

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

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**





## REGLES DU JEU

### Matériel

12 tablettes (3 vertes, 3 noires, 3 rouges, 3 beiges)  
1 règle de jeu

### But du jeu

Etre le premier à bloquer le joueur adverse.

### Préparation du jeu

Les 12 tablettes sont placées non empilées et de manière aléatoire entre les deux joueurs.

Il y a donc 12 piles de 1 tablette de hauteur, de 4 couleurs différentes.

### Le jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle. Le plus jeune choisit s'il joue en premier ou en second.

Il prend dans sa main une pile entière et la place sur une autre pile ayant avec la pile qu'il déplace au moins une caractéristique commune :

- Soit la hauteur, c'est à dire le nombre de tablettes qu'elle comprend ;
- Soit la couleur de la tablette située à son sommet.

Pour la hauteur, 1 pile comportant 1 tablette pourra ainsi être posée sur 1 pile d'1 tablette, 1 pile comportant 2 tablettes pourra être posée sur 1 pile de 2 tablettes...etc.....

Pour la couleur, est prise en compte uniquement la couleur des tablettes situées au sommet de chacune des piles.

On ne peut déplacer que des piles entières ; il est donc interdit de diviser des piles existantes.

Une fois que le joueur qui a commencé la partie a joué, c'est au tour du joueur adverse qui procède comme indiqué précédemment et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des deux joueurs soit dans l'impossibilité de jouer.

### Fin de partie

La partie s'arrête lorsqu'un des deux joueurs n'a plus de possibilités de jeu : Il a perdu et l'autre joueur gagne donc logiquement la partie.

### Variante

Pour donner encore plus de piquant au jeu, nous suggérons de le jouer en 3 manches gagnantes. Après chaque partie, le perdant choisit s'il veut jouer premier ou second lors de la partie suivante.



D'après les règles de jeu disponibles sur le site de l'auteur : [www.faidutti.com](http://www.faidutti.com).

Mise en page et PDF par [NK] pour [www.antrejeux.com](http://www.antrejeux.com) et [www.jeux-de-societe.org](http://www.jeux-de-societe.org)