

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



RÈGLES DES JEUX

Ce coffret contient deux jeux éducatifs et distrayants.

Pour 2 joueurs de 7 ans et plus.

CHASSÉ-CROISÉ. Basé sur l'harmonisation des couleurs, il développe le sens de l'observation et du repérage.

LE 5 à CINQ familiarise avec le calcul mental rapide et développe la mémoire des chiffres.

CHASSÉ-CROISÉ

(2 joueurs)

BUT

Reconstituer sur le plateau, par le déplacement tactique des pions, les combinaisons de couleurs des cartes de jeu.

MATÉRIEL

20 pions (4 bleus, 4 jaunes, 4 verts, 4 blancs, 4 rouges) 1 plateau de jeu, 21 cartes (la carte publicitaire ne compte pas - la retirer).

LA PARTIE

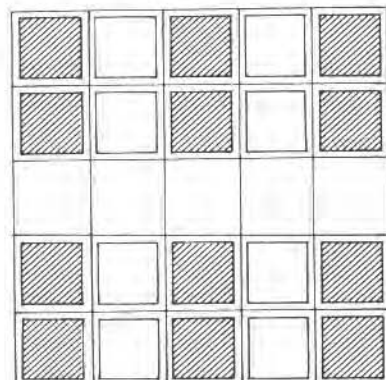
Elle se joue en 21 cartes. Celui qui, à l'épuisement du paquet, en possède le plus, est vainqueur.

PRÉPARATION

— Placer les pions par paires et par couleurs de chaque côté du plateau. (Une ligne horizontale de cases libres est ainsi ménagée entre les deux séries de pions.)

— Battre les cartes et en constituer un Talon, faces cachées.

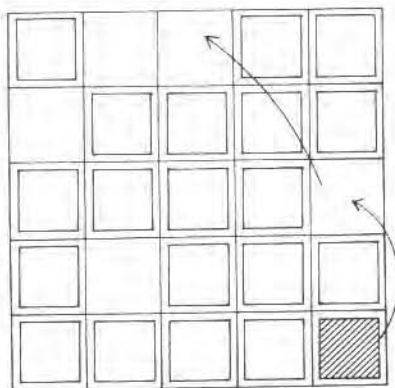
AU DÉPART



LE JEU

Chacun tire au Talon une première carte qu'il cache à son adversaire. Il ne doit pas perdre de vue son objectif : Amener, par déplacements successifs, 5 pions en ligne continue qui reconstituent fidèlement la combinaison de sa carte.

Il peut le faire sur n'importe quelle ligne (horizontale, verticale ou diagonale), pourvu qu'il respecte la disposition des couleurs de sa carte.

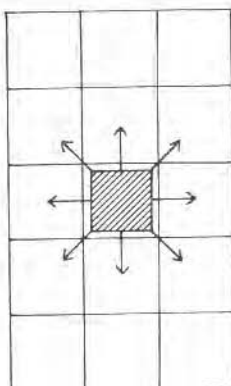


Un coup en deux sauts pour aboutir en haut de la 3^{me} colonne.

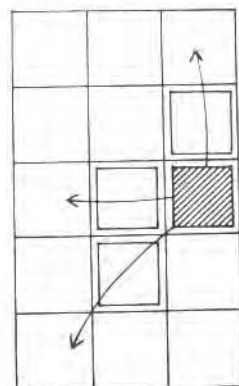
DÉPLACEMENTS

Chacun déplace à tour de rôle un seul pion :

- A) D'une case à la fois dans n'importe quelle direction.
- B) En sautant un autre pion quelconque pourvu que la case contiguë où il tombe soit libre.
- C) En effectuant des sauts multiples si la disposition des pions le lui permet.



Déplacements possibles



Les sauts sont autorisés à droite, à gauche, en avant, en arrière et dans n'importe quelle direction.

DÉFENDU !

On n'a pas le droit de remettre sur la case où il était un pion bougé au coup précédent par l'adversaire. Par contre, on peut très bien le jouer sur une autre case libre.

CARTE PAR CARTE

Chaque fois qu'il a reconstitué sur le plateau la combinaison de sa carte, le joueur montre celle-ci et la prend par devers lui.

Il puise au paquet une autre carte qu'il devra reconstituer.

Son adversaire joue à son tour.

Le jeu continue dans les mêmes conditions jusqu'à épuisement du Talon.