

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.

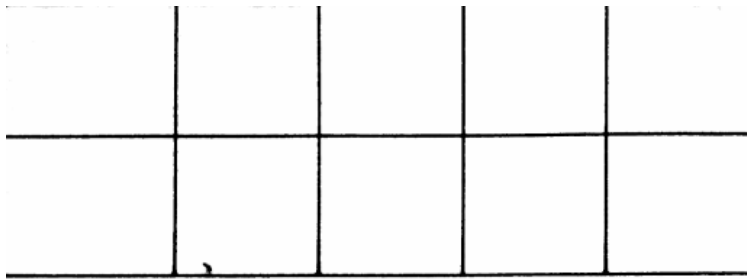
Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

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

**ESCALE À JEUX**





galax

Règle

Présentation :

Le jeu comprend, pour les bruns comme pour les blancs, trois types de pions marqués respectivement : soleil ○, lune ☾, étoile ★. Les pions d'un camp ne sont pas tous vulnérables devant n'importe quel pion adverse, mais seulement devant certains d'entre eux :

★ prend ○
 ☾ » ★
 ○ » ☾

comme le soleil s'efface devant l'étoile du berger, l'étoile pâlit à la pleine lune et la lueur de la lune disparaît au soleil.

Par contre tous les pions ou champions d'un camp sont vulnérables devant un champion adverse. Un pion devient *champion* quand il réussit à toucher la ligne de fond du camp adverse. On le retourne alors (face gravée cachée) pour le distinguer des autres.

Déroulement de la partie :

Chacun des joueurs dispose tous ses pions, face gravée visible, sur les trois rangées de cases situées devant lui, à raison d'un pion par case et dans l'ordonnance qui lui convient.

Puis chaque joueur joue à son tour en déplaçant un pion ou un champion d'une seule case à la fois, dans n'importe quel sens; il procède alors aux prises possibles :

les adversaires qui lui sont vulnérables se trouvant dans les cases jouxtant la sienne.

Il peut se trouver lui aussi en position de vulnérabilité et, de ce fait, être enlevé du jeu à son tour.

Si un joueur omet une ou plusieurs de ses prises, son adversaire peut souffler le pion ou le champion défaillant avant de jouer lui-même, car souffler n'est pas jouer.

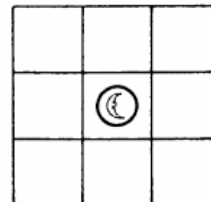
Remarques :

1) Un champion a le droit de jouer deux fois de suite.

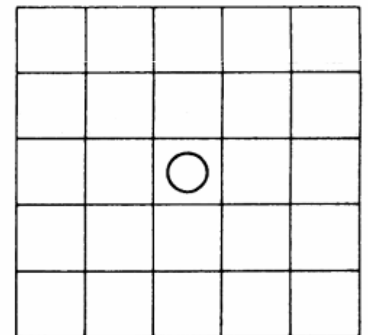
2) Au moment où un pion devient champion, son camp a le droit de rejouer immédiatement.

La partie est gagnée par le joueur qui prend le dernier pion ou champion de son adversaire.

Les couleurs sont tirées au sort. Les blancs commencent.



champ de déplacement d'un pion



champ de déplacement d'un champion

Les jeux **Ludate!**

Eurinter

les dominos qui voyagent

Litterama

les mots croisés qui bougent

Théséion

les pions spéléologues

Galax

des dames sectaires

New-bridge

les cartes remodelées

Patrolis

un aspect de l'art militaire

Gamate

la gymnastique des têtes bien faites

© copyright Ludate ! 1976

"Ludate!" S.A.R.L. capital 100.000 F
 14, rue Saint-Sauveur, 75002 Paris

SIRIUS

Règle du jeu

Contenu:

1. Brève description
2. Composition du jeu
3. But du jeu
4. Mise en place
5. Déplacement des pions
6. Le champion
7. Capture
8. Fin du jeu

1. Brève description

SIRIUS est un jeu de réflexion pour 2 personnes. Ils s'agit de capturer tous les pions de l'adversaire. Chaque joueur reçoit trois sortes de pions : des soleil, des lunes et des étoiles. Chaque pion peut avancer d'une en direction quelconque. La capture est un peu plus difficile: L'étoile capture le soleil, le soleil capture la lune et la lune capture l'étoile. Quand un pion est arrivé au bord du plateau de l'adversaire, il est un champion. Un champion peut avancer de deux cases, et seul un champion peut capturer un autre champion.

2. Composition du jeu

Des pions: 2 fois 10 lunes, 2 fois 10 étoiles, 2 fois 10 soleils (de deux couleurs)
1 plateau de 10 cases sur 10
Règle du jeu

3. But du jeu

Ils s'agit de prendre tous les pions de l'adversaire.

4. Mise en place

Chaque joueur reçoit 10 lunes, 10 étoiles et 10 soleils d'une même couleur. On tire au sort pour la couleur des pions. Chaque joueur pose ses pions sur les trois lignes du plateau placées devant lui. La mise en place des pions est libre. Un pion dans chaque case (voir illustration).

illustration – arrangement au début

Les pions blancs commencent. Chaque tour consiste à avancer d'une part et à capturer d'autre part.

5. Mouvement des pions

A chaque tour, un pion peut avancer d'une case quel que soit le sens.

6. Le champion

Quand un pion est arrivé sur le bord du plateau de l'adversaire (la dernière rangée de la case) il est un champion. Pour montrer qui on est un champion, on tourne ce pion: le côté blanc vers l'haut. Ce pion peut être remis en jeu.

Attention: Un champion peut toujours avancer de deux cases quelle que soit la direction.

7. Capture

La capture s'effectue en posant un pion sur une case occupée par l'adversaire. Le pion capturé doit être pris sur la case. Pour information: Poser le pion sur une case vide est un déplacement. Poser le pion sur une case de l'adversaire est aussi un déplacement. Mais ce déplacement est une attaque qui se termine par la capture. Les différentes possibilités de capture sont:

- l'étoile capture le soleil
- la lune capture l'étoile
- le soleil capture la lune
- le champion capture un autre champion

La capture est obligatoire, c'est-à-dire que lorsqu'un joueur n'effectue pas la capture, l'adversaire peut prendre le pion en question immédiatement avant de poser son pion. Ce règlement n'est pas valable quand un pion a deux possibilités de capture en même temps et il ne peut qu'utiliser une possibilité. Un joueur ne peut pas manquer les deux possibilités de capture. Après la capture l'adversaire commence à avancer.

8. Fin du jeu

Le jeu se termine au moment où un joueur réussit à capturer le dernier pion de l'adversaire. Celui-ci est le vainqueur.



Buchholz Verlag

für Spiele und Freizeit

Bütchhorn KG

Am Boksberg 2

3203 Sarstedt

Telefon (05066) 5675

Telex: 927142