

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**



Heisa

Règle du jeu

Le dé porte les faces : 1-2-2-3-S-S.

Le but du jeu est d'atteindre le premier la ligne adverse.

Au départ, tous les sabliers sont sur la ligne de départ, sable totalement écoulé.

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Le premier qui obtient un « S » sort un sablier de la ligne de départ, et l'avance d'une case en le retournant. Le sablier est alors en marche.

Les déplacements des sabliers ne peuvent se faire qu'orthogonalement, d'une distance égale à celle indiquée par le dé : 1, 2 ou 3. Il est interdit de tourner ou d'aller en diagonale. De ce fait, le rétrécissement central pose des problèmes.

Lorsque le dé indique S, le joueur a trois possibilités :

- sortir un sablier de la ligne de départ ;
- retourner un de ses propres sabliers en jeu pour lui redonner de la vigueur ;
- retourner un sablier adverse en jeu !

Lorsqu'un sablier est à bout de souffle (à bout de sable), il doit être replacé sur sa ligne de départ, dont il ne pourra repartir qu'avec un S.

Un sablier arrivé au bout peut couler des jours tranquilles. Il n'est plus concerné.

Les lettres sur les sabliers ne servent que si l'on veut jouer à plus de 2 joueurs, pour se partager les sabliers.