

***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)**

# H E P T

## Jeu à deux joueurs

Au départ le plateau est vide. Un joueur possède dix pions noirs, l'autre dix pions clairs.

Le but du jeu est de placer ses dix pions sur deux lignes blanches, soit simultanément, soit successivement.

Pour cela, chaque joueur, à son tour, peut jouer de quatre façons différentes

- soit poser un de ses pions sur un trou vide
- soit déplacer un de ses pions sur un trou vide
- soit échanger un de ses pions avec un de son adversaire, si les deux sont situés sur une même ligne blanche (l'autre joueur ne pourra pas faire l'échange inverse au tour suivant)
- soit passer son tour (une seule fois de suite)

Après chacune de ces actions, le joueur peut, s'il le désire, tourner le bouton central d'un cran dans le sens des montres.

Attention : un alignement de cinq pions sur une ligne blanche peut se constater à tout moment

- soit avant d'avoir tourné le cran
- soit après avoir (éventuellement) tourné soi-même le cran
- soit quand l'adversaire a (éventuellement) tourné le cran.

Dès qu'un alignement est constaté, ses pions sont retirés du jeu et ne seront pas réutilisés.

Le premier joueur réalisant deux alignements gagne la partie.

Si deux alignements adverses sont constatés au même instant, la partie est nulle.