

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

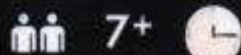
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





PATZAM

UN JEU D'ALIGNEMENT... ET DE DEPLACEMENT.

Un jeu en deux phases :



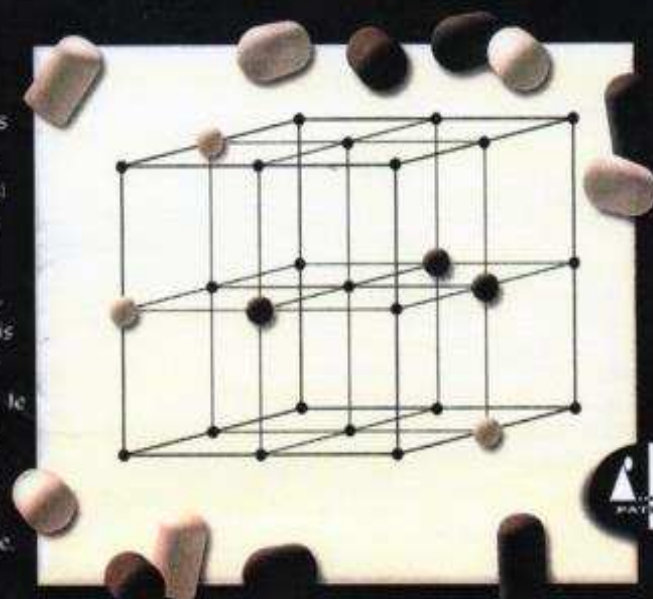
Fig 1.

- ◆ Chaque joueur pose à tour de rôle un pion sur le plateau pour former des alignements de trois pièces dans l'espace du grand cube (Fig 1).
- ◆ Une fois tous les pions posés, on retire les centres des lignes formées. Et en se déplaçant de points en points on reforme des lignes dont on retire immédiatement les centres.

◆ Le vainqueur est le joueur qui le premier n'a plus que deux pions sur le plateau.

Educatif :

- ◆ Un excellent exercice pour les enfants (comme pour les adultes) pour développer leur vision en trois dimensions.
- ◆ Un indice: Trois pions alignés et équidistants sur le plateau forment obligatoirement une ligne dans l'espace du cube.



Stratégique :

- ◆ Deux phases de jeu différentes et d'égale importance. L'équilibre entre les deux est la clé de la victoire...
- ◆ Il est possible de bloquer l'adversaire sur un point à condition que ce point ne soit pas le centre d'une de vos lignes.

◆ Rapide et ludique, le Patzam est un jeu qui appelle des revanches immédiates. Quel que soit l'âge des joueurs, ils enchaîneront les parties pour tenter de maîtriser les pièges d'une perception en trois dimensions.

D'après un concept de Jean Georges.

PATZAMI

D'après un concept de Jean GEORGES. Droits réservés : P. Dakin.
Distribué par **Bfm** SARL, 1 rue du Cœur Couronné, 76 200 Dieppe, France.
Tél. : 02 32 90 92 62, Fax. : 02 32 90 92 65.

Jeu de stratégie à **deux joueurs**. À partir de **7 ans**. Durée de la partie : de **10 à 20 minutes**

Le jeu comprend :

- Un plateau de jeu, sur lequel sont représentés 8 cubes (mineurs), empilés de façon à former un neuvième cube plus grand (majeur).
- 18 pièces réparties en deux équipes de couleurs différentes.
- une règle de jeu.

Objectif du jeu :

Est déclaré vainqueur le joueur qui n'a plus que deux pièces de son équipe présentes sur le plateau.

RÈGLES DU JEU :

- Les joueurs détermineront par tirage au sort qui débutera la partie. Les joueurs joueront alternativement, sans possibilité de passer un tour.

- PHASE 1 :

- Les joueurs posent alternativement un pion après l'autre sur les coins des cubes mineurs (matérialisés par les points sur le plateau), avec pour objectifs :
 - de former des alignements (lignes) de 3 pions de leur couleur dans l'espace du cube majeur.
 - d'empêcher l'autre joueur de faire des lignes
 - de se placer de façon stratégique pour la suite de la partie.

Attention : une ligne ne suit pas obligatoirement les arêtes dessinées des cubes mineurs !

- Lorsque tous les pions du jeu sont posés, chacun des joueurs récupère les pions de son équipe placés aux centres des lignes qu'il a formées.

- PHASE 2 :

- Le joueur qui a joué en premier dans la phase 1 du jeu jouera en deuxième dans la phase 2.
- Chaque joueur déplace alternativement le long des arêtes des cubes mineurs, (soit d'un point à un autre point directement relié par une ligne), l'un de ses pions restants sur le plateau, dans le but de reformer de nouveaux alignements.
- Chaque fois qu'un joueur aligne 3 de ses pions dans l'espace du cube majeur, il retire immédiatement du jeu le pion central de la ligne formée.
- le jeu se déroule ainsi jusqu'à la fin de la partie. Est déclaré vainqueur le joueur à qui il ne reste plus que deux pions sur le plateau.

BONNE PARTIE !