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 ★★★

ALPHA BRIK©

ALPHA Games

F **Alpha-BRIK© - REGLES DU JEU.**

LE JEU
Disposer les 18 briques sur les 2 rangées centrales du damier.
Chaque joueur choisit son camp, représenté par la première rangée du damier face à lui. Il place ses 3 pions sur les cases où figurent les ronds.
Chaque joueur lance le dé : celui qui fait le plus grand nombre débute la partie.

Après chaque lancer du dé, le joueur choisit un de ses 3 pions qu'il déplace d'autant de cases que le nombre indiqué par le dé.
Les déplacements du pion sont toujours réalisés en ligne droite: horizontale, verticale ou diagonale. On ne peut ni «bifurquer» ni faire un «aller retour» pendant le déplacement du pion.
Un pion peut sauter au-dessus d'un autre: on comptabilise cette case dans le déplacement.
2 pions ne peuvent rester sur la même case.
Lorsque le dé indique **6**, le joueur passe son tour. Lorsque le dé indique **1**, le joueur déplace un de ses pions d'une case et rejoue de suite.

Chaque joueur peut enlever soit les briques centrales, soit celles placées chez son adversaire.
Quand un pion aboutit exactement sur une case où il y a une brique, le joueur enlève cette brique qu'il dépose dans son camp (la première rangée du damier face à lui), sur une case libre de son choix. Le pion demeure sur la case d'où est enlevée la brique.
Une brique est un obstacle infranchissable. On ne peut jamais sauter au-dessus d'une brique.
Après le lancer du dé, le déplacement d'un pion est obligatoire. Dans le cas où un joueur ne pourrait déplacer aucun de ses 3 pions, il passe son tour.

LES BRIQUES EMPILEES
Lorsque toutes les cases du camp sont occupées par des briques, le joueur superpose les briques suivantes sur une deuxième hauteur. On fait de même si un pion occupe une de ces cases, sans bouger ce pion. Les briques ainsi empilées ne sont plus bougées, même lorsque le pion gênant a quitté la case.
Quand la deuxième hauteur de briques est complète, on empile les briques sur une troisième hauteur.
Lorsqu'un pion aboutit sur une case du camp adverse où sont empilées deux ou trois briques, le joueur emporte la totalité de ces briques. Il les replace une à une sur les cases libres de son camp.

ATTAQUER - DEFENDRE
Chaque joueur a le droit d'attaquer son adversaire.
Si un joueur aboutit exactement sur une case où se trouve un pion adverse, il prend la place de ce dernier et repositionne, en un déplacement vertical, ce pion sur la première case libre du camp adverse. Le joueur qui réussit cette attaque rejoue immédiatement.

FIN DE PARTIE – Les 3 variantes

VERSION JUNIOR
La partie est terminée lorsqu'il n'y a plus aucune brique sur les cases centrales du damier.
Le joueur qui détient le plus de briques a gagné.

VERSION CHALLENGE
C'est la version préconisée lors des tournois.
On détermine un temps de jeu: de 30 à 45 minutes (au choix des joueurs). Au terme de ce délai, la partie est terminée. Chaque joueur totalise autant de points qu'il a de briques dans son camp: 1 brique = 1 point.
Le joueur qui détient les 18 briques avant la fin du délai bénéficie d'un Bonus de 7 points: 18+7 = 25 points.
On peut faire une partie en plusieurs manches.

VERSION CLASSIC
La partie est terminée lorsqu'un joueur détient toutes les briques du jeu.

Alpha-BRIK©, le jeu qui allie chance et stratégie.

ALPHA BRIK©

Détruire ou construire? Chance ou stratégie?

Terrain de jeu: le damier.
Vos atouts: 3 pions.

Chance ou stratégie? Un dé peut tout changer…

Objectif: casser le mur!
Ensuite, le reconstruire sur son territoire.

Qui sera le premier à remporter les 18 briques?

De traque de pions en gain de briques,
vous rendrez chance et stratégie indissociables!

Détruire et reconstruire, attaquer et défendre: Alpha-BRIK©
un jeu palpitant et passionnant… jusqu'au dernier instant où
un lancer de dé peut tout changer.

Alpha-BRIK©, une lutte infernale et haletante jusqu'à la victoire finale!

Alpha-BRIK©, un jeu qui allie chance et stratégie ...
Bonne partie à tous! Durée de la partie: 30 minutes.

www.alphagames.be