

***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)**

# De tuile en tuile



## Règle du jeu

### Matériel

- 1 jeu de 60 tuiles Nestortiles type A
- 4 ensembles de trois pions de même couleur

### But du jeu

Ramener le premier ses trois pions à son camp de base, après leur avoir fait faire tout le tour du circuit.

### Préparation

On compose d'abord le terrain de jeu. Chaque joueur prend les tuiles 4, 5 et 6 de sa couleur et forme son camp de base, le 6 étant le plus éloigné du circuit. On relie ensuite aléatoirement ces 4 camps à l'aide des tuiles restantes, en formant un chemin de 12 tuiles de chaque camp de base vers le suivant. S'il manque une tuile, chercher par terre ou dans les griffes du chat, en principe le compte est bon.

Chaque joueur dispose ensuite ses trois pions sur les trois tuiles de son camp de départ. Le joueur qui a eu le plus de tuiles cette semaine est désigné comme premier joueur.

## Déroulement du jeu

On joue à tour de rôle. Le tour d'un joueur se compose de deux actions.

1. D'abord il doit désigner un de ses pions et annoncer une valeur de déplacement comprise entre 1 et 6.
2. Ensuite, il prend ce pion et le déplace vers l'avant, quand c'est possible, du nombre de cases indiqué.

Pour que le déplacement soit possible, il faut que la valeur de la case qui était cachée soit supérieure ou égale au nombre annoncé. Si, par exemple, le joueur a annoncé 5, le déplacement du pion n'est possible que s'il était bien sur une case marquée 5 ou 6. Si la valeur de la case est inférieure au nombre annoncé, le joueur repose son pion et son tour est terminé.

Bonus : un pion qui arrive sur une case occupée rebondit, c'est-à-dire qu'il avance encore du même nombre de cases. Par exemple, si vous avez annoncé 3 et que la troisième case est occupée par un pion allié ou adverse, vous avancez encore de trois autres cases. Si cette nouvelle case d'arrivée est également occupée, vous avancez encore de trois autres cases, etc.



Quand le pion est enfin arrivé sur une case libre, le tour passe au joueur suivant.

## Arrivée à destination et fin du jeu

Un pion qui arrive, après avoir fait le tour du circuit, sur la case 4 de son camp de base, ou la dépasse, est retiré du jeu et placé devant le joueur. Le premier à récupérer ses trois pions est le vainqueur.

## Variantes

**Pour les plus jeunes joueurs**, on peut réduire la taille du circuit.

**Pour les plus chevronnés**, l'annonce doit donner la valeur de la case suivie de la valeur d'avancée désirée. Par exemple, si le pion est sur une case de valeur 5 et qu'on souhaite avancer de trois cases (pour des raisons certainement tactiques), il faut annoncer « 5, 3 ». Si la valeur de la case est différente de celle annoncée, le tour de jeu est perdu.