

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)

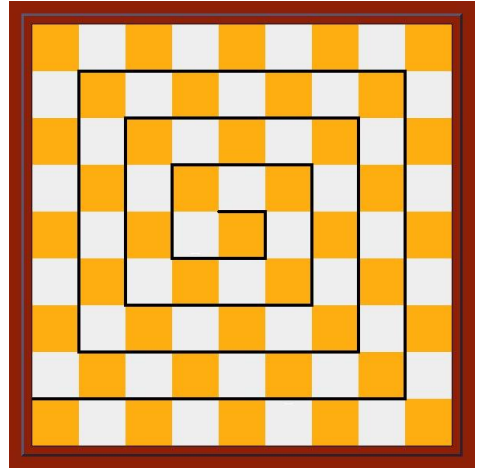
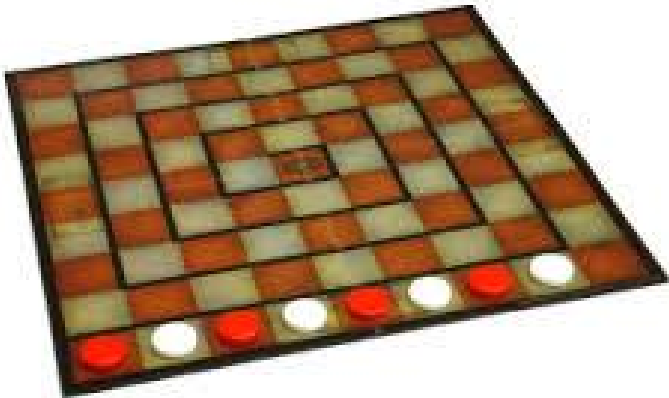


# Retsami

Un jeu pour deux joueurs créé par John Wildsmith en 2006

## Matériel

Le jeu de plateau Retsami se joue avec deux jeux de 4 pions de différentes couleurs, sur un tablier divisé en 81 cases égales (9 rangées de 9) disposées en spirale.



## But du jeu

Pour gagner, il faut être le premier à atteindre la dernière case du chemin, au centre du tablier, avec l'un de ses 4 pions.

## Préparation du jeu

Les pions de chaque joueur sont placés alternativement sur les 8 premières cases du chemin.

## Règles

- Les deux joueurs jouent chacun leur tour. Le joueur dont le pion est sur la huitième case du chemin se déplace en premier.
- À chaque tour, un joueur peut faire une des trois actions suivantes :
  - Avancer un pion le long du chemin jusqu'à une case libre, sans passer par-dessus un autre pion et sans tourner plus d'une fois.
  - Déplacer un pion en ligne droite horizontalement, verticalement ou en diagonale, sur une case occupée par un pion adverse plus proche du but, sans passer par-dessus un autre pion. Le pion adverse est alors retiré du jeu. Cette action permet de traverser les « murs » qui délimitent le chemin.
  - Entrer à nouveau un pion sur n'importe quelle case libre de la ligne de départ (les 9 premières cases).
- Si une situation de blocage apparaît et si aucun des deux joueurs ne trouve de solution, la partie s'arrête (partie nulle).

*Traduction par Alain*