Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

la BONNE MAIN

2-4 joueurs

Contenu

● 1 plateau de jeu ● 12 mains de 4 couleurs différentes ● 24 pièces ● 1 dé

But du Jeu

Rester le plus longtemps possible en jeu en prenant le maximum de pièces à vos adversaires.

Le Jeu

1. Ouvrez le plateau de jeu et choisissez votre couleur de mains.
2. Placez vos 3 mains sur les cases de couleur correspondante.
3. Placez 2 pièces dans chacune des 3 mains et choisissez le joueur qui commencera la partie. (Si vous jouez à deux, vous placerez 4 pièces dans chaque main).

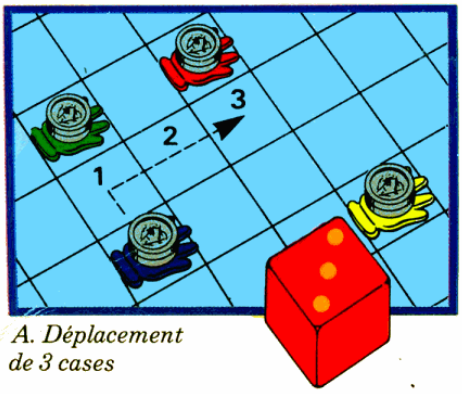
—I— Déplacement des Mains

1. Lancez le dé.

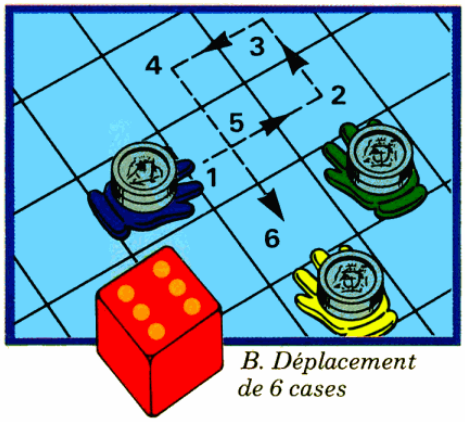
— si vous obtenez un nombre pair vous déplacez l'une de vos mains d'un nombre de cases égal à celui indiqué par le dé.

— si vous obtenez un nombre impair retirez immédiatement une pièce d'une quelconque de vos mains et ôtez-la du jeu. Déplacez ensuite n'importe laquelle de vos mains d'un nombre de cases égal à celui indiqué sur le dé. (Voir schémas ci-après: exemples de déplacements.)

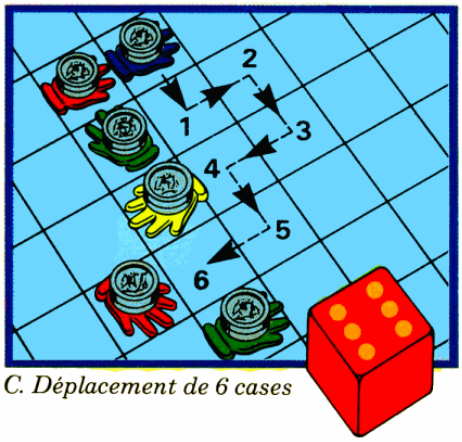
2. Vous pouvez vous déplacer dans n'importe quelle direction sur les cases mais jamais en diagonale.
3. Vous n'avez pas le droit de sauter par-dessus une autre main, que celle-ci vous appartienne ou non.



A. Déplacement de 3 cases

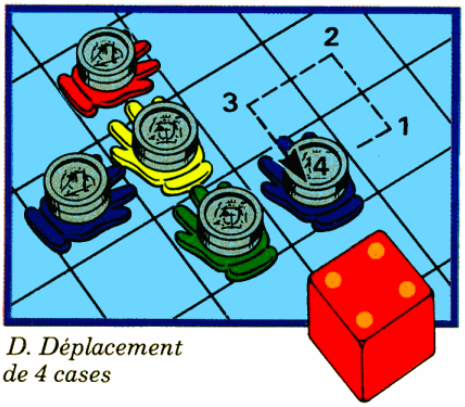


B. Déplacement de 6 cases



C. Déplacement de 6 cases

Remarque:
Vous ne pouvez pas revenir sur vos pas mais vous avez le droit de vous replacer sur la case que vous venez de quitter après avoir emprunté un autre chemin (voir schéma ci-dessous).



D. Déplacement de 4 cases

—II— Les Pièces

1. Si vous vous placez sur une case adjacente (jamais en diagonale) à une main qui appartient à l'un de vos adversaires, vous retirez une pièce de cette main que vous mettez dans la vôtre.
   Si vous vous placez sur une case adjacente à 2 ou 3 mains appartenant à vos adversaires, retirez une pièce de chacune d'entre elles et placez-les dans votre main.
   Par exemple, ci-dessus, dans la figure A, vous gagnez une pièce. Dans la figure B, vous en gagnez 2. Dans la figure C, vous en gagnez 3. Dans la figure D, vous gagnez seulement une pièce.
   Le nombre de pièces dans chaque main n'est pas limité.
2. Lorsque l'une de vos mains a perdu toutes ses pièces, elle est éliminée et doit être retirée du jeu. De même, si, avec un nombre impair vous perdez la dernière pièce de l'une de vos mains, celle-ci est aussitôt éliminée.
3. Si vous vous placez dans une case adjacente à une main qui vous appartient, vous pouvez si vous le désirez, retirer une pièce de celle-ci pour la placer dans l'autre.
4. Les cases de départ peuvent être utilisées par les joueurs au cours de la partie, comme des cases normales.

Le Gagnant

Le gagnant est le joueur dont une ou plusieurs mains restent en jeu alors que les autres ont été éliminées.

MB France, Service Contrôle Qualité, BP13, 73370 Le Bourget-du-Lac.

© 1983 Milton Bradley France under Berne & Universal Copyright Convention.

4195-XF982

Règle originale mise en ligne par François Haffner pour les lecteurs de jeuxsoc.fr