

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)

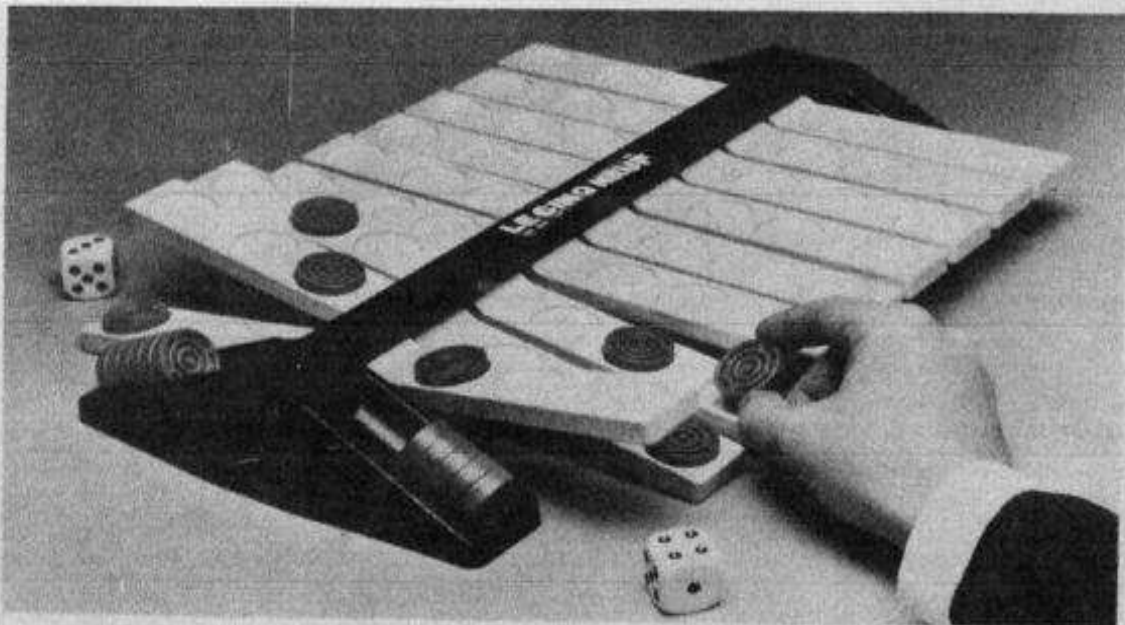




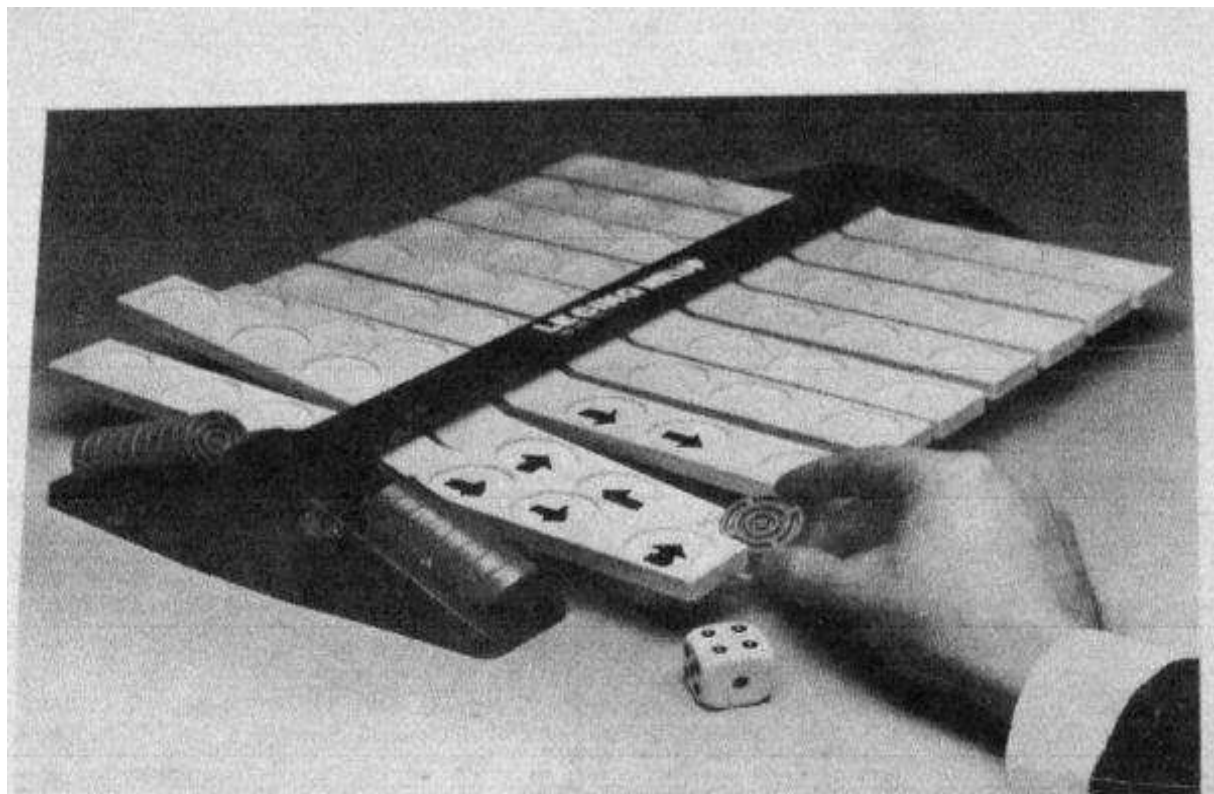
**Le jeu comporte neuf bras en équilibre sur l'axe central.**

**Les deux joueurs sont face à face de part et d'autre de l'axe.**

**Chacun possède neuf pions et un dé.**



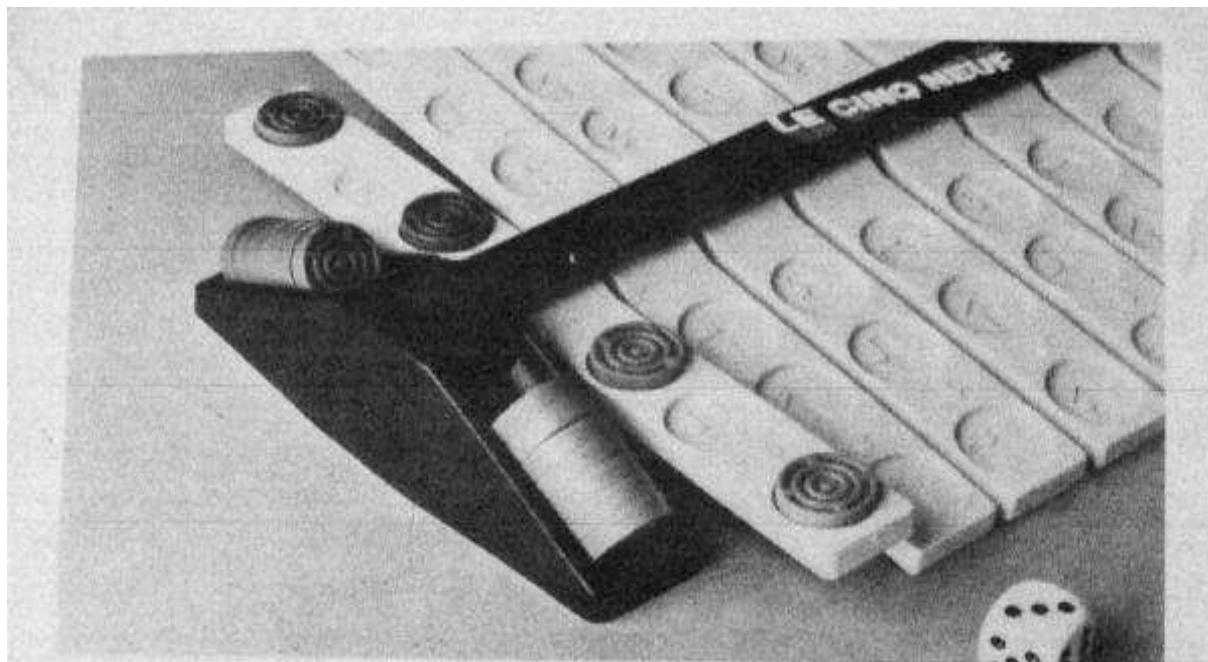
**Pendant le jeu il faut choisir, à chaque coup, le pion qu'il convient d'avancer pour faire pencher un bras de son côté... ou rééquilibrer un bras qui penche en faveur de l'adversaire.**



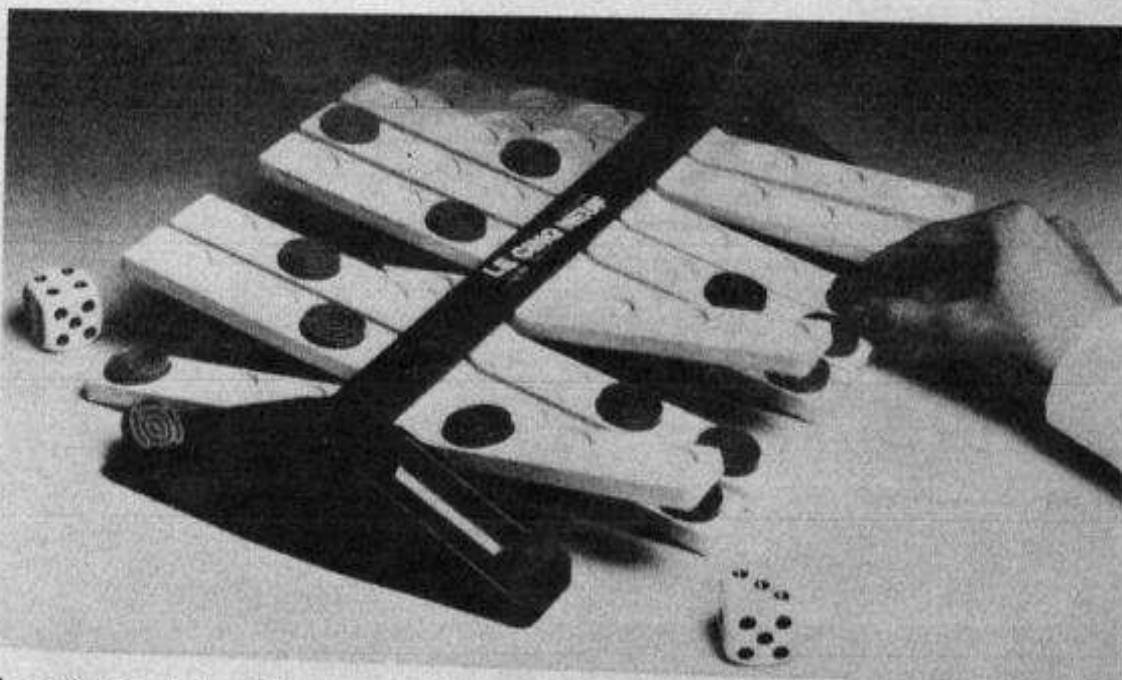
**Quand un joueur place un pion sur un bras vide, il fait pencher ce bras en sa faveur. Les pions avancent en fonction du nombre indiqué par le dé et dans le sens des flèches. Les joueurs jouent à tour de rôle.**

**POUR 2 JOUEURS  
A PARTIR DE 10 ANS ET ADULTES**





**Des pions disposés symétriquement font l'équilibre.  
Les deux joueurs sont à égalité.**



**Le Cinq Neuf est un jeu de réflexion : en utilisant habilement ses pions il faut, le premier, faire pencher de son côté cinq des neuf bras du jeu.**

### **COMPOSITION DU JEU.**

1 support avec axe central supportant neuf bras en équilibre .

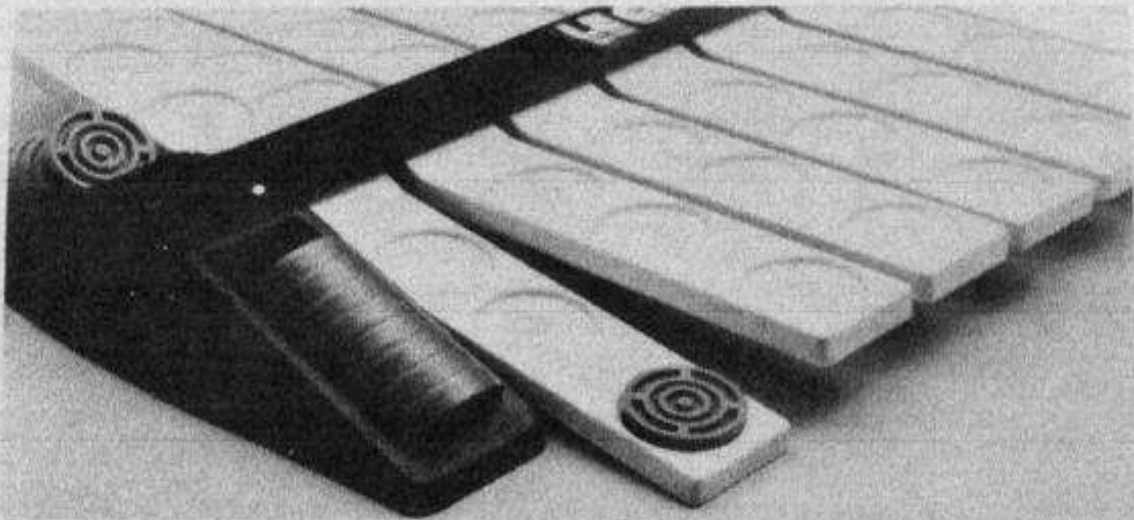
9 pions rouges pour le premier joueur.

9 pions bleus pour son adversaire.

2 dés : 1 par joueur.

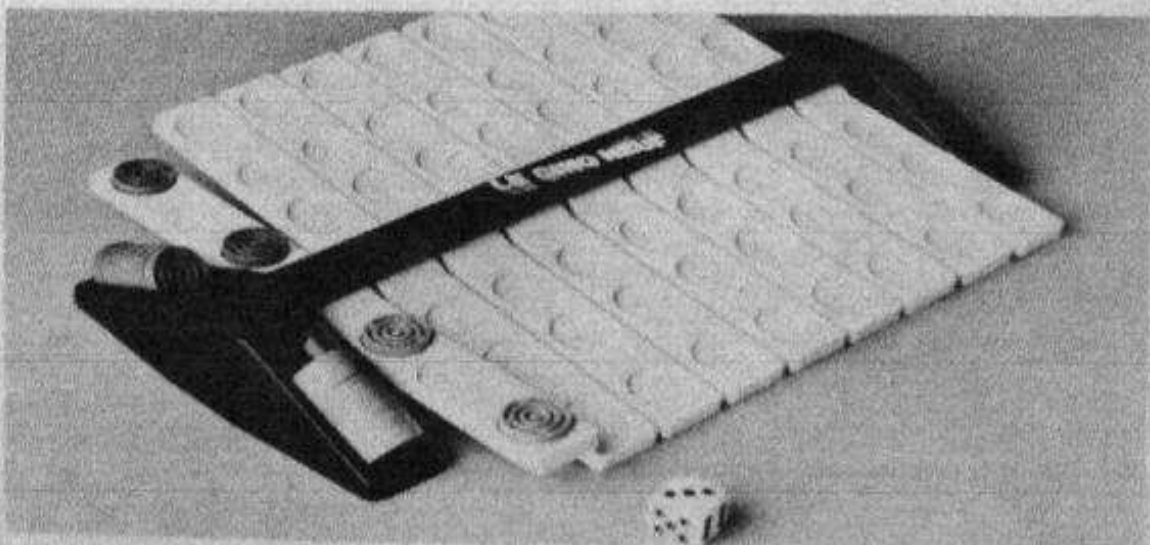
### **PRINCIPE DU JEU.**

Il s'agit d'être le premier à faire pencher 5 bras de son côté.



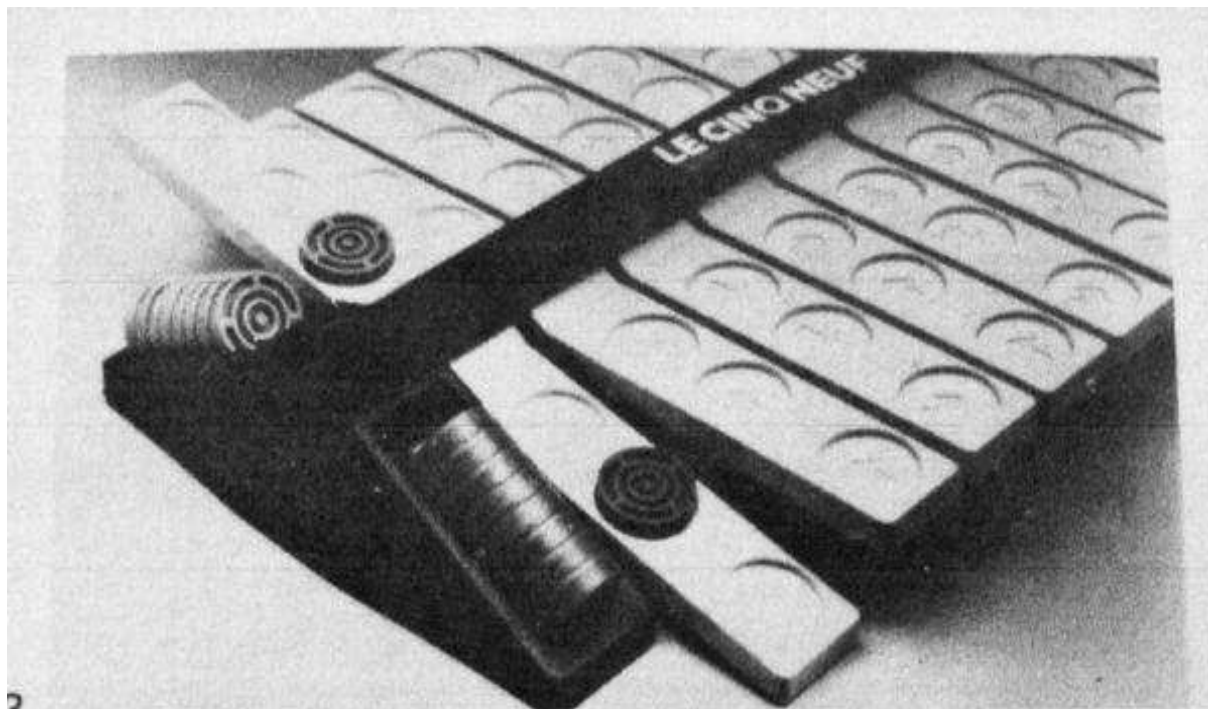
1

**Pour faire pencher un bras, il faut et il suffit de poser un pion dessus, à condition que ce bras soit vide, (photo 1)**



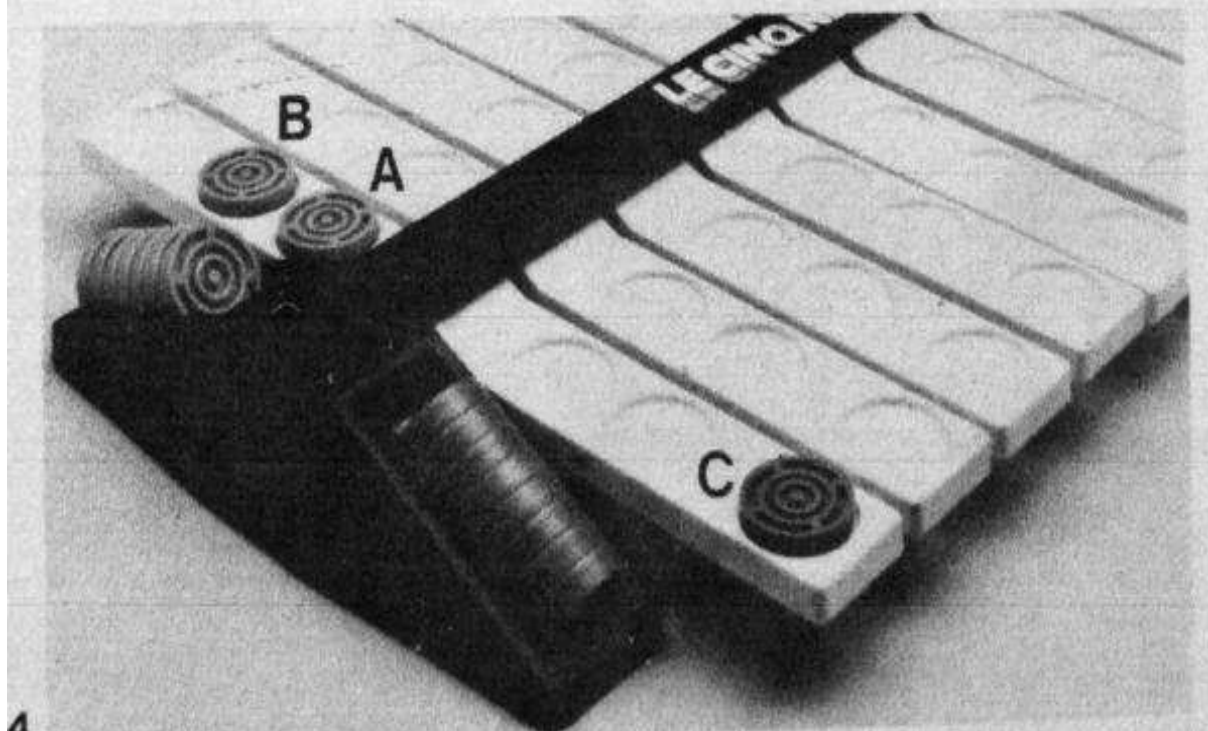
2

... car des pions adverses symétriques : il y a équilibre (photo 2)



3

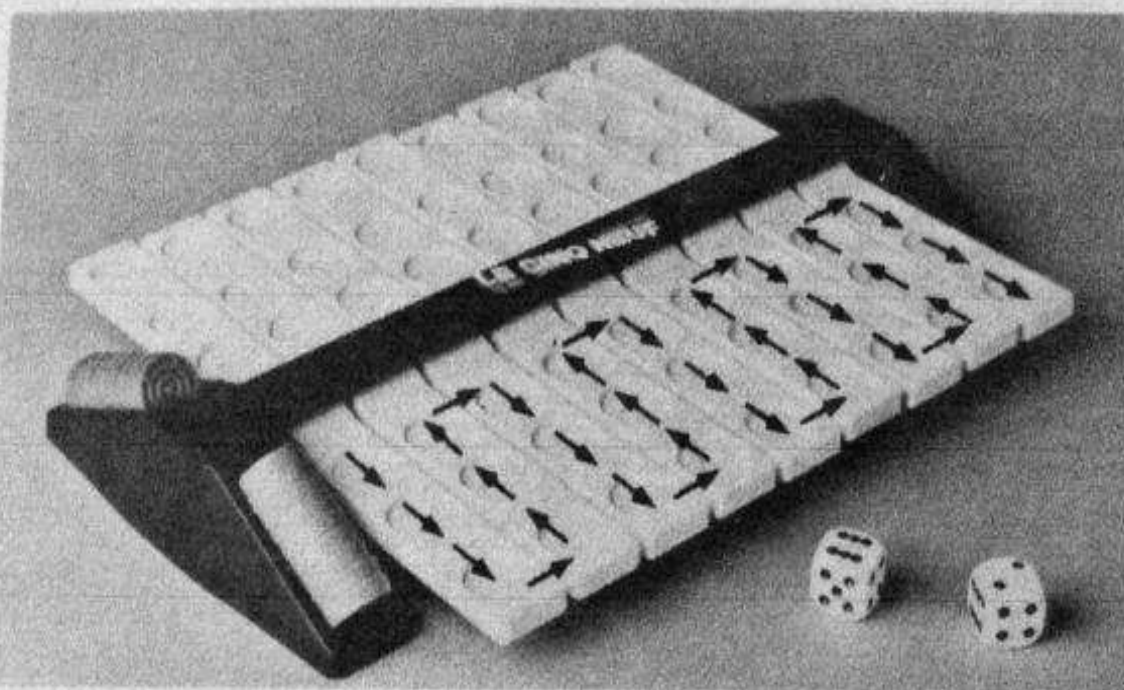
... deux pions adverses sur des cases différentes : le bras penche du côté du pion situé le plus loin de l'axe (photo 3)



4

... un pion dans une case (C) équilibre deux pions adverses en (A) et (B). (photo 4)

**Pour faire avancer un de leurs pions, les joueurs utilisent leur dé : le pion avance en fonction du nombre indiqué par le dé et dans le sens des flèches. Le départ se fait comme indiqué sur l'illustration N° 5.**



**Nota :**

Le circuit est continu : arrivé à la dernière case du dernier bras, le pion peut continuer son mouvement en repassant par la case Départ.

Les joueurs jouent à tour de rôle.

## COMMENT JOUER

Les 2 joueurs se placent de part et d'autre du jeu. Ils choisissent leur couleur.

Les pions rouges commencent toujours.

Le premier joueur lance son dé et fait avancer son premier pion du nombre exact de cases correspondant au chiffre indiqué par le dé et en suivant le sens des flèches.

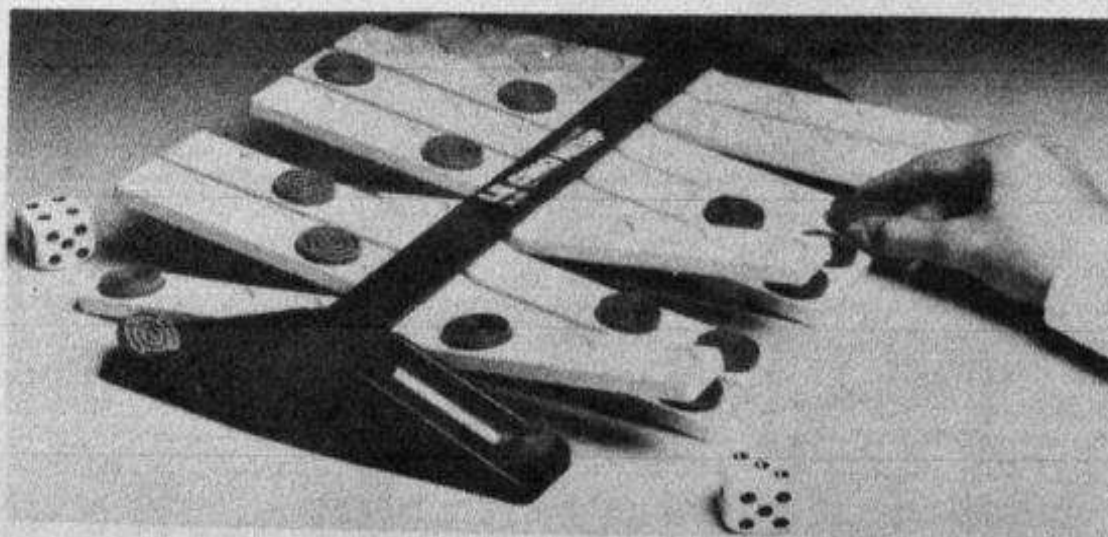
Le second joueur procède de même et ainsi de suite. Les joueurs font ainsi entrer progressivement leurs pions dans le jeu.

A son tour, chaque joueur bouge un pion et un seul.

Mais attention :

Un pion ne peut être placé sur une case occupée. Quand on avance un pion, toutes les cases comptent, y compris les cases occupées.

Quand c'est son tour, le joueur est **obligé** de jouer. Mais il peut déplacer n'importe lequel de ses pions. Il faut donc, à chaque coup, choisir le pion qui se placera le mieux pour emporter un avantage sur l'adversaire ou le contrer.



**Le vainqueur est celui qui le premier réussit à faire pencher de son côté 5 des 9 bras du jeu. N'importe lesquels pourvu qu'il y en ait cinq.**