

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



NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4



BUT DU JEU : Eviter que toutes les croix de sa couleur soient capturées et retirées.

PRÉPARATION : Placer aléatoirement les 36 croix pour former une grille de 6 x 6. Chaque joueur, ou équipe, prend secrètement un disque pour déterminer sa couleur (à 4, les joueurs jouent en équipe de 2 qui se font face).

DÉROULEMENT :

- Le 1^{er} joueur, tiré au sort, déplace la croix incolore sur une des croix qui la touchent. Il capture cette croix et la pose devant lui. Puis il passe ou joue une 2^{ème}, voire une 3^{ème} fois. Le joueur empile, 3 par 3, les croix qu'il capture ainsi.
 - Les autres joueurs jouent de la même façon, dans le sens des aiguilles d'une montre, toujours à partir de la croix incolore.
 - Quand la croix incolore est isolée, le joueur s'arrête. Le suivant capture alors une croix de son choix.
 - Quand la croix incolore remplace une croix blanche (même isolée), le joueur (ou le suivant) peut également capturer une croix de son choix.
 - Quand un joueur réunit 6 piles de 3 croix (à 2 joueurs), 4 piles (à 3 joueurs), 3 piles (à 4 joueurs), il passe mais il n'est pas éliminé. Un joueur, ou une équipe, n'est éliminé que lorsqu'il n'y a plus de croix de sa couleur en jeu. Il doit alors le dire. Il se peut qu'un joueur doive s'éliminer. Son tour s'arrête aussitôt.
- À 3 joueurs, celui qui élimine un autre, complète par ses croix les piles de l'éliminé. Si un joueur s'auto-élimine, il les complète, lui-même, avec les croix d'un ou des 2 joueurs.
- Le dernier joueur non éliminé gagne la partie.

VARIANTE 3D

- Former aléatoirement une grille de 3 x 3 x 4 croix. Le niveau le plus bas ne doit pas contenir plus de 2 croix de chaque couleur, ni de croix blanche. Le niveau le plus haut doit contenir la croix incolore.
- Déplacer pareillement la croix incolore d'un sommet à l'autre, toujours sur une pile contiguë.

MASKER

RÈGLES - RULES - SPIELREGELN - SPELREGEL



15 MIN



2-3-4



7-99

LA BOÎTE CONTIENT :

36 croix en bois, 5 témoins de couleur, les règles

MATERIAL:

36 pieces in the shape of a cross, 5 coloured tokens, the rules

SPIELMATERIAL :

36 Spielsteine in Kreuzform, 5 Spielsteine mit Farbkennzeichnung, die spielregeln

DE DOOS BEVAT:

36 houten kruisjes, 5 kleurschijven, de spelregel

AUTEUR : Philippe Proux
FABRICATION : Art of Games
www.artofgames.com

ÉDITEUR: Ludarden 08150 Renwez
France - contact@ludarden.com
www.ludarden.com



LUDARDEN
Le plaisir du jeu, la beauté du bois