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 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com

















Pour se changer les idées, Loup décide de faire le tour du monde. Partout où il passe, il envoie des cartes postales à ses amis...



But du jeu:

Être le premier joueur à avoir envoyé toutes les cartes postales de son paquet.

Préparation du jeu :

Les joueurs se placent autour du plateau.

On choisit le côté du plateau sur lequel on souhaite jouer.

Le plateau (1) est pour une partie un peu plus difficile car les pays sont moins facilement repérable.

Le plateau (1) est pour une partie un peu plus facile.

On installe les cartes Action à l'emplacement prévu sur le plateau. Le joueur le plus âgé tire une carte postale au hasard et place le pion Loup sur le pays correspondant. Loup commencera son voyage depuis ce pays.

Puis on distribue les cartes postales entre les joueurs :

- Si l'on joue à 2, 3, 4 ou 6 joueurs, on distribue les 24 cartes postales restantes.
- Si l'on joue à 5 joueurs, on distribue 4 cartes postales à chacun et les cartes restantes sont mises de côté.

On peut faire varier le nombre de cartes postales distribuées, selon la durée voulue pour la partie de jeu.

Déroulement de la partie :

Tous les joueurs placent leurs cartes postales devant eux, face visible. Le joueur le plus âgé commence. Il lance le dé.

- Si le dé tombe sur un chiffre, le joueur déplace Loup autant de fois qu'indiqué par le résultat du dé. Il peut cependant arrêter Loup avant d'avoir atteint le nombre total de déplacements.
- Si le dé tombe sur une face blanche, le joueur passe son tour.
- Si le dé tombe sur un point d'interrogation, le joueur pioche une carte « Action », lit son contenu et réalise l'action indiquée.
- Un joueur peut poster une carte postale uniquement lorsque c'est son tour, avant ou après avoir lancé le dé, et dans 3 cas de figures :
 - si, au début de son tour, le pion est sur une case pays dont le joueur a la carte postale ;
 - si, lors de son tour, le joueur pioche une carte Action et positionne le pion sur un pays dont il a la carte postale ;
 - si, à la fin de son déplacement, le pion se retrouve sur une case pays dont le joueur a la carte postale.

Précisions:

- Loup peut être déplacé dans tous les sens, suivant les chemins blancs tracés sur le plateau.
- Les cases « Avion » sont des escales et comptent comme une étape dans le nombre de déplacements.
- Pour poster une carte postale : le joueur place la carte à l'emplacement prévu sur le plateau de jeu.

Fin de la partie :

La partie prend fin lorsqu'un joueur a réussi à envoyer toutes les cartes postales de son jeu.

Variante:

Pour les plus jeunes joueurs, le jeu devient coopératif.

On tire 6 cartes postales au hasard. La première sera le pays de départ de Loup. Les 5 restantes sont mises devant tous les joueurs. Ils auront 10 tours pour réussir, tous ensemble, à poster toutes leurs cartes.

Attention : ne pas oublier de comptabiliser le nombre de tours de jeu (si besoin, on peut se servir des cartes Action pour comptabiliser : retirer alors 10 cartes Action du paquet et s'en servir comme marqueur de tour).

Conseil:

Avant de jouer pour la première fois, il peut être intéressant de montrer les cartes postales aux joueurs pour qu'ils repèrent les différents pays.

Concept du jeu : Sylvain Ménager.

Directeur éditorial : Damien Hervé Éditrice : Jeanne Digne-Matz Responsable du studio graphique : Sabrina Regoui Création de la maquette : Alice Nominé Fabrication : Bertrand Podetti Correction : Lise Cornacchia

