

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**



Comment jouer au

« JUMPIN »

BUT DU JEU

Chaque joueur doit arriver à placer ses douze pions dans le camp opposé avant son adversaire, **en sautant** par dessus ses propres pions ou ceux de l'adversaire.

REGLE DU JEU

Chaque joueur dispose ses douze pions derrière la ligne de son camp. Les joueurs tirent au sort pour déterminer qui joue le premier. Lorsqu'on joue à deux, on joue à tour de rôle. Lorsqu'on joue à quatre (2 équipes), chaque joueur d'un camp joue après un joueur du camp opposé. Les équipiers ne doivent pas se communiquer leur tactique.

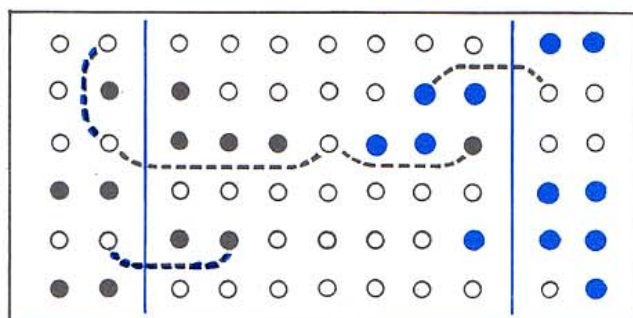
JEU « A LA PARTIE »

Les joueurs essaient, chacun à son tour, de mettre un pion aussi loin que possible de son point de départ, **en sautant** par bond, en arrière, en avant ou dans le sens de la largeur, par dessus un seul pion ou toute une rangée de pions. Il ne peut avancer ni d'une case, ni en diagonale. Le gagnant est celui qui a mis le premier tous ses pions dans le camp opposé.

JEU « AU SCORE »

Quand un joueur a réussi à mettre tous ses pions dans le camp de l'adversaire, le second joueur peut continuer à faire de même pour ses pions, en comptant le nombre de coups pour y parvenir.

Au bout de quatre parties, le gagnant, au lieu d'être celui qui a gagné le plus de parties, est celui qui a le plus petit nombre de points.



Lorsque son tour de jouer arrive, un joueur peut faire plusieurs bonds s'il en a la possibilité.

