

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



3 SPOT game

ou Jeu de la justice sociale

D'après le site de Edward de Bono, l'auteur : L'intention était de créer le jeu le plus simple possible qui puisse être joué avec un haut degré d'habileté. Une tentative a été faite pour remplir les conditions suivantes :

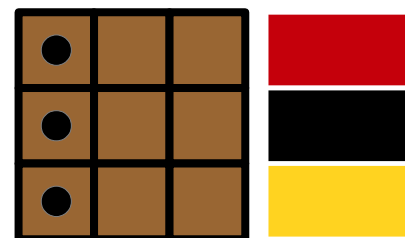
- 1) **Un nombre minimum de pièces à jouer**, de préférence une chacune. La plus petite planche possible.
- 2) **Un jeu avec très peu de règles**, un jeu qui serait très simple à apprendre et à jouer.
- 3) **Un jeu qui pourrait être joué avec un haut degré de compétence.**
- 4) **Un jeu qui ne serait pas résolu.** Un jeu résolu tel que Nim ou Tic-Tac-Toe, est celui dans lequel le premier joueur qui connaîtrait la stratégie pourrait toujours gagner. Un jeu non résolu est celui auquel deux joueurs parfaitement informés pourraient toujours jouer avec intérêt.

Le but est de marquer 12 points à condition que l'autre joueur marque au moins 6 points — si l'autre joueur marque moins de six points, le joueur atteignant 12 points perd la partie ! Alors que dans la plupart des jeux, la personne qui marque le plus de points est le gagnant - dans **3 SPOT game**, le « gagnant » peut être le « perdant ».

Matériel

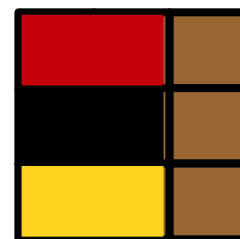
1 tablier de 3x3 cases, une rangée non centrale est marquée de 3 ronds.

3 pièces rectangulaires couvrant 2 cases : une de la couleur de chaque joueur et une neutre.



Position de départ

Les trois pièces sont posées côte à côte, sur deux rangées dont celle comportant les 3 ronds, avec la pièce neutre au centre.



But du jeu

Marquer 12 points, à condition que l'adversaire ait marqué au moins 6 points. Un joueur qui atteint 12 points alors que son adversaire a marqué moins de 6 points perd la partie.

Déroulement

À tour de rôle, le joueur commence par soulever sa pièce puis la repose sur deux cases voisines libres dont au moins une n'était pas préalablement couverte. Puis il fait de même avec la pièce neutre.

Après avoir déplacé les deux pièces, le joueur actif marque autant de points que le nombre de ronds visibles, soit entre 0 et 3 points.

