

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).

**ESCALE À JEUX**



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

push

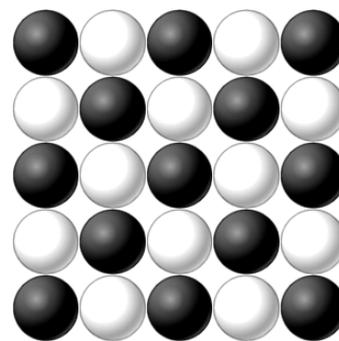
Un jeu de Gilbert Obermair pour 1 ou 2 joueurs
© 1977 Spear-Spiele

Push comme jeu de tactique pour deux joueurs

On tire au sort celui qui commence. Ce joueur reçoit tous les blancs, l'autre, toutes les boules noires. La figure de début est « La dame noire ».

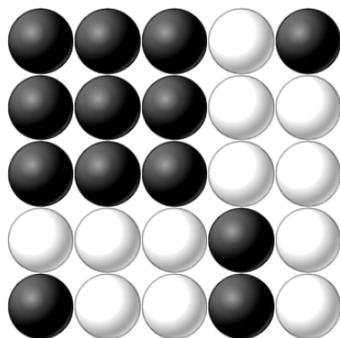
Chaque joueur joue aussi longtemps qu'il fait sortir une de ses boules du jeu. Si une boule de la couleur opposée sort du carré, c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Si une rangée comporte cinq boules d'une couleur, une poussée sur cette rangée ne changera rien. Pour cette raison, une telle poussée n'est pas autorisée.

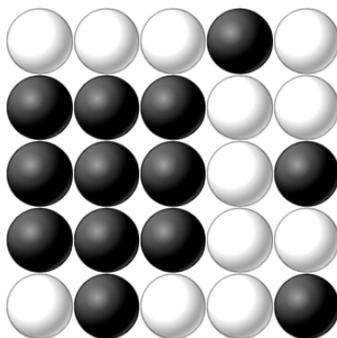


« La Dame noire »

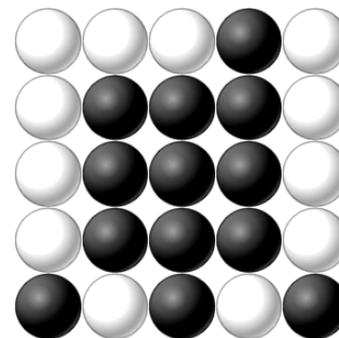
L'objectif des deux joueurs est former un carré de 3 x 3 boules à n'importe quel endroit du plan de jeu ; par exemple, noir gagne dans les 3 cas ci-dessous :



Carré en coin



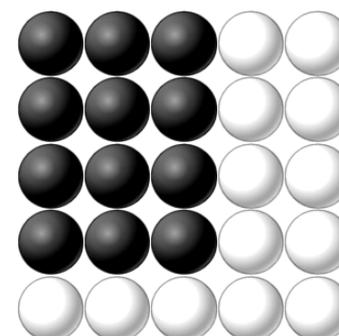
Carré au bord



Carré au centre

Un joueur qui parvient à former un carré de 9 boules de sa couleur gagne la partie. Si un joueur parvient à former un rectangle de 12 boules de sa couleur, il obtient le titre de Grand Pusher !

Traduction française : François Haffner – jeuxsoc.fr



« Grand Pusher »