

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

5IVE STRAIGHT®

5INO EN LIGNE Le Jeu de Pion Stratégique

MATERIEL

1 plateau de jeu
1 jeu de cartes "5inq en Ligne"
3 paquets de pions de couleur différente

POUR JOUER

5inq en Ligne peut se jouer à 2, 4, 6 ou 8 joueurs répartis en 2 équipes ou, à 3,6 ou 9 joueurs répartis en 3 équipes. (jouer avec trois équipes de deux joueurs est particulièrement intéressant).

POUR GAGNER

La partie est terminée lorsqu'une équipe aligne cinq pions de sa couleur, verticalement, horizontalement ou en diagonale.

POUR COMMENCER

Les joueurs de chaque équipe se placent alternativement entre les joueurs des équipes adverses. Les pions sont distribués aux joueurs, chaque équipe utilisant une couleur différente. Le plateau de jeu est placé au centre, et le donneur (choisi par les joueurs ou tiré au hasard) mélange les cartes et en distribue quatre à chaque participant (carte par carte). Les cartes restantes sont placées en tas à proximité de la table de jeu et forment la pioche. Les joueurs regardent leurs cartes sans les montrer aux autres joueurs. Le joueur à gauche du donneur commence. Il doit poser une carte face apparente sur la table et placer un pion dans une case ayant un numéro égal ou supérieur à celui de sa carte. (Un pion ne pouvant pas être placé dans une case portant un numéro inférieur à celui de la carte jouée). Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que l'on retourne au joueur ayant commencé la partie. Possédant alors 3 cartes, il a désormais le choix entre poser une carte comme il l'a fait précédemment et placer un pion ou tirer une autre carte de la pioche et passer son tour au joueur suivant.

POUR BOUGER

A chaque tour, lorsque les joueurs ont moins de quatre cartes, ils ont le choix entre : 1) jouer une carte et placer un pion, OU 2) tirer une carte dans la pioche. Quand un joueur possède déjà quatre cartes, il doit obligatoirement poser une carte et placer un pion. Bien sûr, quand un joueur n'a plus de carte, il doit en tirer une de la pioche.

NOTES

Une fois qu'une carte a été jouée, elle ne peut pas être remise en jeu et doit rester face apparente près du joueur. Certaines cartes sont considérées "mortes" quand par exemple un joueur possède une carte numérotée 92 et que toutes les cases de 92 à 99 sont prises, la carte 92 est dite carte "morte". Si, le joueur suivant possède la carte 99, sa carte est considérée "morte." Mais, ne l'annoncez pas. Si un joueur possède quatre cartes "mortes" la partie est terminée pour tous les joueurs et la partie est à considérer comme "match nul". Les participants ne doivent pas distraire ou déconcentrer leurs adversaires.

STRATEGIE DE JEU

Les cartes possédant un faible numéro ont le plus de valeur, à la fois en attaque et en défense. Il s'agit d'un jeu défensif lorsqu'une équipe bloque l'avancée d'une équipe adverse s'approchant des 5 pions en ligne droite. (0 est la carte la plus faible du jeu mais qui possède la plus grande valeur car elle permet de placer un pion n'importe où sur le plateau).