

***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 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)***

**ESCALE À JEUX**





# Dupe<sup>MC</sup>

## Déroulement du jeu :

Déterminez quel joueur prend l'embout brun et lequel prend l'embout blanc.

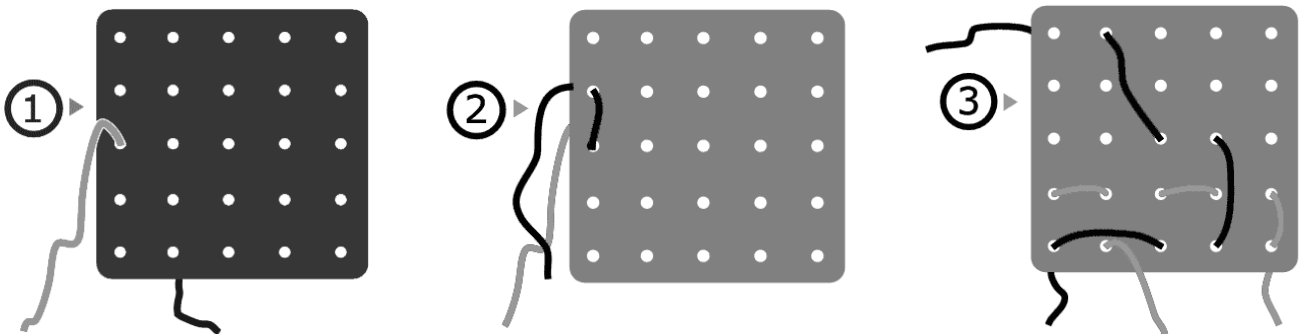
Le joueur BRUN commence la partie. Il passe d'abord l'extrémité brune de la corde par un trou du côté blanc de la planche de jeu jusqu'à ce que la moitié de la corde se trouve du côté brun (image 1). Le joueur BRUN passe ensuite l'extrémité brune de la corde par un trou adjacent de manière à ce que celle-ci débouche du côté blanc de la planche (image 2) . C'est maintenant au tour du joueur BLANC.

Le joueur BLANC passe d'abord l'extrémité blanche de la corde par l'un des trous adjacents de manière à ce qu'elle apparaisse du côté brun de la planche. Le joueur BLANC passe ensuite l'extrémité brune par l'un des trous adjacents de manière à ce qu'elle apparaisse du côté brun.

Les joueurs jouent à tour de rôle; chaque joueur doit toujours passer la corde de sa couleur en premier et ensuite enfile la corde de la couleur de son adversaire. Les déplacements en diagonale sont autorisés. Il n'est toutefois pas possible de sauter un trou! (image 3)

## Le gagnant :

Lorsqu'il n'est plus possible de passer une des extrémités de couleur par un trou, peu importe à qui le tour, on dit alors que le joueur auquel appartient cette couleur a été dupé et est éliminé!



Fabriqué et distribué par :

**Family Games America FGA Inc.** Montréal, Québec, Canada [www.familygamesamerica.com](http://www.familygamesamerica.com)

Sous licence par Don Green © 2005