

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme ☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



I	C	P
Idées	Créatives	Produits

1, RUE ST-HYACINTHE
75001 PARIS
Ø. (1) 42.60.12.29.

- DES D'ECHECS ®

REGLE DE JEU

copyright 1989
tous droits réservés
pour tous les pays

NOMBRE DE JOUEURS : 2

MATERIEL : 5 dés par joueur

PRINCIPE DU JEU :

DEBUT DE LA PARTIE :

- chaque joueur lance un dé.
- Celui qui a fait la figure la plus élevée commence.

DEROULEMENT DE LA PARTIE :

- Chaque joueur lance ses 5 dés d'échecs.
- Le 1er joueur prend l'un de ses 5 dés pour capturer un dé adverse de valeur inférieure ou annuler un dé de même valeur.
- Puis le 2ème joueur prend à son tour l'un de ses dés restants pour capturer ou annuler un dé adverse.
- Chaque joueur joue à tour de rôle jusqu'à ce que tous les dés soient capturés ou annulés.
- Le joueur qui a capturé le plus grand nombre de dés marque 1 point.
- Puis, les joueurs relancent leurs dés; chaque joueur commence le 1er à tour de rôle.

LE GAGNANT est celui qui marque le premier 10 points. .../...

VALEUR DECROISSANTE DES FIGURES DES DÉS D'ECHECS :

ROI / REINE / TOUR / FOU / CAVALIER / PION

ENJEU : chaque joueur pourra parier un jeton ou plus, ou toute autre chose, pour chaque jet de dés, par exemple.

EXEMPLE : le joueur A commence la partie.

JOUEUR A



CAVALIER



FOU



ROI



PION



REINE

JOUEUR B



TOUR



ROI



FOU



PION



REINE

1 ère possibilité :

- 1°/-le roi A capture la reine B
- 2°/-le roi B capture la reine A
- 3°/-le fou A annule le fou B
- 4°/-la tour B capture le pion A
- 5°/-le cavalier A capture le pion B

MATCH NUL : chaque joueur a capturé 2 dés adverses.

2 ème possibilité :

- 1°/-la reine A capture la tour B
- 2°/-le roi B capture le fou A
- 3°/-le roi A capture le pion B
- 4°/-la reine B capture le cavalier
- 5°/-le pion A ne prend rien et le fou B le capture.

LE JOUEUR B gagne 3 à 2 .

il marque 1 point ou gagne la mise .
