

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 (Bourgogne du sud), 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

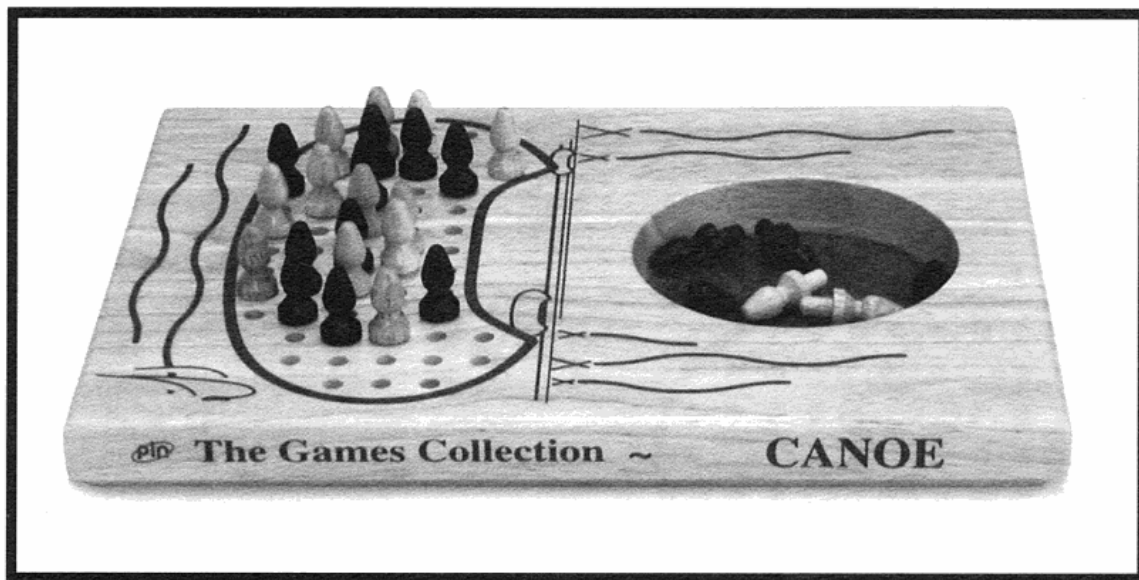
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



La Games Collection



8. CANOË

de Dale Walton

PIN INTERNATIONAL CO., LTD.

22/7 Moo 7 Bangna-Trad Road KM 17.5, Samutprakarn 10540, Thaïlande

Tel: (662) 337-0455 / Fax (662) 337-0456 / Email: Info@Pintoys.com / Website: <http://www.pintoys.com>

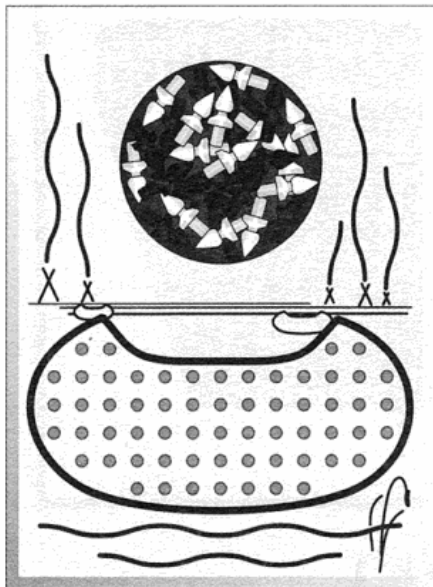
CANOË

2 joueurs, à partir de 10 ans

Matériel de jeu

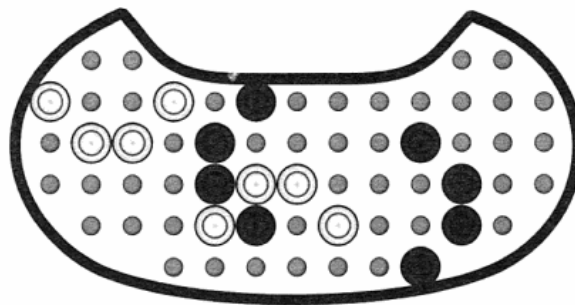
Plateau de jeu

28 pions (13 clairs et 13 foncés + 1 pion de remplacement pour chaque couleur)



But du jeu

Construire avec ses pions deux canoës qui ne se touchent pas.

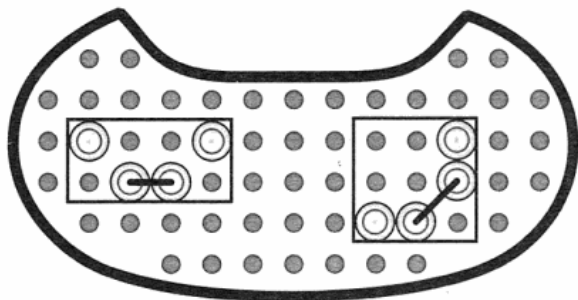


Suivant ce schéma, les deux joueurs auraient gagné. Une partie de jeu se termine cependant dès que l'un des deux joueurs a atteint le but.

Les canoës peuvent être combinés à volonté et être tournés dans quatre directions possibles comme le montre le schéma ci-dessus. Notez qu'un canoë peut toucher un canoë adverse ou le croiser.

Construire un canoë

Pour construire un canoë, il faut placer quatre pions en forme d'arc chacun par un pion en diagonale. Les liaisons diagonales centrales ne forment pas de canoë.



✓ *Un canoë : les deux pions centraux se touchent.*

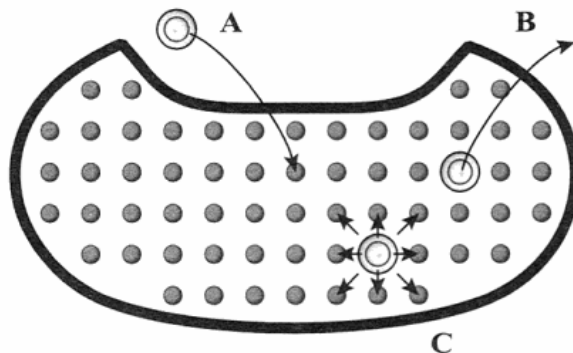
✗ *Pas de canoë : les deux pions centraux sont en liaison diagonale.*

Préparation du jeu

Chaque joueur place les 13 pions de sa couleur dans le cercle du plateau prévu à cet effet. Les deux pions de remplacement sont mis hors du jeu. Le joueur aux pions clairs commence.

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent chacun leur tour. Un tour consiste soit à :



A) Planter un pion dans un trou

B) Ôter un pion déjà joué

C) Déplacer un pion dans un trou **voisin**, dans le sens vertical, horizontal ou en diagonal.

Remarque : On ne peut pas capturer les pions de l'adversaire.

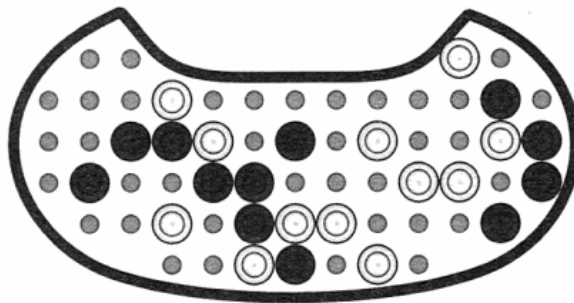
Pour qu'un canoë soit valable, aucun autre pion de sa couleur ne doit l'avoisiner. Dans l'exemple suivant, les pions *ne forment pas* des canoës.



Bien que les canoës d'un même joueur ne doivent pas se toucher entre eux, ils peuvent cependant avoisiner de n'importe quelle façon les canoës de l'adversaire.

Fin du jeu

Le joueur qui réussit en premier à construire deux canoës qui ne se touchent pas a gagné.



L'exemple ci-dessus montre que le joueur aux pions clairs a gagné puisqu'il a construit deux canoës tandis que son adversaire aux pions foncés n'a réussi qu'à en construire un seul.

Amusez-vous bien !