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 (Saône-et-Loire), 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

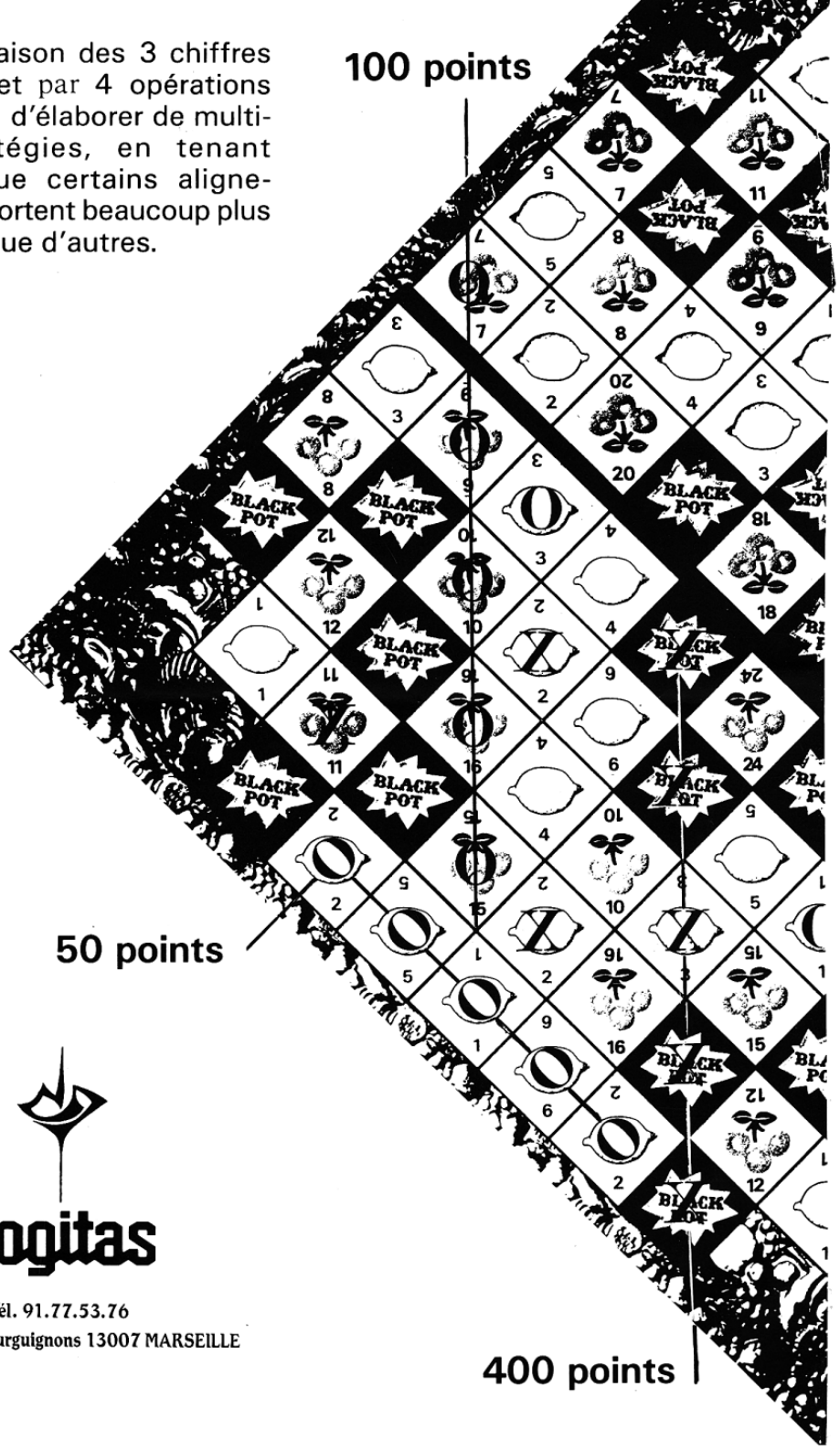
escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

La combinaison des 3 chiffres tirés permet par 4 opérations + × − ÷ d'élaborer de multiples stratégies, en tenant compte que certains alignements rapportent beaucoup plus de points que d'autres.



cogitas

Tél. 91.77.53.76
Traverse des Bourguignons 13007 MARSEILLE

LE BLACK-POT

Règle

Nombre de joueurs : 2 ou 4 joueurs (2 équipes de 2)

Matériel :

1 plateau de **109** cases numérotées de 1 à 25
40 pions ivoire pour **1** joueur (ou une équipe)
40 pions marron pour l'autre
3 dés et une piste.

But du jeu :

A l'aide du tirage des 3 dés, faire le maximum de points en réalisant des alignements continus verticaux, horizontaux ou diagonaux de **5 pions.**

Rapport

5 cases alignées dont 4 BLACK-POT	=	**400 points**
5 cases alignées dont 3 BLACK-POT	=	**250 points**
5 cases alignées dont 2 BLACK-POT	=	**100 points**
5 cases cerises alignées	=	**100 points**
5 cases citrons alignées	=	**50 points**
5 cases diverses alignées	=	**30 points**

Marche du jeu.

Les **3 chiffres** tirés sont :
— soit utilisés séparément : le joueur occupe **3 cases** de valeurs correspondantes aux **3 chiffres** tirés.
— soit combinés au moyen des **4 opérations** + − × :
Le joueur occupe **2, 1 ou 0 cases** suivant la stratégie élaborée.

Les cases CITRON, N° 1, 2, 3, 4, 5, et 6

sont obtenues :

— soit directement par les chiffres tirés aux dés, exemple le joueur obtient

aux dés et occupe une case **4**,

une case **2**, et une case **6**

— soit en les combinant, exemple : **6−4=2 :** une case **2**
ou **6+2−4=4 :** une case **4** etc.

Les cases CERISE, N° 7, 8, 9, 10, 11, 12, 15, 16, 18, 20, et 24

exigent la combinaison de **2** ou **3 chiffres.**

exemple

6+4=10 : une case **10**
6+4=10−2=8 une case **8**
6×4=24÷2=12 : une case **12** etc.

Les cases BLACK-POT, N° 13, 14, 17, 19, 21, 22 et 23, se font obligatoirement par la combinaison des 3 chiffres tirés

exemple

4×2=8+6=14 : une case **14** etc...

Il est parfois possible de ne pas occuper de case **(2+4=6−6=0)** quand aucune case n'intéresse le joueur ; il peut gagner à économiser ses pions car

en fin de partie chaque pion non joué rapporte 10 points.

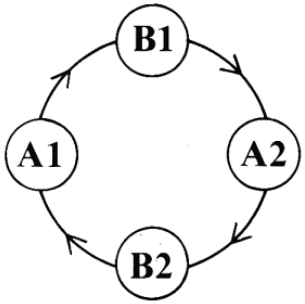
Dès qu'un joueur termine un alignement de **5 pions,** il les retourne.
Le rapport de cet alignement est aussitôt noté.
Les croisements d'alignements sont possibles.

Départ de la partie :

Chaque joueur lance un dé. Celui qui a tiré le plus grand chiffre débuté.

Déroulement d'une partie à quatre joueurs :

2 équipes : A1 & **A2** contre **B1** & **B2**

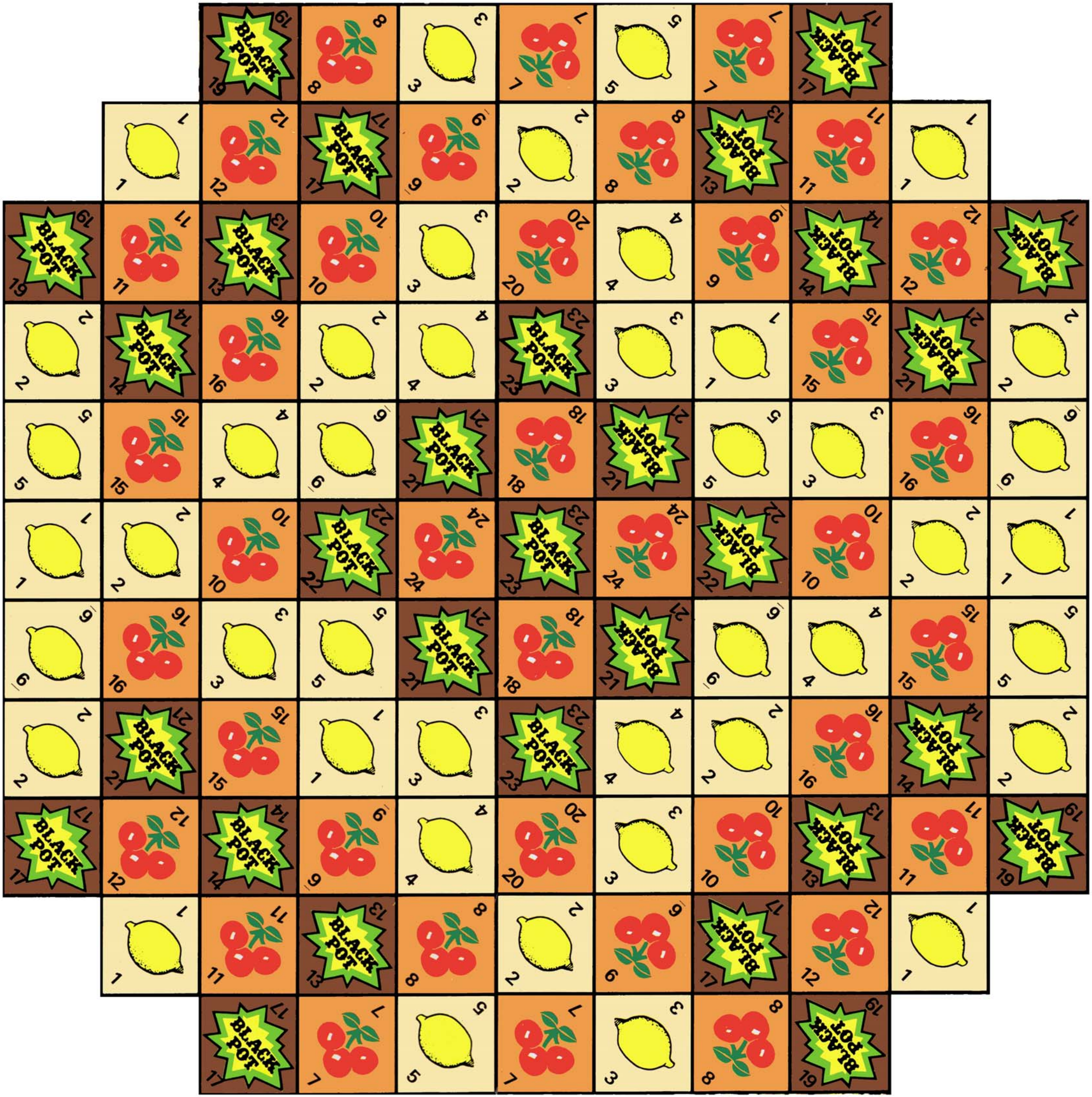


A1 lance les dés, **B1** utilise ce tirage pour débuter la partie, **A2, B2** puis **A1** joueront à leur tour avec ce même tirage.
Au tour suivant **B1** lance, **A2** débute et ainsi de suite.

Attention : La communication entre équipiers n'est pas autorisée.
La combinaison choisie est annoncée à haute voix afin de permettre aux autres joueurs de vérifier la justesse du calcul.
Les pions côté uni apparent, sont placés sur les cases choisies.
Les joueurs doivent utiliser les 3 chiffres tirés. Lorsqu'un joueur ne trouve plus de combinaison pour occuper des cases libres il passe son tour sauf si l'adversaire lui en indique une. Il l'oblige ainsi à utiliser ses pions.

Fin de partie :

Lorsqu'un joueur pose son dernier pion, la partie s'arrête. Chaque équipe compte ses points (alignements et pions non joués). L'équipe qui totalise le plus de points a gagné.


BLACK POT