

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.

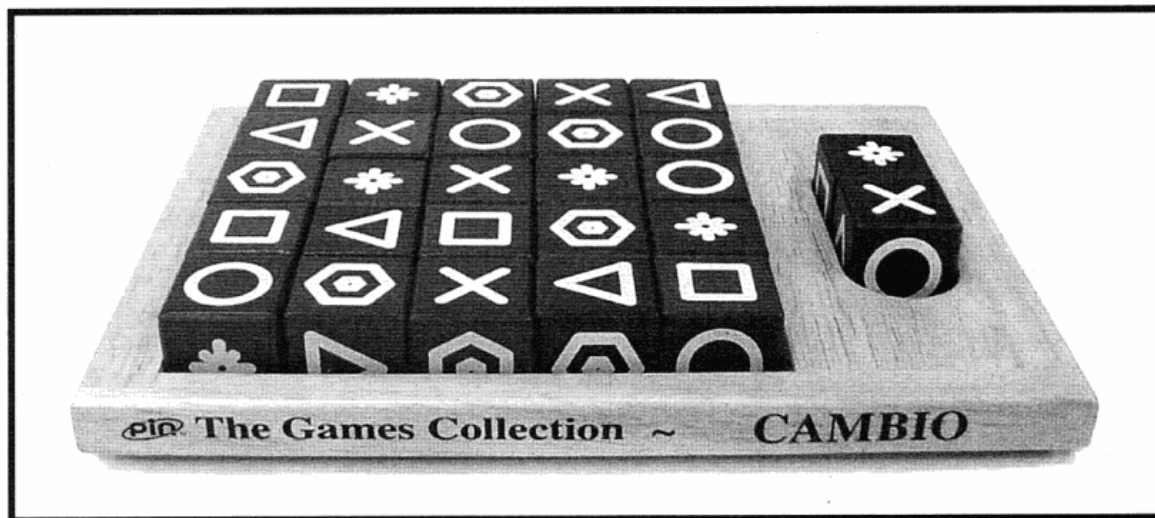
Ce rêve est devenu réalité.

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





1. CAMBIO

Par Maureen Hiron

PIN INTERNATIONAL CO., LTD.

22/7 Moo 7 Bangna-Trad Road KM 17.5, Samutprakarn 10540, Thailand

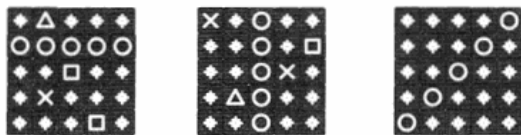
Tel: (662) 337-0455 / Fax (662) 337-0456 / Email: Info@Pintoys.com / Website: <http://www.pintoys.com>

CAMBIO

2 joueurs. A partir de 10 ans.

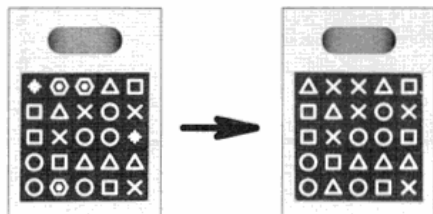
But du jeu

Le jeu consiste à aligner CINQ symboles identiques à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale.



Préparation du jeu

Placez au hasard les 25 dés sur le carré de jeu. Observez quels sont les 4 symboles qui se répètent le plus et laissez-les sur le carré de jeu. Echangez les symboles restants en vous assurant bien que ces symboles apparaissent à présent au moins 5 fois. Evitez de former des lignes ou des formes spéciales..

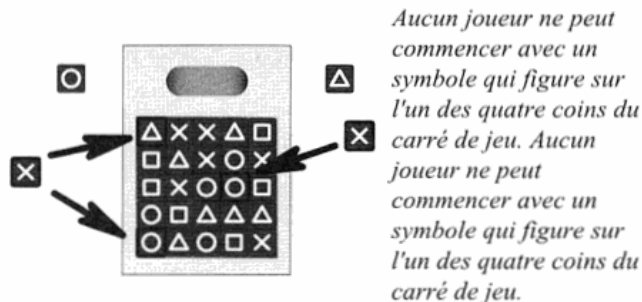


Placez au hasard les 4 symboles.

Après avoir décidé qui commence, chacun des joueurs lance le dé pour choisir le symbole avec lequel il jouera. (Relancez le dé si le symbole n'est pas disponible ou si vous avez le même que votre adversaire.)

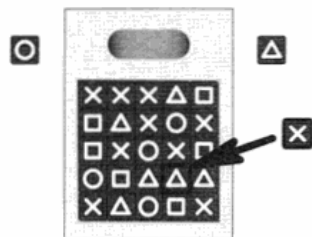
Les symboles doivent être à présent mis dans une certaine position afin de pouvoir commencer la partie équitablement.

Supposons que le joueur « A » commence et que son symbole soit le cercle et que celui du joueur « B » soit le triangle.



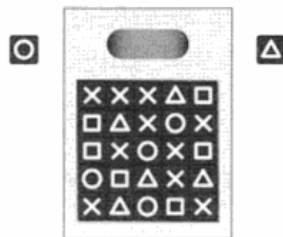
Le joueur « A » commence avec QUATRE cercles et ne doit pas aligner plus de DEUX cercles à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale. Si c'est le cas, le joueur « B » choisit un cercle dans chaque ligne où figurent plus de deux cercles et le remplace par un symbole neutre. Si après cela, il y a encore plus de quatre cercles, le joueur « B » choisit le ou les cercles qu'il souhaite changer en symbole neutre afin de réduire les cercles à un nombre de quatre.

S'il y a moins de quatre cercles, le joueur « B » doit changer le ou les symboles neutres de son choix par des CERCLES pour avoir quatre cercles au total.



Le joueur « A » remplace un triangle.

Le joueur « A » procède de la même façon pour les triangles, SAUF qu'il doit changer les symboles symboles neutres pour obtenir CINQ triangles au total.

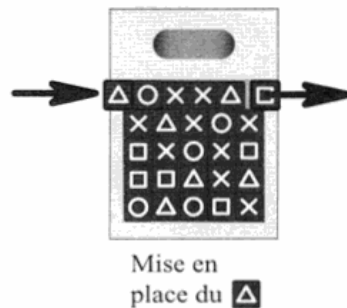
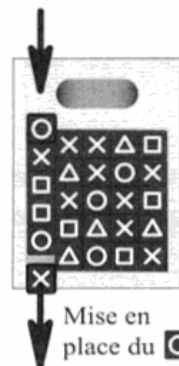


Le jeu peut commencer

(Le premier joueur n'a que quatre symboles et le second cinq au début du jeu pour que celui qui joue en premier ne soit pas avantagé.)

Le jeu

Les joueurs jouent chacun à leur tour. Chaque joueur choisit une rangée ou une colonne et place au début de celles-ci un dé où figure son symbole. Il fait glisser ainsi le dernier dé de la rangée ou colonne hors du carré de jeu pour pouvoir aligner tous les dés.



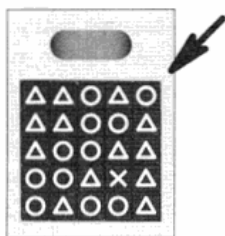
ATTENTION: Vous N'AVEZ PAS LE DROIT de pousser les dés comportant le symbole de l'adversaire HORS du carré de jeu. (Le joueur «A » par exemple ne peut pas pousser une ligne s'il y a un triangle au bout de celle-ci. Il pourrait cependant pousser un triangle qui se trouve au début ou au milieu d'une ligne sans le faire glisser hors du carré)

Il est juste permis de faire glisser hors du carré les dés neutres ou les dés comportant votre propre symbole. Plus le jeu avance, plus chacun aura ainsi ses propres symboles dans le carré de jeu.

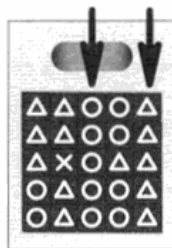
Le vainqueur

Le premier joueur qui a fait une ligne horizontale, verticale ou diagonale avec CINQ de ses symboles a gagné.

NOTE : Un jeu à égalité est possible – Lorsqu'un déplacement a provoqué simultanément une ligne à cinq symboles pour les deux joueurs.



○ ont gagné.



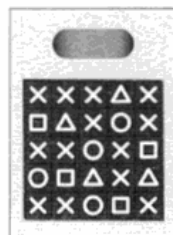
Egalité.

Tactiques

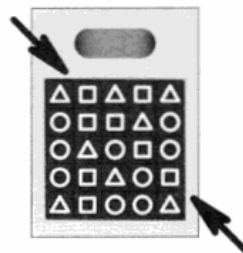
Occuper les quatre coins empêche l'adversaire de former des lignes diagonales. Occuper chaque extrémité d'une ligne empêche l'adversaire de faire glisser cette ligne. Il s'avère être en général plus favorable de placer le plus tôt possible ses propres symboles sur le carré de jeu que de vouloir gagner rapidement, à moins qu'une position très chanceuse se présente.

CAMBIO à trois joueurs

Le but du jeu pour trois joueurs est de faire une ligne consécutive de QUATRE symboles.



Chaque joueur commence avec 4 □ ○ △



Gagner avec une ligne diagonale pour □

Préparation du jeu - comme avec 2 joueurs sauf que chaque joueur commence avec QUATRE symboles.

Le jeu - comme avec 2 joueurs (avec cependant une possibilité de quatre lignes diagonales supplémentaires.)

Amusez-vous bien !