

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



JEU DE MARELLE

RÈGLE

Se joue à deux.

Chaque joueur prend à sa disposition 9 pions. Les couleurs sont différentes pour chacun des adversaires de façon à ce qu'ils ne se confondent pas.

Chaque joueur place ses 9 pions à l'intersection des lignes.

Il les déplace un à un en les portant sur une case immédiatement voisine et en suivant l'une des lignes.

Le but à atteindre est d'amener 3 des pions sur une même ligne droite.

Lorsque l'un des joueurs y est parvenu, il prend dans le jeu de son adversaire, un pion à son choix parmi ceux qui le gênent le plus.

Quand un joueur n'a plus que 4 pions, il n'est plus astreint à marcher de case en case, il peut faire franchir à ses pions une ou plusieurs cases occupées afin de se mettre sur une station inoccupée.

Le joueur, à qui il ne reste plus que deux pions a perdu la partie.



Jeu de Marelle



RÈGLE DU JEU

Le Jeu de MARELLE est formé d'un PLATEAU divisé en 24 Cases reliées entre elles.

Il ne peut y avoir que 2 Joueurs ayant chacun à leur disposition 9 Pions de même couleur.

Il s'agit d'arriver à placer 3 Pions de front et d'éviter leur prise par l'Adversaire.

Dès que l'un des Joueurs a 3 Pions de front il a le droit de prendre au parti adverse 1 Pion.

Il devra nécessairement chercher à enlever celui dont la perte sera le plus préjudiciable à l'autre Joueur.

Les Pions ne peuvent se déplacer qu'en ligne droite et ne sont pas autorisés à sauter par dessus les autres. Cependant lorsque celui qui joue ne dispose plus que de 3 Pions il a le droit de naviguer à sa fantaisie et dans tous les sens.

Au moment où chaque Joueur ne possède plus que 3 Pions il ne reste pour avoir l'avantage qu'à les placer de front. Le premier qui arrive à ce résultat a donc le droit d'enlever un Pion à l'autre et celui-ci restant avec 2 Pions seulement a perdu.

RÉCLAMEZ PARTOUT LES JEUX

PORTANT LA MARQUE



LES PLUS BEAUX, LES PLUS INSTRUCTIFS

Édité par la MANUFACTURE LYONNAISE DE JOUETS