

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**





## REGLES DU JEU

### Matériel

12 tablettes (3 vertes, 3 noires, 3 rouges, 3 beiges)  
1 règle de jeu

### But du jeu

Etre le premier à bloquer le joueur adverse.

### Préparation du jeu

Les 12 tablettes sont placées non empilées et de manière aléatoire entre les deux joueurs.

Il y a donc 12 piles de 1 tablette de hauteur, de 4 couleurs différentes.

### Le jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle. Le plus jeune choisit s'il joue en premier ou en second.

Il prend dans sa main une pile entière et la place sur une autre pile ayant avec la pile qu'il déplace au moins une caractéristique commune :

- Soit la hauteur, c'est à dire le nombre de tablettes qu'elle comprend ;
- Soit la couleur de la tablette située à son sommet.

Pour la hauteur, 1 pile comportant 1 tablette pourra ainsi être posée sur 1 pile d'1 tablette, 1 pile comportant 2 tablettes pourra être posée sur 1 pile de 2 tablettes...etc.....

Pour la couleur, est prise en compte uniquement la couleur des tablettes situées au sommet de chacune des piles.

On ne peut déplacer que des piles entières ; il est donc interdit de diviser des piles existantes.

Une fois que le joueur qui a commencé la partie a joué, c'est au tour du joueur adverse qui procède comme indiqué précédemment et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des deux joueurs soit dans l'impossibilité de jouer.

### Fin de partie

La partie s'arrête lorsqu'un des deux joueurs n'a plus de possibilités de jeu : Il a perdu et l'autre joueur gagne donc logiquement la partie.

### Variante

Pour donner encore plus de piquant au jeu, nous suggérons de le jouer en 3 manches gagnantes. Après chaque partie, le perdant choisit s'il veut jouer premier ou second lors de la partie suivante.



D'après les règles de jeu disponibles sur le site de l'auteur : [www.faidutti.com](http://www.faidutti.com).

Mise en page et PDF par [NK] pour [www.antrejeux.com](http://www.antrejeux.com) et [www.jeux-de-societe.org](http://www.jeux-de-societe.org)