

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





DAMIX est un jeu innovant basé sur l'observation, la tactique et la logique de déplacement dans l'espace, sur un territoire à 6 faces colorées. Tous droits réservés à l'éditeur et son auteur.

Le but de chaque joueur est de choisir une couleur puis de transférer ses pions, le plus astucieusement possible sur la face opposée du cube, correspondant à sa couleur en se servant d'appui sur les pions neutres et ceux de l'adversaire.

La position des pions en début de partie est celle livrée lors de l'achat (voir schéma)

Le joueur qui démarre (exemple le joueur qui contrôle les 8 pions Jaune) devra déplacer **2 pions à chaque Tour, et ainsi de suite pour le ou les autres joueurs...**

1 → un des pions neutres (4 couleurs possibles en dehors de celle de l'adversaire)

2 → puis un de ses 8 pions,

les pions avancent, soit par simple déplacement, soit par saut.

1 pion peut se déplacer en avant, en arrière, à gauche ou à droite mais **jamais** en diagonale → **suivre les lignes en relief du Cube.**

Lors des mouvements, **le pion neutre déplacé** sert souvent d'appui stratégique pour effectuer, dans la foulée, **un déplacement plus efficace d'un pion de sa couleur.**

Un pion peut se déplacer vers **un espace vide** attenant **ou bien** sauter par dessus un autre pion de **n'importe quelle couleur** y compris la sienne, **si et seulement si**, un espace vide se trouve derrière ce pion (*principe des Dames chinoises*)

Il peut enchaîner dès que possible une série de sauts afin de prendre de l'avance sur les autres joueurs. Le saut n'est pas obligatoire.

Tant que les espaces libres l'autorisent, **le pion pourra se propulser** en direction de la **face de la couleur de son objectif** en se servant **des trous offerts** par les pions éparpillés de ses adversaires ou des pions neutres stratégiquement joués à chaque tour.

IMPORTANT: on a pas le droit de toucher les pions de son adversaire.

Plus un pion se déplace loin et de façon cohérente sur le cube, plus le joueur se rapproche de la victoire.

Un pion peut passer d'une face du cube à une autre par sauts successifs (Voir schéma ci dessous)

Le vainqueur est le ou les joueurs qui dans le même tour ont réussi à placer en croix leurs 8 pions sur la **face de la même couleur.**

Partie rapide : est déclaré vainqueur, le premier joueur qui a ramené ses 8 pions dans son territoire sans respecter **la position en croix** (16 positions possibles)

Conseil de jeu : ne pas laisser → de → pions → isolés → car chaque rapprochement coûte un tour.

Mode SUDOKU : Voir lien sur www.1-2-3-games.com



Et si on se prenait , une part de CUBE !

DAMIX en MODE SUDOKU couleur

→ Ci-joint le lien d'une Version SUDOKU couleur du magazine
l'intern@ute Jeux <http://www.linternaute.com/sudoku/couleur/>
Pour Jouer en Ligne et apprendre les Règles

Nb: Seul ou à 2
Durée: 5 minutes Maxi par grille de départ

Préparation du SUDOKU couleur avec DAMIX

Prendre 4 groupes de couleur différente composé de 4 pions. Choisir une Face du CUBE.
16 pions au Total (4 x 4) et la face du Cube d'une couleur neutre, des Pions choisis

But du Jeu Positionner les 16 pions l'un après l' autre sur des lignes Horizontales
Verticales et Diagonales , en respectant les zones , sans que les couleurs ne se
répètent. Le CUBE comporte 4 zones, voir les règles sur le lien ci-dessus.

→ Afin d' Obtenir 4 pions de couleur différente par ligne et par zone.

Pour Démarrer une Grille : Placer au hasard entre 2 et 5 pions selon le niveau de difficulté désiré.



A vous de Jouez ! Cordialement Patrick LATERROT