

***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**



# MOVE

## Jeu de réflexion à 2 joueurs de Jean-Pierre Cassoly et Jean-Michel Blanc

### Contenu

- 1 tablier
- 8 billes oranges (joueur n°1)
- 8 billes vertes (joueur n° 2)
- 9 billes naturelles (neutres)
- 1 bille noire (joker)

### But du jeu

En déplaçant les billes sur le plateau, construire une droite avec 5 billes de sa couleur ou 4 billes de sa couleur et la noire.

Pour commencer, les 9 billes neutres sont placées sur le plateau afin de former une croix (fig. 1)

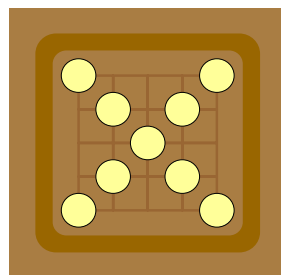


fig. 1

Chaque joueur place à tour de rôle une de ses billes sur les cases restantes.

Le joueur n°1 positionne la bille noir autour du plateau (fig. 2). En poussant soit horizontalement, soit verticalement une rangée de 5 billes, le joueur doit construire petit à petit une droite de sa couleur (fig. 3).

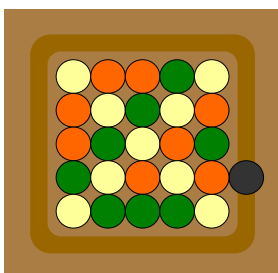


fig. 2

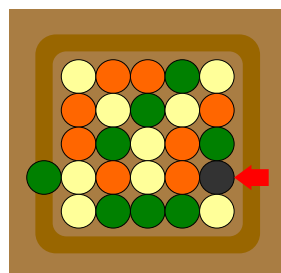


fig. 3

Le joueur n°2 récupère la bille sortie du jeu et pousse avec celle-ci (peu importe la couleur) une rangée afin d'essayer lui aussi de construire sa droite (fig. 4).

Au joueur n°1 de recommencer (fig.5).

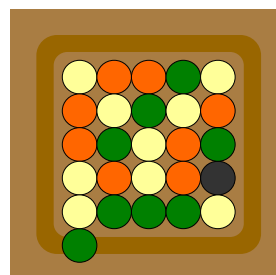


fig. 4

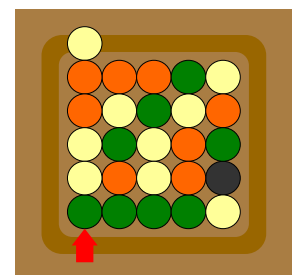


fig. 5

Il est interdit de jouer le mouvement inverse du dernier coup joué par l'adversaire.

### Fin de partie:

La partie se termine quand un joueur réalise une droite horizontale, verticale ou diagonale avec 5 billes de sa couleur ou 4 billes de sa couleur plus la noire (fig. 6 et fig. 7).

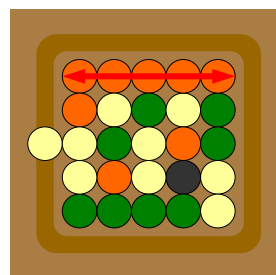


fig. 6

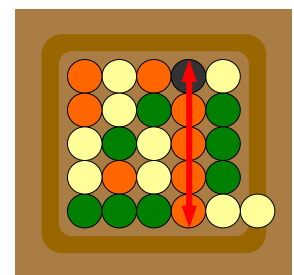


fig. 7

Si un joueur réalise par inadvertance une droite avec les billes de son adversaire, il perd la partie; s'il réalise sa ligne en même temps qu'une ligne adverse, il gagne.