

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





**PRESENTATION ET PREPARATION**

Un plateau, 25 cases mobiles, 2 séries de 5 billes et 2 séries de 3 billes.

**Jeu à 2 joueurs**

Chaque joueur place ses cinq billes dans le coin du plateau situé face à lui, en laissant libre la case située dans l'angle (fig. 1). Clair commence.

**BUT DU JEU :**

être le premier à sortir **trois** de ses billes par l'angle opposé du plateau (fig. 2).

**DÉROULEMENT D'UNE PARTIE**

A son tour un joueur choisit, soit de déplacer une de ses billes, soit de faire coulisser une rangée de cases.

**- déplacer une de ses billes :**

une bille se déplace d'une case à la fois en diagonale, vers l'avant, la droite ou la gauche (fig. 3). Une bille ne peut pas se poser sur une case occupée, ni sauter une autre bille. Elle ne peut être déplacée vers l'arrière qu'en coulisant la rangée de cases sur laquelle elle se trouve.

**- coulisser une rangée de cases :**

un joueur peut déplacer une rangée de 5 cases si au moins une de ses billes s'y trouve. Pour déplacer une rangée de cases, il faut saisir une case vide (sans bille) à une extrémité (fig. 4a) puis la replacer à l'autre extrémité, en faisant coulisser les 4 cases en direction du vide ainsi créé (fig. 4b). On ne peut pas jouer le coup inverse à celui qui vient d'être joué par l'adversaire. Une bille sort du plateau dès qu'elle atteint la case située dans le coin opposé à sa base de départ (fig.2).

**FIN DE LA PARTIE**

Le premier joueur qui a sorti 3 de ses billes gagne la partie.

**DURÉE D'UNE PARTIE :** de 10 à 30 minutes.

**Variante simplifiée à 2 joueurs**

Chaque joueur place 3 billes dans son coin de départ, en laissant libre la case située dans l'angle (fig.5).

**BUT DU JEU :** être le premier à sortir **une** de ses billes en atteignant l'angle opposé du plateau.

**Variante à 4 joueurs**

On prend 4 séries de 3 billes. Chaque joueur place ses 3 billes dans le coin situé face à lui, en laissant libre la case située dans l'angle (fig.6).

**BUT DU JEU :** être le premier à sortir **une** de ses billes en atteignant l'angle opposé à son coin de départ.

OUI'S

