

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




Quel est le défi ?

2 équipes (1 **CIBLUX** + 4 pions) tentent d'arriver en 1^{er} au centre du plateau.
Pour gagner, il faut amener ses 4 pions au centre puis éjecter le **CIBLUX** adverse.



On joue !

Comment placer les équipes ?

Placer les pions sur l'extérieur du plateau (cercles  et )
et les **CIBLUX** sur les cercles 

Comment débiter la partie ?

Choisir la couleur de son équipe.
Puis déterminer par le Dé celui qui commence (plus fort score).

Comment avancer son CIBLUX et ses 4 pions ?

C'est le Dé qui décide du nombre de cases à parcourir.
On avance son **CIBLUX** ou le pion de son choix.
Puis c'est à l'adversaire de jouer.

Attention : si le 6 apparaît, on se déplace, puis on relance le Dé



Comment éjecter un pion adverse de la zone à risque ?

Le **CIBLUX** doit atteindre, avec le Dé, exactement la case occupée par un pion de l'adversaire.

Où placer le pion adverse éjecté de la zone à risque par un CIBLUX ?

Il est remplacé sur l'une des cases à cercle . C'est le **CIBLUX** qui choisit la case.

Quelques règles d'or :

- on ne peut jamais passer par dessus un pion ou un **CIBLUX** (adverse ou non) pour poursuivre son chemin.
- seul un **CIBLUX** peut éjecter les pions situés dans la zone à risque.
- on ne peut jamais passer par le centre du plateau pour poursuivre son chemin.
- si on ne peut bouger ni son **CIBLUX** (avancer ou reculer) ni l'un de ses pions, on passe son tour.
- une case ne peut être occupée que par un seul **CIBLUX** ou un seul pion
- pour atteindre le centre, le Dé doit faire apparaître le nombre exact de cases restant à parcourir
- tout **CIBLUX** situé sur la zone à risque ne peut plus en sortir.

Attention, dès qu'un **CIBLUX** entre dans la zone à risque, il se dote d'un **1^{er} pouvoir** : il peut éjecter tout pion adverse situé sur cette zone.



Dès que les 4 pions sont au centre, le **CIBLUX** se dote d'un **2^{ème} pouvoir** : il peut maintenant éjecter le **CIBLUX** adverse de la zone à risque pour gagner la partie.

