

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**



MORPIONIC:

RÈGLE DU JEU

MATÉRIEL

Trois plateaux octogonaux, 50 anneaux rouges et 50 anneaux bleu nuit, un *stylo détecteur d'encre électronique*

que, le BIP/PEN, 10 fiches recto-verso comportant chacune 40 questions-réponses.

BUT ET PRINCIPES DU JEU

Ce jeu combine les principes tactiques du morpion traditionnel et ceux de stratégie, d'évaluation des connaissances, de logique et d'observation. Le gagnant sera celui qui, une fois épuisé

la totalité des anneaux, aura obtenu le plus grand nombre d'alignements de cinq d'entre eux, dans n'importe quelle direction.

LA PARTIE

Après avoir été battues, les fiches sont distribuées à raison de deux par joueur, les six autres étant gardées au talon. Par tirage au sort également, un des trois plateaux est retenu comme support. Le joueur qui a les anneaux rouges entame la partie en posant un sur l'un des points d'intersection. Puis ce sera au tour de son adversaire de jouer. Et ainsi de suite.

Mais, entre-temps, l'un et l'autre auront le droit de demander au vis-à-vis de « valider » le coup joué. Par exemple, si la demande émane du joueur 1, le joueur 2 devra introduire le stylo électronique dans l'alvéole situé au centre de son anneau. Si le stylo émet un « bip » sonore *continu*, le coup sera considéré comme validé, et ce sera au tour du joueur 1 à jouer.

En revanche, si le stylo émet un « bip » *discontinu*, le joueur 2 devra répondre à une question. Celle-ci sera choisie par le joueur 1 sur l'une des cartes que ce dernier a en main. Parmi les trois réponses possibles, le joueur 2 pointera alors le stylo sur la pastille précédant la réponse retenue. Si celle-ci est fautive, le son émis sera *continu*, et l'anneau définitivement retiré du jeu. Si celle-ci est juste, le son sera *discontinu*, et le coup validé.

Le nombre de demandes de validation est limité à 15 par joueur pour chaque partie. Un compte précis devra donc en être fait de part et d'autre, en sachant que seuls les points d'intersection noirs sont susceptibles de réagir à l'encre électronique et donc de faire l'objet d'une telle demande.