

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

PRENEZ-LES VIVANTS !

(Pour 2 et 3 joueurs)

BUT

Encercler, dans des enclos, les animaux des adversaires.

MATÉRIEL

3 tigres, 3 girafes, 3 lions, 50 barrières, 1 tableau de jeu.

MISE EN PLACE

Les joueurs reçoivent chacun 3 animaux de même race. Ils les placent alternativement, un à un, sur les cases de leur choix du tableau de jeu.

LE JEU

A chacun son tour, il faut à chaque fois :

- Déplacer un animal,
- Puis poser une barrière.

DÉPLACEMENTS

Celui qui joue, déplace un animal d'autant de cases qu'il le désire, verticalement ou horizontalement (pas en diagonale). Il peut sauter par-dessus une autre bête, mais il n'a pas le droit de franchir une barrière.

Deux animaux ne peuvent jamais occuper une même case. La bête qu'on déplace doit nécessairement s'arrêter sur une case libre.

POSE DES BARRIÈRES

Pour la commodité du jeu, on suppose qu'une barrière entoure déjà la piste les cases du pourtour sont donc considérées comme étant fermées du côté extérieur.

Quand un joueur a déplacé un animal, il prend une nouvelle barrière et la pose sur la ligne d'une case de son choix. Ce faisant, il ne perd pas de vue son objectif qui est d'encercler les animaux adverses, tout en évitant de se faire immobiliser lui-même.

Chacun joue à son tour de la même façon, en déplaçant d'abord un animal puis en posant une barrière sur la piste.

LE VAINQUEUR

Le vainqueur est celui qui reste avec un ou plusieurs animaux en liberté alors que tous les autres ont été immobilisés. La zone de déplacement du dernier animal encore en jeu doit être de 8 cases au moins.