

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

**ESCALE À JEUX**



ERGO

LE JEU DES ANCIENS ROMAINS

1 plateau de jeu : contient l'arène (56 cases) et le chemin extérieur (34 cases).

2 cases de rangement : contiennent 24 pièces, 12 noires et 12 blanches. Une face représente un lion, l'autre face est creuse.

BUT DU JEU

Le vainqueur est le joueur qui réussit le premier à aligner 5 de ses pions en ligne continue, verticale, horizontale ou diagonale à n'importe quel endroit du plateau, y compris sur le chemin extérieur.

DEBUT DU JEU

Les deux joueurs placent le plateau de jeu entre eux, avec la réserve contenant leurs pièces face lion vers le haut devant eux.

Noir commence toujours. Chaque joueur à son tour joue un coup. Une pièce qui a été touchée doit être jouée.

COUPS AUTORISES

1. Mettre en jeu une pièce de la réserve avec sa face creuse vers le haut, sur n'importe quelle case libre de l'arène.
2. Mettre en jeu une pièce de la réserve avec sa face lion vers le haut, sur n'importe quelle case libre du chemin extérieur.
3. Déplacer une pièce de l'arène avec la face creuse en haut d'une case horizontalement ou verticalement, mais pas en diagonale.
4. Déplacer une pièce de l'arène avec la face lion en haut d'une case en direction verticale, horizontale ou diagonale.
5. Déplacer une pièce du chemin extérieur avec la face lion vers le haut jusqu'à n'importe quelle case libre du chemin extérieur. Ce déplacement se fait par glissement, les sauts ne sont pas permis.
6. Introduire une pièce avec la face lion vers le haut, du chemin extérieur vers l'arène. Le déplacement est d'une case en direction verticale, horizontale ou diagonale. La case visée doit être vide.
7. Sortir une pièce de l'arène avec la face creuse visible vers le chemin extérieur. Le déplacement est d'une case en direction verticale ou horizontale et la case visée du chemin extérieur doit être vide. En sortant de l'arène sur le chemin extérieur, la pièce est retournée, face lion visible.
8. Sortir une pièce de l'arène avec la face lion visible vers le chemin extérieur. Le déplacement est d'une case en direction verticale, horizontale ou diagonale et la case visée du chemin extérieur doit être vide. En sortant de l'arène sur le chemin extérieur, la pièce reste face lion visible.