

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



Jeux de petit format unitaire et pratique. Spécialement recommandés pour le voyage ou comme petit cadeau original. Eléments de jeu pour la plupart en matière synthétique solide. Convient aussi à de petits cercles de joueurs. Pour tous les jeux de cette série la victoire revient à celui qui sait jouer avec tactique, tirer parti des situations inattendues et imaginer de nouvelles combinaisons. Destinés à ceux pour qui réfléchir est un sport passionnant!

banda

Jeu de table pour 1 ou 2 personnes Jeu de Ravensburg No 602 5 303

Matériel de jeu : 1 planchette imprimée sur les deux côtés, 36 petits carreaux

Un tout nouveau jeu de logique et d'attention - où le hasard ne joue aucun rôle - dont les règles ne sauraient être plus simples - et que l'on peut jouer avec autant de plaisir soit seul, soit tête-à-tête.

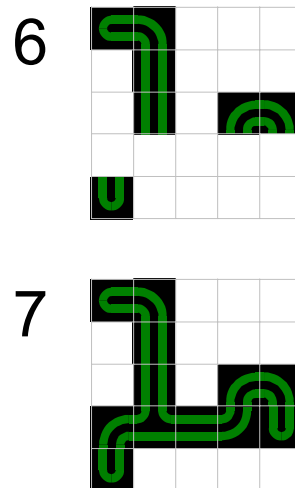
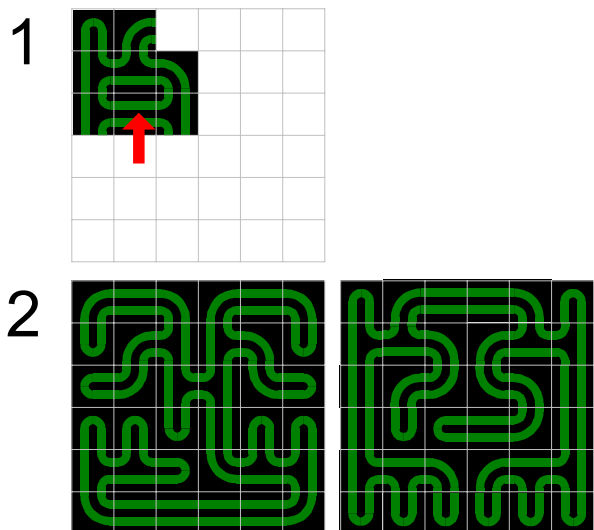
L'idée du jeu

Sur tous les carreaux sont figurés des segments d'une longue bande verte, et l'idée du jeu est simplement de joindre ces segments afin qu'ils forment à la fin un seul ruban continu à circuit fermé. Dans le solitaire tous les 36 carreaux doivent être assemblés dans un carré de 6 x 6. Dans le jeu pour deux personnes on joue à tour de rôle et gagne celui qui pose le dernier carreau d'un circuit fermé - qu'il soit long ou court n'a pas d'importance.

Le solitaire

Employer le côté avec les 36 cases (6 x 6). La tâche est de carreler toute cette surface et de telle manière qu'à la fin la bande verte décrive un unique circuit continu - sans «îles» ni bouts de rubans incomplets. (La fig. 1 montre une de ces «îles» défendues.)

Il y a de nombreuses solutions, toutes très intéressantes. (La fig. 2 en montre deux exemples.)



Le jeu pour deux personnes

Employer le côté avec les 25 cases (5 x 5). Avant de commencer on étale tous les carreaux avec la figure en haut, à portée de main des deux joueurs.

Le premier tour. Ce premier tour est différent des suivants: le joueur qui joue le premier pose deux carreaux sur deux cases de son choix mais qui ne doivent pas être l'une à côté de l'autre. (Fig. 3) Ce premier tour n'est ni un avantage ni un désavantage.

Après quoi on joue à tour de rôle, posant chaque fois un ou plusieurs carreaux. Si on joue plus d'un carreau, il faut les placer de manière contiguë - donc l'un après l'autre sur la même rangée et sans intervalles. (Fig. 4 et 5)

Le but du jeu:

Les deux joueurs construisent ensemble, pour ainsi dire, un circuit de la bande verte. Mais le véritable objectif est d'être celui qui pose le dernier carreau - celui qui clôt le circuit. C'est cette dernière jouée qui gagne la partie. (Les fig. 6 et 7 montrent la conclusion d'un jeu possible avec une jouée gagnante de 5 carreaux.)

Noter que ce circuit final peut être ou long ou court, selon les cas, mais que de toute façon il doit être unique et complet - donc sans «îles» (fig. 1), et naturellement sans restes de bande détachés ou incomplets.

«Ça ne va plus!»

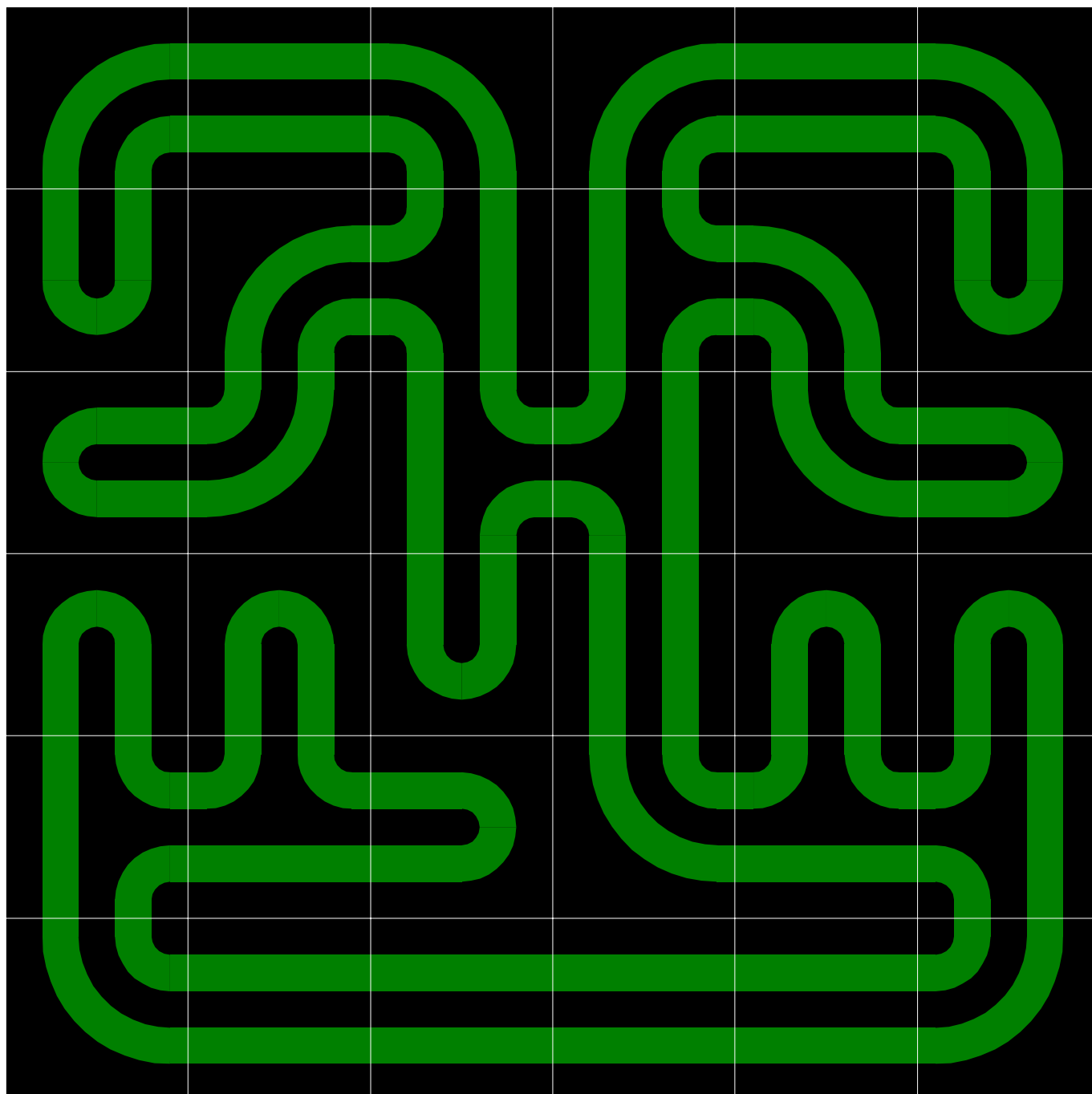
Si, après un tour de l'adversaire, un joueur pense qu'un circuit selon les règles, comme décrit ci-dessus, n'est plus possible, il peut arrêter le jeu. Il dit alors, «Ça ne va plus!» ou, «Erreur!» ou quelque autre chose de ce genre, après quoi il cesse de jouer et l'adversaire continue tout seul. Si ensuite celui-ci réussit malgré tout à compléter un circuit légitime, il gagne la partie. Mais si il n'y réussit pas, il perd - et gagne celui qui a arrêté le jeu.

© 1973 by Otto Maier Verlag Ravensburg

banda d'Alex Randolph

© 1973 Ravensburger

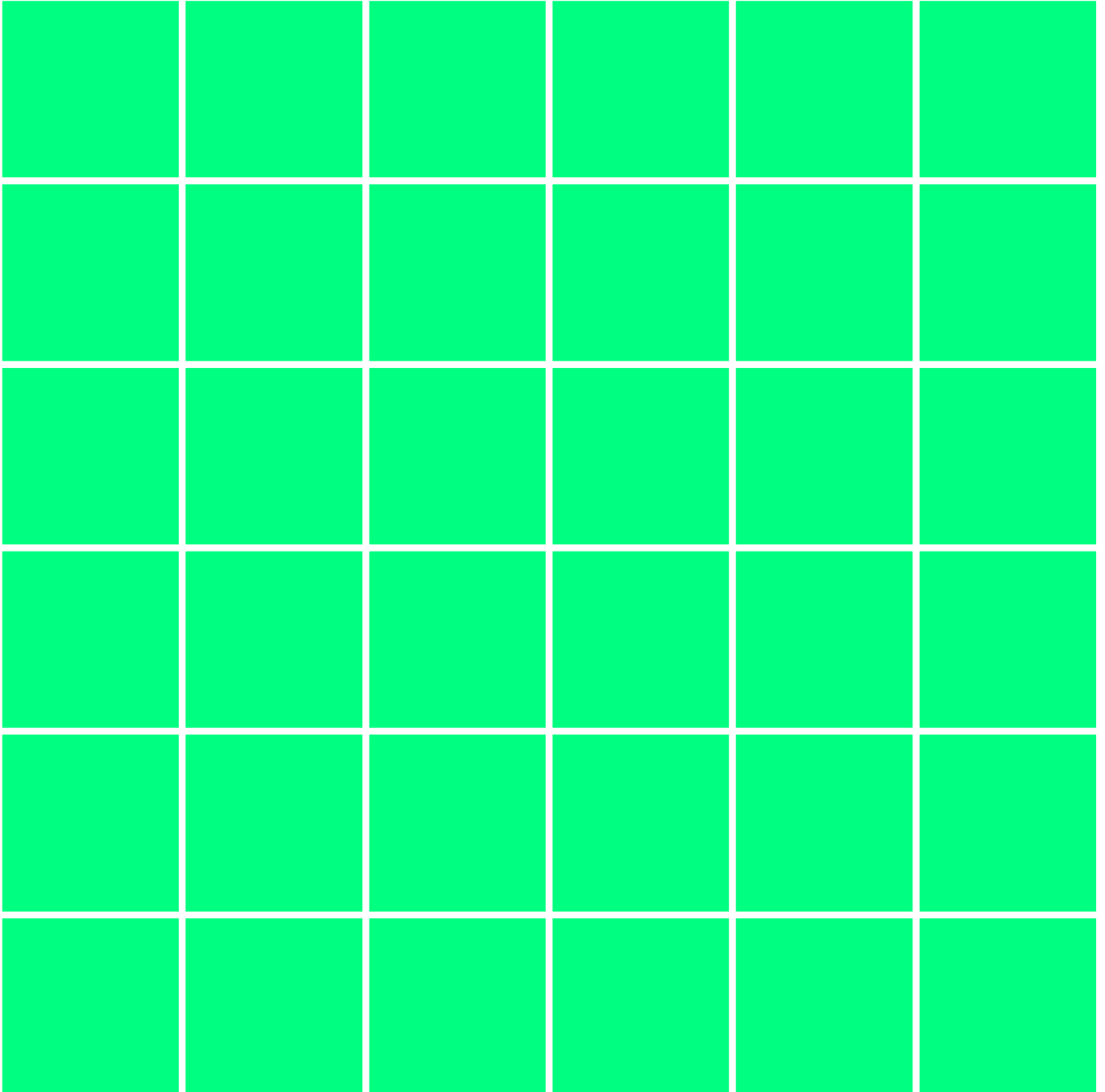
Les 36 pièces de jeu



banda d'Alex Randolph

© 1973 Ravensburger

plateau pour jeu en solitaire



banda d'Alex Randolph

© 1973 Ravensburger

plateau pour jeu à deux

