

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

Z-GAME






Un jeu pour 2 personnes

Règles du jeu

Un jeu passionnant, qui combine une tactique bien précise avec des coups surprenants. Les possibilités d'attaques rapides ainsi que les coups plus lents, rendent ce jeu encore plus intéressant pour les jeunes et les moins jeunes.

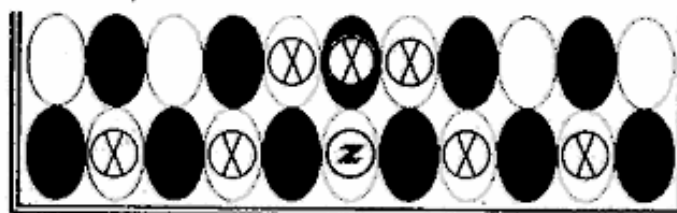
Le but du jeu est de prendre le "Z" de l'adversaire

Chaque joueur possède 8 pièces :

nom	symbole	marque : intérieure	mise possible	nombre
"Z"		aucune	à déplacer d'une case dans n'importe quel sens	1
"zéro"		aucune	à avancer d'une case, soit tout droit soit en diagonale, toujours vers l'avant.	2
"flèche"		I	à avancer d'une ou de deux cases soit tout droit soit en diagonale, toujours vers l'avant.	1
"croix"		II	à avancer ou reculer d'un nombre de cases illimités en diagonale.	2
"plus"		III	à avancer ou reculer d'un nombre de cases illimités horizontalement ou verticalement	2

Les pièces sont posées de telle sorte que le symbole n'est pas visible à votre partenaire, donc le symbole face au tableau de jeu et l'ouverture tournée vers vous.

Seul le "Z" est placé avec le symbole apparent et au milieu de la ligne de base; les autres pièces dans un ordre à votre choix (indiqué ci-après par x) :



Les pièces blanches commencent le jeu. Aussi longtemps que le symbole reste caché, les pièces ne peuvent se mouvoir que comme les "zéros" c.à.d. en avançant d'une seule case en ligne droite ou en diagonale. On peut employer son tour de jeu pour retourner une de ses pièces au lieu d'avancer. A partir de ce moment on peut mouvoir cette pièce d'après les possibilités offertes à son symbole. Une fois qu'une pièce a été tournée elle ne peut plus être retournée. On ne peut faire sauter une pièce par dessus une autre. Si vous prenez la place d'une pièce adverse celle-ci est prise et doit être déposée à côté du tableau de jeu, symbole apparent.

Lorsqu'une pièce atteint la ligne de base de l'adversaire, celle-ci doit, si le symbole est toujours caché, être retournée. Cette pièce peut dès lors se mouvoir dans le jeu avec les propriétés dues à son symbole.

Un joueur est éliminé lorsque son "Z" est pris par l'adversaire. © J.B. McCARTHY 1975

Règle originale retrouvée par Michel Boutin pour les lecteurs de JeuxSoc