

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**



LINOP

Un fin jeu tactique pour 2 joueurs âgés de 10 à 99 ans par Alex Randolph.

© 1987 F.X. Schmid

Traduction française par François Haffner – <http://jeuxsoc.free.fr> – haffner@free.fr

Contenu :

1 plateau de jeu, 24 pions de 4 couleurs différentes (6 par couleur).

But du jeu :

Le but du jeu est de placer le troisième pion d'une couleur dans un alignement. Les pions ne sont pas obligés de se suivre ; des pions d'autres couleurs peuvent s'intercaler.

Déroulement de la partie :

Les deux joueurs placent alternativement un pion de la couleur de leur choix sur un point encore libre du plateau de jeu. Les joueurs choisissent librement la couleur du pion et l'emplacement où ils le posent.

Les points sont reliés par un réseau de lignes : lignes horizontales et verticales vertes, mais aussi lignes diagonales bleues et jaunes.

La victoire ou la défaite ne dépendent que de la réflexion et de la concentration. La moindre erreur peut être fatale.

Jusqu'au troisième pion de chaque couleur, le jeu est assez facile, mais c'est après que les choses se gâtent. Il faut toujours poser les pions de telle sorte que l'adversaire n'ait pas de possibilité de poser le troisième pion d'une couleur. Les joueurs particulièrement habiles essayent de pousser l'adversaire à la faute en le mettant dans une situation où il est obligé de concéder une victoire.

Fin de la partie :

Le gagnant est celui qui parvient à poser le troisième pion d'une couleur. Le perdant est son adversaire qui lui en a laissé la possibilité.

