

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



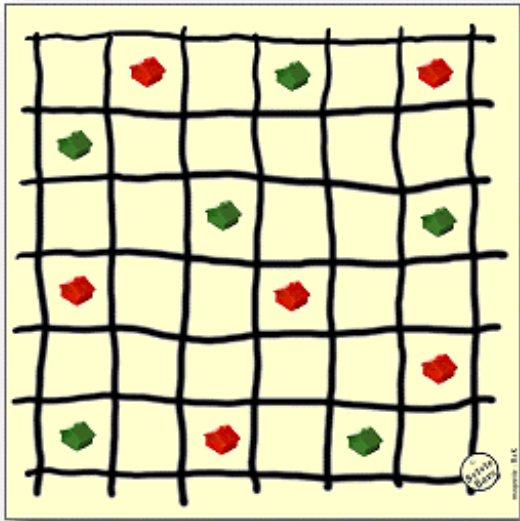
Un jeu de Sylvie Barc pour 2 joueurs à partir de 8 ans
une réalisation de la Haute Roche – distribution en ligne par jeuxsoc.free.fr

Le principe

Réaliser un alignement de 3 pions de sa couleur avant l'adversaire, en effectuant des déplacements simultanés.

Le matériel

1 plateau de 6 X 6 cases,
12 pions : 6 X 2 couleurs,
2 mini-plateaux de 6 X 6,
2 dés,
1 règle de jeu



La mise en place de la partie

- Chaque joueur choisit une couleur de pions et les place sur les cases indiquées sur le plateau. Peu importe quel chiffre est sur quelle case.
- Chaque joueur prend ensuite un mini plateau qu'il place devant lui, dans la même orientation que le plateau principal, ainsi qu'un dé.
- Chacun lance un dé : celui qui obtient le plus gros chiffre commence.

Le déroulement de la partie

Les déplacements

- Chaque joueur déplace un de ses pions d'une case, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Le dé et le mini-plateau servent à désigner le pion qui se déplace et la case sur laquelle il va aller. Chaque joueur pose donc son dé avec en face visible le numéro du pion qu'il souhaite déplacer, sur la case où il désire le déplacer. Chaque joueur cache son mini-plateau derrière sa main ou un cache. Les mini-plateaux ne sont dévoilés que lorsque les deux joueurs ont décidé de leur déplacement.
- Si les deux joueurs désignent la même case de déplacement au même tour, aucun déplacement n'est effectué.
- Si un joueur se trompe dans un ordre de déplacement en indiquant un mouvement impossible, il n'effectue aucun déplacement.
- Dès que les déplacements des deux joueurs ont été résolus, chacun indique avec son dé et son mini-plateau son nouveau déplacement, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Les piles de pions

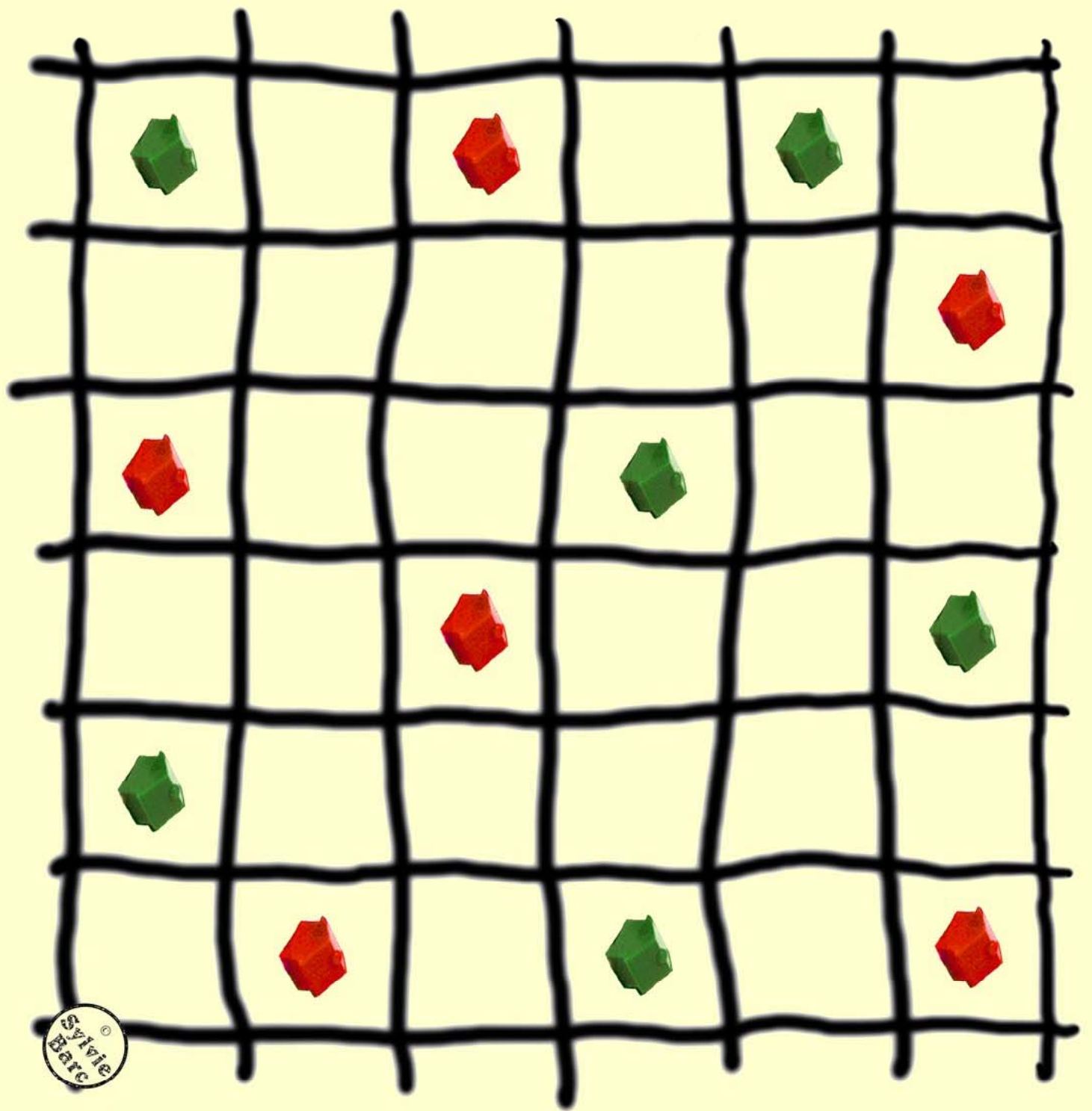
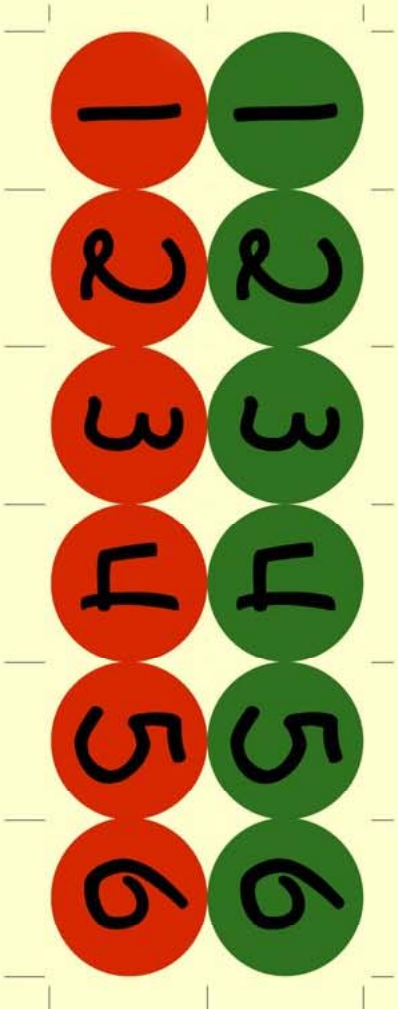
- Si le pion arrive sur une case occupée par un pion adverse, il est posé par-dessus. L'adversaire a donc perdu ce pion jusqu'à la fin de la partie.
- Si le pion arrive sur une pile de pions appartenant à un adversaire, il est également posé par-dessus, quelle que soit la hauteur de la pile.
- Le possesseur d'une pile de pions est toujours le joueur qui possède le pion placé au-dessus, quel que soit le nombre de pions de sa couleur qui compose la pile.
- Le potentiel de déplacement d'une pile de pions est supérieur à celui d'un pion isolé :
 - une pile de 2 pions peut être déplacée de 1 ou 2 cases, toujours en ligne droite
 - une pile de 3 pions peut être déplacée de 1, 2 ou 3 cases, toujours en ligne droite
 - etc.

La fin de la partie

La partie se termine dans deux cas :

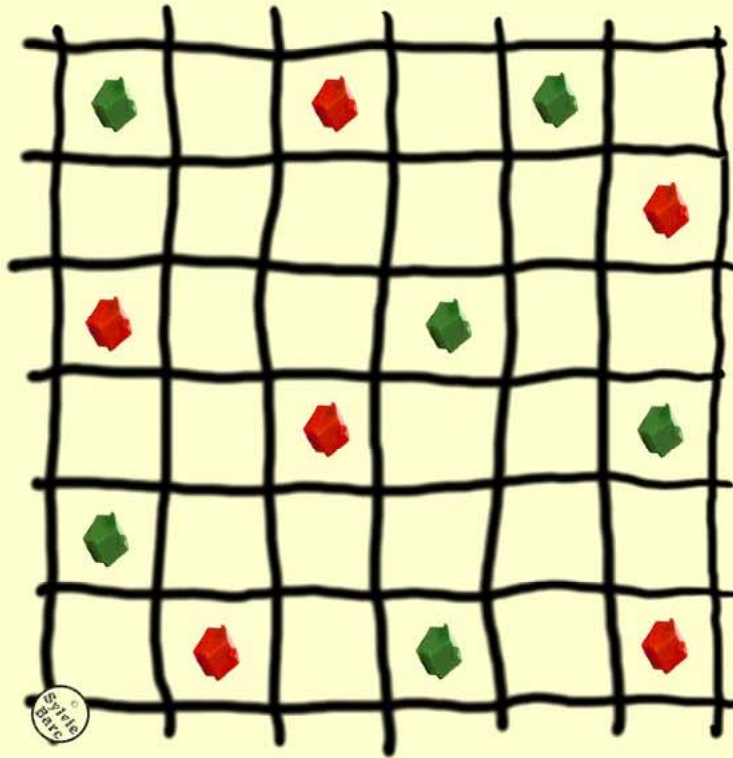
- Un joueur qui réalise un alignement de 3 pions ou piles de sa couleur gagne immédiatement
- Un joueur qui n'a plus que 2 pions ou piles de pions perd immédiatement la partie.

Si les deux joueurs se retrouvent en même temps avec seulement 2 pions (ou piles de pions), ou avec un alignement de 3 pions ou piles, la partie est nulle.



LA HAUTE + ROCHE

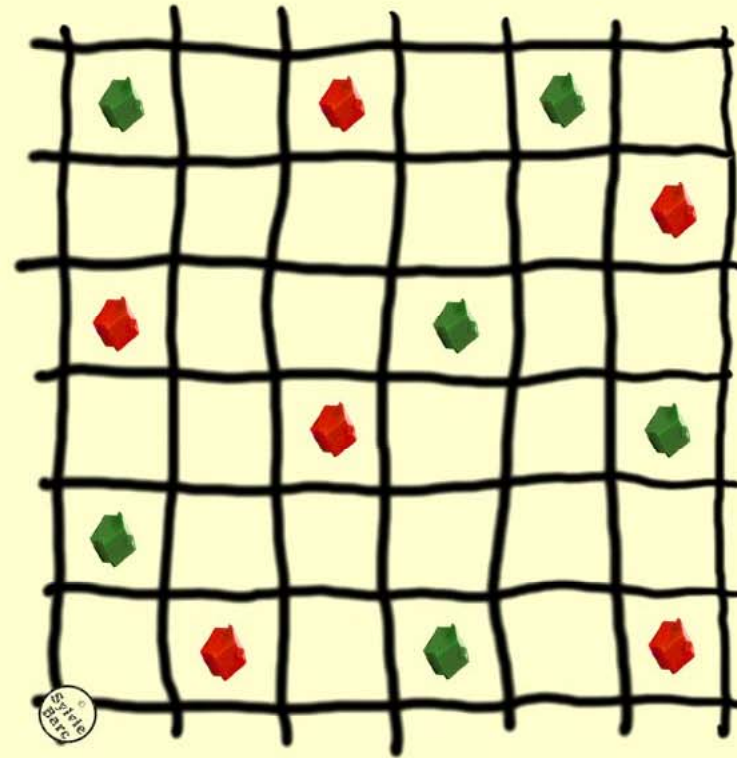
3/6



© Spiel
Barc

LA HAUTE + ROCHE

3/6



© Spiel
Barc