

***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).***

**ESCALE À JEUX**



***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)***

## Quel est le défi ?

2 équipes (1 **CIBLUX** + 4 pions) tentent d'arriver en 1<sup>er</sup> au centre du plateau.  
Pour gagner, il faut amener ses 4 pions au centre puis éjecter le **CIBLUX** adverse.



## On joue !

### Comment placer les équipes ?

Placer les pions sur l'extérieur du plateau (cercles  et )  
et les **CIBLUX** sur les cercles .

### Comment débiter la partie ?

Choisir la couleur de son équipe.  
Puis déterminer par le Dé celui qui commence (plus fort score).

### Comment avancer son CIBLUX et ses 4 pions ?

C'est le Dé qui décide du nombre de cases à parcourir.  
On avance son **CIBLUX** ou le pion de son choix.  
Puis c'est à l'adversaire de jouer.

**Attention : si le 6 apparaît, on se déplace, puis on relance le Dé**



### Comment éjecter un pion adverse de la zone à risque ?

Le **CIBLUX** doit atteindre, avec le Dé, exactement la case occupée par un pion de l'adversaire.

### Où placer le pion adverse éjecté de la zone à risque par un CIBLUX ?

Il est remplacé sur l'une des cases à cercle . C'est le **CIBLUX** qui choisit la case.

### Quelques règles d'or :

- on ne peut jamais passer par dessus un pion ou un **CIBLUX** (adverse ou non) pour poursuivre son chemin.
- seul un **CIBLUX** peut éjecter les pions situés dans la zone à risque.
- on ne peut jamais passer par le centre du plateau pour poursuivre son chemin.
- si on ne peut bouger ni son **CIBLUX** (avancer ou reculer) ni l'un de ses pions, on passe son tour.
- une case ne peut être occupée que par un seul **CIBLUX** ou un seul pion
- pour atteindre le centre, le Dé doit faire apparaître le nombre exact de cases restant à parcourir
- tout **CIBLUX** situé sur la zone à risque ne peut plus en sortir.

Attention, dès qu'un **CIBLUX** entre dans la zone à risque, il se dote d'un **1<sup>er</sup> pouvoir** : il peut éjecter tout pion adverse situé sur cette zone.



Dès que les 4 pions sont au centre, le **CIBLUX** se dote d'un **2<sup>ème</sup> pouvoir** : il peut maintenant éjecter le **CIBLUX** adverse de la zone à risque pour gagner la partie.

