

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

**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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

**ESCALE À JEUX**



***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

**<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)**

# Canyon

## Contenu

- 1 tablier
- 15 pions rouges
- 15 pions jaunes
- 1 règle de jeu

## Déroulement

1. Assemblez le tablier de jeu.
2. Chaque joueur place ses 15 pions sur les cases entourées d'un double cercle jaune (le triangle formé par les cases 1, 5 et 11). Les camps des joueurs se font face par la diagonale.
3. Rouge commence. Puis on joue à tour de rôle.
4. Un pion peut aller vers une case voisine, en avant, en arrière, en diagonale ou sur le côté.
5. Il est également possible de sauter un ou plusieurs pions amis ou adverses, dans n'importe quelle direction, à condition que la case suivante soit libre. On peut sauter autant de pions que désiré.
6. Chaque pion adverse qui est sauté est capturé.
7. La zone centrale, le canyon, est infranchissable. Il faut donc passer à gauche ou à droite. En marge du terrain, des nombres indiquent la valeur de la rangée selon le sens de lecture de chaque joueur.
8. L'objectif des joueurs est d'amener le plus de pions possible sur des valeurs élevées. La partie s'arrête dès qu'un joueur a amené ses pions restant en jeu sur les rangées de plus forte valeur (par exemple, un pion sur 15, deux sur 14, et deux sur 13).
9. Finalement, les deux joueurs additionnent les scores des cases occupées. Chaque pion rapporte la valeur de sa rangée. Le joueur avec le plus haut score gagne la partie.

© 1972 by Wilhelm Heyne Verlag München · O. Bechtm. Master angem.

