

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**



OCTOGO : REGLES DU JEU

Le jeu de stratégie hypnotisant

Age: 6 ans jusqu'à adulte

Nombre des joueurs: 2

Nombre de pions à utiliser dans une partie: 10 par joueur

POUR COMMENCER

Placer les pions rouges et bleus face à face sur les deux rangées de cases aux deux extrémités de l'échiquier; les flèches marquées sur les pions doivent être tournées vers l'avant.

BUT DU JEU

Il consiste à éliminer tous les pions de l'adversaire en plaçant ses propres pions dans les positions occupées par ceux-là.

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs doivent décider entre eux lequel va commencer; ensuite ils jouent l'un après l'autre. Au moment de son tour un joueur a la possibilité de faire un ou deux coups avec le même pion. Cela peut consister (voir l'illustration à la page 2)

Soit, à avancer son pion en sens vertical, horizontal ou diagonal selon la direction de la flèche, sur une ou deux cases (v. Fig. 1),

Soit, à faire tourner le pion sur lui-même à travers un ou deux angles vers la droite ou la gauche, pour changer ainsi la direction de la flèche (v. Fig. 2),

Soit, — ce qui équivaut à une combinaison des deux — à avancer le pion sur une case, (toujours dans le sens de la flèche), et ensuite à le faire tourner à travers un angle à droite ou à gauche (v. Fig. 3); il est également permis de procéder dans l'ordre inverse, c'est-à-dire de faire tourner le pion avant de l'avancer.

REMARQUES

Un joueur ne peut ni se déplacer sur, ni passer au-dessus d'une case occupée par un de ses propres pions.

Un joueur peut éliminer deux des pions de l'adversaire en un seul coup s'ils sont dans l'alignement du pion de l'attaquant.

Si, vers la fin de la partie, il ne reste qu'un seul pion à chacun des joueurs, la règle est alors la suivante: aucun des joueurs n'a plus le droit de répéter un coup tant qu'il occupe la même case.

OCTOGO

