 4 paquets de 40 cartes questions Vigneron, Œnologue, Caviste et Sommelier sont posés à côté de leur personnage hors du plateau de jeu.

- Il faut ensuite préparer la pioche pour chacun des 4 paquets de questions :
- on pioche 10 cartes au hasard parmi les 40, les autres cartes sont écartées du jeu et placées dans la boîte ;
 - on sépare 5 cartes des 10 précédentes ;
 - on ajoute 1 carte Fin de jeu aux 5 cartes ;
 - on mélange ces 6 cartes ;

- on place les 5 autres cartes restantes par-dessus les 6 cartes que l'on vient de mélanger ;
- il faut réaliser la même opération pour les paquets de cartes questions restants.

Chaque joueur reçoit 2 **Pions-bouteille** au début du jeu.

On détermine le premier joueur au hasard.

La partie peut commencer.

TOUR DE JEU

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur, on effectue les étapes suivantes.

1. Le premier joueur place la Bouteille de vin sur un personnage de son choix.
 2. Le premier joueur pioche la carte et la lit à haute voix à son voisin de droite, il est le lecteur.
 3. Le voisin de droite est le joueur questionné, il doit répondre mais peut demander de l'aide à un autre joueur de son choix (sauf le lecteur). Dans ce cas, le joueur désigné ne peut pas parier.
 4. Les autres joueurs peuvent parier 1 Pion-bouteille sur la case Réussite ou Échec du plateau de jeu.
 5. On vérifie la réponse donnée par le joueur questionné dans le livret.
 6. Si la réponse est correcte, il gagne la récompense en **Pions-bouteille** indiquée sur la carte, sinon il pioche une carte Chance.
 7. On vérifie la réussite des paris.
 8. Fin du tour de jeu, le joueur à la gauche du lecteur devient le nouveau premier joueur et recommence un nouveau tour de jeu par l'étape 1.
- Les joueurs jouent ainsi les uns après les autres en répétant ces 8 étapes jusqu'à la fin de la partie.

COMMENT JOUER : le premier joueur prend la Bouteille et la pose sur un personnage (Vigneron, Œnologue, Caviste ou Sommelier). La Bouteille ne peut jamais rester sur le même personnage, elle doit toujours être déplacée sur un nouveau personnage.

Il pioche la carte question du dessus de la pioche du personnage. Il annonce la récompense en **Pions-bouteille** et lit la question à haute voix. Il est le lecteur. C'est son voisin de droite qui doit répondre à la question. Il est le joueur questionné.

À chaque métier correspond un type de questions :

Le Vigneron : questions à choix multiples sur la vigne, les méthodes d'élaboration des vins.

L'Œnologue : questions Vrai ou Faux sur la fabrication du vin.

Le Caviste : poser le doigt sur l'étiquette de la région ou du pays

correspondant à la réponse.

Le Sommelier : questions d'ordre de grandeur sur le vin. (Attention ! : Le lecteur ne doit pas lire la fourchette d'ordre de grandeur indiquée sur la carte.) Le jour doit énoncer une valeur précise pour sa réponse.

CONSEIL DE DURÉE : il est conseillé de limiter le temps de réponse (par exemple à 30 secondes).

DEMANDE D'AIDE : le joueur questionné peut demander de l'aide à un seul autre joueur (sauf le lecteur). Ce joueur invité peut accepter ou refuser. S'il refuse, le joueur questionné devra répondre seul. Si le joueur invité accepte, ils peuvent discuter ensemble pour donner une seule et unique réponse.

PARIS : avant que le joueur questionné ne réponde, le lecteur demande à haute voix si les autres joueurs veulent parier. Le lecteur peut également parier, mais pas le joueur questionné.

Chaque joueur peut parier 1 Pion-bouteille qu'il pose soit sur la case Réussite du plateau, soit sur la case Échec.

RÉPONSE À LA QUESTION : les réponses aux questions se situent dans le livret, à la page correspondant au numéro de la carte :

- si la réponse est bonne c'est une **Réussite** : le joueur gagne la récompense, un nombre de **Pions-bouteille** indiqué sur la carte qu'il se fait payer par la **Banque** ;
- si la réponse est bonne et que le joueur s'est fait aider, il doit partager sa récompense. Les joueurs se partagent les **Pions-bouteille** d'une manière égalitaire en commençant par le joueur questionné.
- si la réponse est fausse, c'est un échec : le joueur questionné pioche une carte **Chance**. Un joueur invité ne pioche pas de carte **Chance**, il ne reçoit rien en cas de mauvaise réponse.

LES CARTES CHANCE : les cartes **Chance**, qui donnent qui donne un avantage futur au joueur, sont gardées secrètes par les joueurs. Un joueur peut jouer toutes ses cartes chances sur un même tour ou les conserver ; il ne peut néanmoins en conserver plus de 2. S'il en pioche une troisième, il doit en défausser une, celle de son choix. Lorsque le paquet de cartes **Chance** est épuisé, on remélange les cartes défaussées pour former un nouveau paquet.

LES PIONS-BOUTEILLE : les **Pions-bouteille** gagnés sont posés devant chaque joueur. À son tour, un joueur peut échanger 5 **Pions-bouteille** contre

une carte **Grand cru**, il remet ses **Pions-bouteille** dans le tas à la Banque. À tout moment, les autres joueurs doivent pouvoir demander ou compter le nombre de cartes **Grand cru** et **Pions-bouteille** que possède un joueur.

VÉRIFICATION DES PARIS : tous les joueurs qui ont parié vérifient leur pari.

- Si le pari est réussi, le joueur ayant parié, récupère sa bouteille et en gagne une supplémentaire prise à la Banque.
- Si le pari est raté, le joueur perd sa bouteille et la remet à la Banque.

FIN DE JEU : lorsqu'un joueur pioche une carte question et dévoile une carte Fin de jeu, il l'annonce à tous les joueurs et la place face visible près du plateau. La fin du jeu survient lorsque 3 des 5 cartes Fin de jeu ont été dévoilées. On continue cependant à jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient répondu au même nombre de questions, c'est-à-dire jusqu'au joueur qui a débuté la partie.

VARIANTE DU JEU :

Si une partie est jouée à 2 ou 3 joueurs, vous pouvez réduire le nombre de cartes questions dans les paquets Vigneron, Œnologue, Caviste et Sommelier.

- On pioche 8 cartes au hasard parmi les 40, les autres cartes sont écartées du jeu et placées dans la boîte ;
- On sépare 4 cartes des 8 précédentes ;
- On ajoute 1 carte Fin de jeu aux 4 cartes ;
- On mélange ces 5 cartes ;
- On place les 4 autres cartes restantes par-dessus les 5 cartes que l'on vient de mélanger.
- Il faut réaliser la même opération pour les paquets de cartes questions restants.

