

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)





## JEU D'AVENTURES DANS LE NORD-ISERE POUR 2 JOUEURS

### **Aoste Gare de l'Est, le 31 décembre**

En se levant (vers 20h00), Lulu et Dédé décident de faire une virée à la salle des fêtes de Saint-André-le-Gaz. Leur objectif est d'y arriver avant Nono et Kiki, qui, eux aussi, ne décollent qu'à 20h00, car ils étaient scotchés devant la Playstation tout l'après-midi...

Les 4 personnages arpentent donc la campagne, à pieds, ou en train, s'orientant du mieux possible vers la salle des fêtes, mais, chemin

faisant, ils sont susceptibles de rencontrer des potes. Ceux-ci, pour l'occasion, ne manquent jamais d'inviter nos lascars à boire un bock, ou à fumer un joint. On ne refuse jamais une invitation (on n'est pas des bêtes).

Néanmoins, chacun veillera à ne pas arriver trop déchiré à la fête, pour avoir une chance de pécho des meufs. ...De même, il vaudrait mieux apporter des fleurs pour assurer, mais, comme tous les fleuristes sont fermés à cette heure, ben faudra en trouver sur la route.

### **BUT DU JEU**

En partant de leurs domiciles, les 4 personnages (2 par joueur) doivent atteindre la salle des fêtes avant minuit.

Les premiers arrivés bénéficient d'un bonus de points, tout comme ceux qui ont pris la peine de cueillir des fleurs en route.

Par contre, ceux qui ont bu OU fumé sont un peu pénalisés, et ceux qui ont bu ET fumé sont très pénalisés.

Le gagnant est celui dont l'équipe, à minuit, marque le plus de points (*voir: Décompte*).

### **MATERIEL**

- 36 tuiles paysage (dont 1 salle des fêtes, 2 domiciles de départ, et 1 récapitulatif du décompte)
- 66 jetons (Lulu, Dédé, Nono, Kiki, 16 feuilles de cannabis, 16 bocks et 28 fleurs)

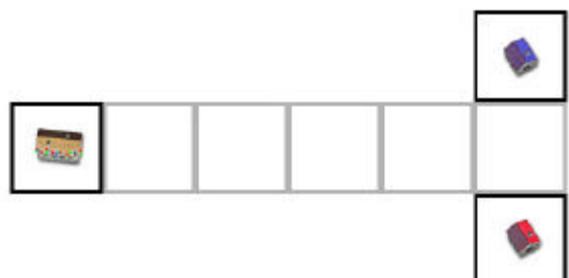
### **DEPART**

-La salle des fêtes et les deux domiciles sont positionnés suivant le schéma ci-contre.  
(Aidez-vous de 5 tuiles pour mesurer les écarts).

-Les 32 tuiles restantes sont mélangées, et placées faces cachées, avec les jetons cannabis, bocks et fleurs.

-Les jetons Lulu et Dédé sont placés sur le domicile bleu.

-Les jetons Nono et Kiki sont placés sur le domicile rouge.



-Un joueur tiré au sort choisit une équipe, et commence la partie.

---

## TOUR DE JEU

Chacun joue alternativement.

-A son tour, un joueur **doit** piocher une tuile, et la poser à coté de n'importe quelle autre tuile, en l'orientant comme il le souhaite.

Si cette nouvelle tuile comporte un ou des symboles de fleurs, un ou des jeton(s) fleur est(sont) immédiatement placé(s) sur ce symbole.

-Puis, il **peut** décaler un et un seul de ses deux personnages.

### Déplacements

Les déplacements se font par la route, de ville en ville, de ville en gare ou de gare en ville (*Il y a une ville à chaque intersection de routes*).

Il est aussi possible de déplacer un personnage de gare en gare, en suivant la voie ferrée.

Dans tous les cas, le personnage est obligé de s'arrêter à la première ville ou gare rencontrée.

On ne peut jamais traverser une gare ou une ville sans s'y arrêter.

Il n'est pas possible de déplacer un personnage sur une ville ou une gare déjà occupée par un autre personnage, quelle que soit son équipe. Il ne peut jamais y avoir 2 personnages sur la même ville, ou dans la même gare.

### Collecte de jetons

Si le personnage rencontre un jeton fleur sur sa route, il peut l'embarquer. On empile alors le jeton sous le jeton personnage. De même, chaque fois que le personnage passe par une

route qui contient le symbole d'une feuille de cannabis ou d'un verre de bière, il doit prendre le (ou les) jeton(s) respectif(s), même s'il était déjà passé par là. (Par contre, quand la fleur est cueillie, on ne peut définitivement plus en prendre sur son emplacement).

Déplacement en train : Les trains ne font jamais demi-tour au cours d'un même déplacement, et ne peuvent pas prendre de virage à 90°. En fait, les trains ne se déplacent que suivant les lignes droites, et les larges virages.

Lors d'un déplacement en train, on est contraint de s'arrêter à toutes les stations.

En cas d'aiguillage, le personnage peut prendre la direction de son choix.

### Arrivée à Saint André

Quand un personnage arrive sur la salle des fêtes, on écarte son jeton, et tous les jetons qu'il transporte.

Ces jetons sont placés à coté de l'aire de jeu, dans l'ordre d'arrivée.

Si un joueur amène ses 2 personnages avant minuit, la partie continue. (*Il se contentera, à son tour, de piocher, et de poser une tuile*)

Si les 4 personnages arrivent avant minuit, on arrête la partie, et on passe directement au décompte.

### Dernière tuile : Bonne année !

Quand la dernière tuile est posée, le joueur peut faire un dernier déplacement, et la partie prend fin. On effectue alors le décompte.

---

## DECOMPTE

Les personnages qui ne sont pas arrivés ne marquent AUCUN point, et leurs fleurs sont perdues.

-Le premier personnage arrivé marque 15 pts.

-Le deuxième marque 10 pts

-Le troisième marque 5 pts

-Le quatrième ne marque rien, (indépendamment des fleurs).

-Chaque fleur arrivée à bon port rapporte 3 pts.

-Pour chaque couple cannabis-bock présent sur un même personnage, le joueur perd 5 pts.

-Pour chaque cannabis OU bock isolés, le joueur perd 1 pt.

Chaque participant fait le total des points générés par ses deux personnages.

Celui qui a le plus de points remporte la partie. Ses 2 personnages pourront alors emballer sec.

### *Exemple :*

-Lulu est arrivé premier, avec 1 fleur, 2 bières, et 1 cannabis : Il marque 12 points. (15 + 3 - 5 - 1)

-Dédé, à la ramasse, n'est pas arrivé à temps.

-Nono est arrivé en deuze, sans fleur, avec 1 joint et 4 bières dans le citron. Résultat : Seulement 2 points (10 - 5 - 3)

-Kiki a fait des détours pour ramasser 3 fleurs, et arrive troisième. Il n'a rien bu, et fumé 3 joints : 11 points (5 + 9 - 3)

Total : 13 à 12. Nono et Kiki gagnent, puis emballent sec toute la soirée.



## CONFECTION DU JEU

**Imprimer**      **le fichier rrmt-tuiles1 en 1 exemplaire**  
**le fichier rrmt-tuiles2 en 2 exemplaires**  
**le fichier jetons en 1 exemplaire**

Remarque : Il est plus sympa d'utiliser des jetons recto-verso, mais la réalisation est un tout petit peu plus difficile, car il faut faire correspondre les deux cotés... Si vous voulez tenter, Imprimez le fichier jetons en 2 exemplaires. Pour des infos sur la réalisation de tuiles double-face, consultez la rubrique bricolage du site « Faites vos jeux ! »

**Collez**            **les 4 feuilles sur du carton fort (3 ou 4 mm)**  
**Avec une bombe de colle.**

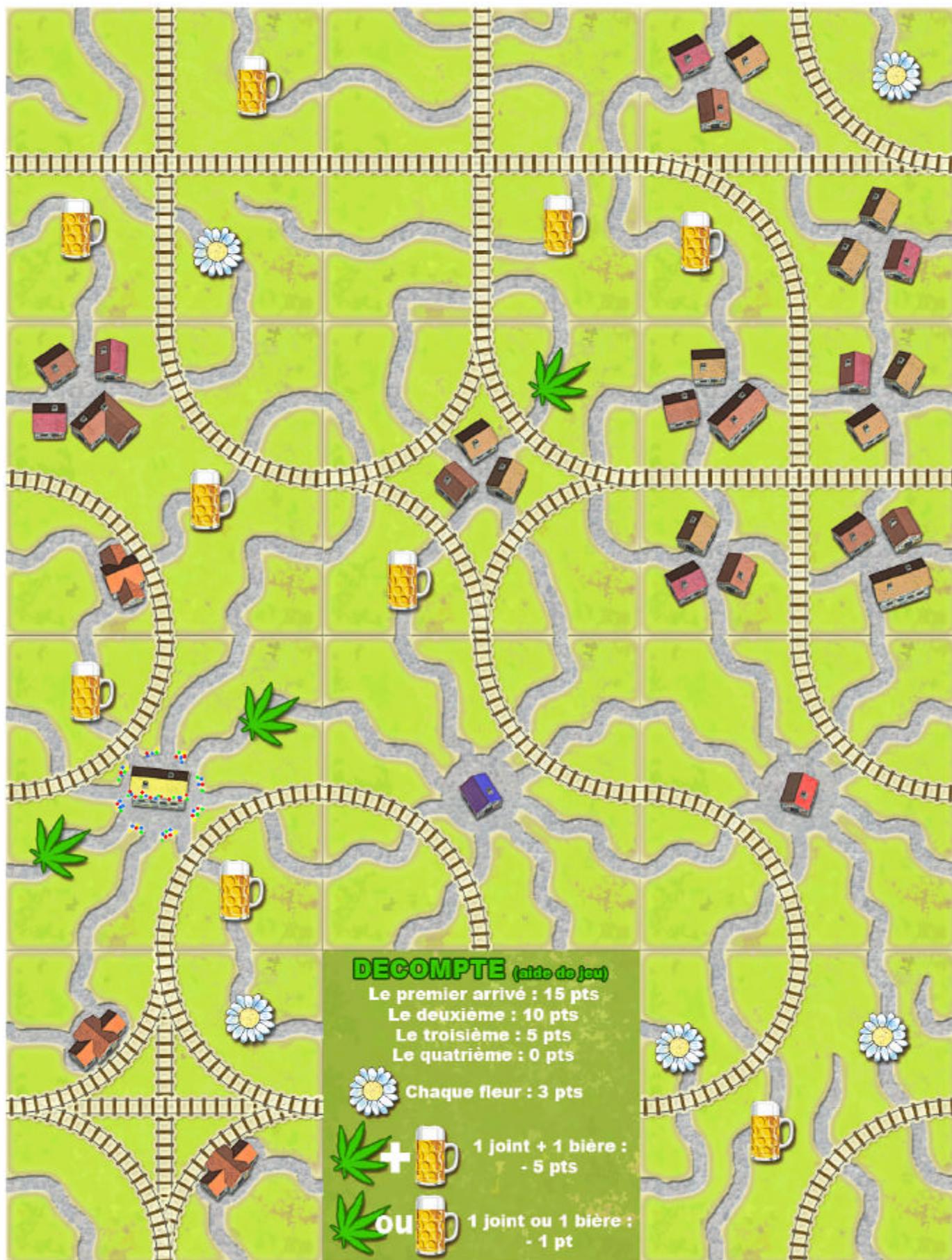
**Découpez**      **les 36 tuiles et les 66 jetons.**

Remarque : Pour gagner en lisibilité, vous pouvez découper les coins des jetons, de manière à les arrondir un petit peu. Si vous connaissez une méthode pour faire des jetons en carton bien ronds, merci de m'en parler sur le Forum de FVJ

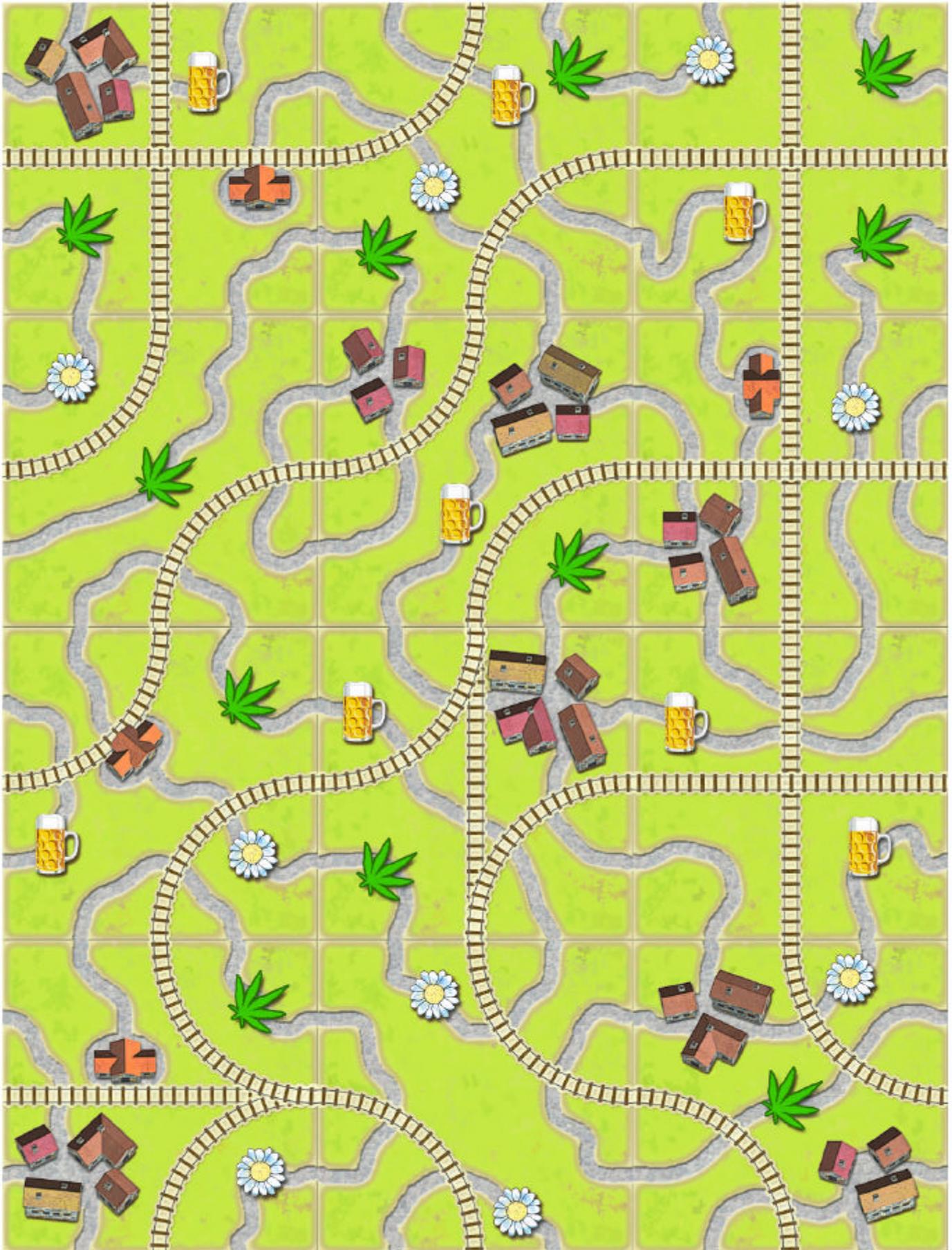
**Bon jeux !**

(Rappel : L'alcool et le tabac sont dangereux pour la santé  
Mangez des cookies !)

# TUILES #1 - A IMPRIMER EN 1 EXEMPLAIRE



# TUILES #2 - A IMPRIMER EN 2 EXEMPLAIRES



# JETONS - A IMPRIMER EN 1 EXEMPLAIRE

