

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



BALANX

Un jeu de Kris Burm pour 2 joueurs paru en 1994 chez Fun Connection

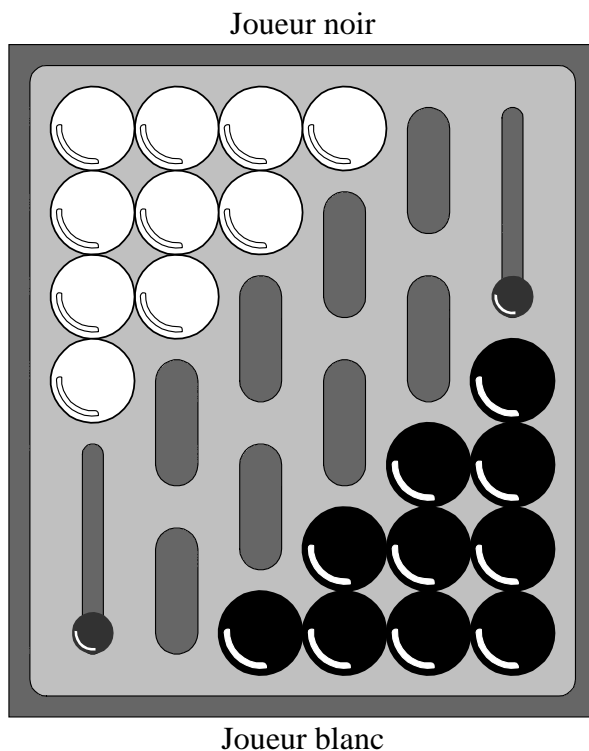
Contenu : 1 tableau de jeu à bascule, 20 billes de verre (10 blanches et 10 noires), 2 billes d'acier, les règles du jeu.

BUT DU JEU

Le joueur qui, le premier, réussit à déplacer toutes ses billes dans la diagonale du tableau (**en partant du côté opposé pour parvenir jusqu'à sa zone d'arrivée de son propre côté**), est le gagnant.

PREPARATION

- Le tableau est placé entre les joueurs de telle façon qu'il puisse basculer dans la direction des deux joueurs.
- Les deux billes d'acier sont déposées dans les rainures étroites à gauche et à droite du tableau.
- Les joueurs tirent au sort leur couleur. Ensuite ils placent leurs billes dans leur zone de départ, comme l'indique l'illustration ci-dessous.
- Les blanches commencent.



Attention: la plupart des jeux pour deux personnes se joue dans la direction de l'adversaire. Ici ce n'est pas le cas ; les billes doivent être déplacées VERS SOI. Donc, avant de commencer une partie, contrôlez si les billes se trouvent bien placées pour démarrer le jeu dans la bonne direction.

DEPLACEMENT DES BILLES

A tour de rôle, chaque joueur peut déplacer une bille de sa propre couleur. Mais... avant de pouvoir jouer, il faut toujours incliner le tableau de son côté. Ceci est important, parce que l'inclinaison du tableau change la position des billes, ce qui est la clé du jeu !

On a deux possibilités pour déplacer une bille :

1. Une bille peut sauter par-dessus une autre bille ou plusieurs autres billes à condition qu'elles soient disposées en une ligne ininterrompue ; il n'est pas permis de sauter par-dessus une case vide. On peut sauter par-dessus les billes des deux couleurs, vers l'avant, vers l'arrière, vers la gauche et vers la droite. Donc il est interdit de sauter en diagonale.

Attention : un seul saut par tour, donc un saut "multiple" n'est pas permis.

2. Si on décide de ne pas sauter, une bille peut être déplacée d'une rainure (pas plus) **vers la gauche ou vers la droite**, bien entendu à condition qu'il y ait de la place.

Attention : donc on ne peut déplacer une bille ni en avant, ni en arrière sans un saut par-dessus au moins une autre bille !

FIN DU JEU

Le joueur qui, le premier, a mis toutes ses billes dans sa zone d'arrivée, a gagné. La position des billes doit correspondre exactement à la position de départ des billes de l'adversaire (**voir illustration**).

Mais, attention ! Comme décrit ci-dessous (**remarque 3**), il y a une seconde manière de gagner le jeu - ou plutôt de le perdre !

REMARQUES

1. Après avoir sauté ou déplacé une bille dans une rainure vide (qui peut recevoir deux billes) elle roule éventuellement d'une place vers le joueur. Ceci est autorisé: ce n'est pas un coup diagonal.
2. Les billes de verre ne peuvent pas utiliser les rainures des billes d'acier. Il peut arriver que le tableau, après avoir été basculé, ne reste pas dans sa nouvelle position. Dans ce cas, le pousser vers le bas et le maintenir ainsi. Ceci indique que le joueur dont c'est le tour est en retard sur l'adversaire - ce qui n'implique pas que la partie soit déjà perdue.
3. Il n'est pas permis d'empêcher l'adversaire d'achever son jeu en conservant une ou plusieurs billes dans sa zone de départ (= la zone d'arrivée de l'adversaire). Pour ce faire, dès que les joueurs ont joué leur premier coup, ils doivent s'assurer de garder, tout au long de la partie, au moins une place libre dans la zone d'arrivée de l'adversaire. Si l'adversaire parvient à occuper la dernière place libre dans sa zone d'arrivée, il gagne tout de suite car sa zone est alors "remplie" - même si ça n'a pas pris toutes les billes de sa couleur. Donc... faites attention !