

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



REGLE DU JEU DELTA 2

Voici un nouveau jeu de stratégie qui développe les facultés intellectuelles des enfants à partir de 7 ans en favorisant l'attention et la réflexion, en donnant le sens de la direction, en habituant aux chiffres et à l'addition. DELTA 2 met aussi en valeur l'esprit de compétition.

DELTA 2 comprend : une plaque triangulaire avec 45 logements hexagonaux reliés entre eux dans trois directions, chaque ligne aboutissant à un chiffre de 1 à 9, et sur les côtés deux pistes de contrôle qui permettent de suivre l'avance de chacun des joueurs au cours de la partie.

- 45 hexagones qui compléteront les lignes.

- 36 fiches dans 2 coloris différents, qui serviront à marquer les points.

DELTA 2 se joue à deux joueurs, le premier qui commence étant désigné à l'amiable. Chacun choisit 18 fiches de la même couleur et plante une de ses fiches au point zéro, sur la piste de contrôle.

Puis le premier joueur pioche dans les hexagones et bouche une case sur la plaque triangulaire. Le second en fait autant et ainsi de suite... Au début c'est très facile mais comme le but de ce jeu est de compléter le plus possible de lignes et de marquer le plus grand nombre de points, il faut faire attention dans les trois directions pour empêcher l'adversaire de terminer plus de lignes que vous.

Dès que vous posez le premier hexagone qui termine une ligne, vous plantez une de vos fiches du bout de la ligne en relief et vous reportez la valeur gagnée sur la piste de contrôle, en déplaçant votre fiche de couleur d'autant de points. Tant que vous avez une autre possibilité de jeu, vous n'êtes pas obligés de terminer une ligne qui ne vous intéresserait pas.

En fin de partie, il est fréquent qu'un joueur termine deux lignes à la fois avec un seul hexagone. Dans ce cas le joueur choisit la ligne qui totalise le plus grand nombre de points. L'autre joueur marque alors à sa couleur la deuxième ligne et gagne les points correspondants, ce qui équivaut pour lui obligatoirement à jouer comme s'il avait placé un hexagone.

En aucun cas, un joueur ne joue deux fois de suite.

Lorsque les pions hexagonaux sont épuisés, la partie se termine en marquant, à tour de rôle, avec les fiches de couleur, les dernières lignes déjà complétées et en indiquant naturellement la progression qui en résulte sur la piste de contrôle.

Le gagnant est celui qui a totalisé le plus grand nombre de points sur la piste de contrôle. La partie se fait en 2 manches au moins.

Mettez au point votre tactique et passez agréablement une heure ou deux.

Vous trouverez aussi dans la gamme Jeux MONT BLANC, le Combat Naval, le Tour Cycliste (dé et cartes), la Pétanque partie (avec boules) et l'Electronaval (jeu de bataille navale électrique).