

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



LA 3^{ÈME} FORCE

"imprévisible, elle peut retourner toutes les situations"

2 Joueurs

8 ans et +

RÈGLE DU JEU

BUT DU JEU

Être le premier à former une ligne droite – verticalement, horizontalement ou diagonalement – de **4 pions de sa couleur** : rouge ou blanche. Cette couleur est celle de la "pastille" à l'intérieur des pions.

A noter : la forme des pions (cylindrique ou parallélépipédique) n'intervient qu'en début de partie. Car, si les pions cylindriques sont, à ce moment-là, blancs et les pions parallélépipédiques, rouges, ils changent souvent de couleur en cours de partie.

A cause de "LA 3^{ÈME} FORCE".

Figure 1

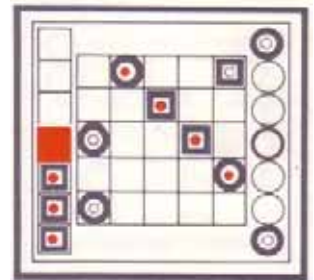
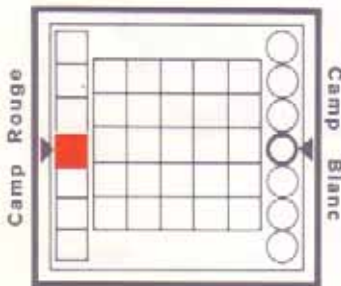


Figure 2



PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur choisit son camp :

- rouge : pions parallélépipédiques.
- blanc : pions cylindriques.

Chaque camp a sa "réserve". Au centre de cette réserve, un carré rouge, ou un rond blanc. (figure 2)

Avant de placer ses 6 pions sur sa réserve, chaque joueur doit faire en sorte que ses pions soient à la couleur de son camp : il lui suffit, pour cela, d'appliquer chacun de ses pions sur son carré rouge, ou son rond blanc. Automatiquement, ils prendront la couleur correspondante. (figure 3)

Figure 3



DÉROULEMENT DU JEU

1^{ère} Phase

Les "blancs" commencent, toujours.

Le joueur "blanc" avance un de ses pions, au choix, **sur sa ligne de base**.

Le joueur "rouge" joue à son tour, de la même manière.

LA PREMIÈRE LIGNE DU JEU est la "**ligne de base**".

Sur cette ligne, au début du jeu, chaque joueur peut placer ses pions à sa guise. (figure 4)

Au-delà, il doit utiliser ses pions comme au classique Jeu de Dames : déplacement d'une seule case – dans n'importe quelle direction – ou "saut" par-dessus un pion – rouge ou blanc – ou encore, sauts

Figure 4



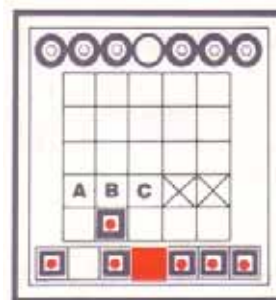
successifs par-dessus plusieurs pions (à condition que ceux-ci soient séparés d'au moins une case....)

Ainsi, un pion situé sur la réserve peut entrer dans le jeu en sautant un pion situé sur la ligne de base. (figure 5)

Dans cet exemple, les deux pions placés à gauche sur la réserve peuvent entrer dans le jeu en se plaçant d'emblée sur une des positions A ou B ou C.

A noter que ces deux pions ne pourraient aller dans les cases marquées "X".

Figure 5



NOTA : Vous constaterez - peut-être - dans cette première phase, que vos pions, en changeant de case, peuvent changer de couleur. A CAUSE DE "LA 3^{ème} FORCE".

2^{ème} phase

Dès que les pions entrent dans le jeu, les joueurs ne doivent plus tenir compte que de leur couleur. Car, si la forme ne change jamais, la couleur varie, elle, au gré de "LA 3^{ème} FORCE".

Chacun va maintenant essayer **d'aligner**, dans n'importe quelle direction, 4 pions de sa couleur, **rouge ou blanche**.

Chaque fois qu'il prend son tour, il déplace donc un pion, comme indiqué précédemment (selon le principe du jeu de dames).

Mais attention : Il ne doit jamais déplacer le même pion que celui utilisé juste avant lui par son adversaire.

LA 3^{ème} FORCE

C'est une FORCE MAGNÉTIQUE. Pour chaque case du jeu, elle "décide" de la couleur du pion. Elle déjoue ainsi les prévisions des joueurs et, "imprévisible", elle peut retourner bien des situations, contrer bien des tactiques.

Sachez cependant une chose: au cours d'une partie, sur une case déterminée, si un pion cylindrique est, par exemple, blanc: obligatoirement, un pion parallélépipédique sera rouge. Et vice-versa. (figure 6)

Figure 6



IL EST TOUJOURS POSSIBLE DE DOMINER UN ADVERSAIRE.

MAIS SAUREZ-VOUS DOMINER "LA 3^{ème} FORCE" ?

Sachez ensuite qu'il vous suffit de soulever le plateau bleu, de changer la place des plaques magnétiques - horizontalement ou verticalement - pour qu'à nouveau, "LA 3^{ème} FORCE" intervienne d'une nouvelle façon !

