

***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**



# JEU DE LA BOXE

## RÈGLE DU JEU

Qui va à 5, *L'Arbitre*, y reste jusqu'à ce qu'un autre vienne le remplacer ou qu'il soit appelé à intervenir. L'arbitre intervient dans deux cas : 1<sup>o</sup> Si un joueur va à terre, n<sup>o</sup> 15 ou est mis knock-out, n<sup>o</sup> 40. Sans attendre son tour de jouer, l'arbitre va se placer sur la case libre la plus rapprochée précédant le n<sup>o</sup> 15 ou le n<sup>o</sup> 20, suivant le cas, en attendant son tour pour continuer la partie.

Qui place un *Direct* à la mâchoire, n<sup>o</sup> 10, redouble son point.

Qui va *A Terre*, n<sup>o</sup> 15, y reste pendant que tous les autres joueurs jouent trois fois.

Qui va à 16, *Le Soigneur*, y reste jusqu'à ce qu'un autre vienne le remplacer ou qu'un boxeur vienne se faire soigner, dans ce dernier cas, le soigneur se place immédiatement sur le plus proche casier libre, à la suite, en attendant son tour pour continuer la partie.

Qui va à 21, *Le Repos*, y reste pendant que les autres joueurs jouent deux fois.

Qui va à 26, *Le Corps à Corps*, recommence la partie.

Qui reçoit un *Direct à la Mâchoire*, n<sup>o</sup> 35, va se faire soigner au n<sup>o</sup> 16 et y reste dans les conditions fixées pour le soigneur.

Qui est mis *Knock-out* se retire de la partie et s'il ne reste qu'un adversaire, ce dernier est gagnant, quel que soit le casier qu'il occupe. S'il reste plusieurs joueurs, la partie continue.

Qui va à 45 est proclamé *Champion* et gagne la partie.

Lorsqu'un joueur arrive à un casier déjà occupé, l'occupant va reprendre la place que le nouveau venu vient de quitter.

Quand il y a un enjeu à la partie, si le gagnant est proclamé champion, il encaisse la totalité, mais s'il gagne par *Knock-out*, il encaisse seulement deux tiers et le perdant un tiers de l'enjeu.



