

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



DAO

MC

Dao signifie chemin, voie.
Faites l'expérience d'un jeu au matériel
Zen, à la mécanique simple et aux
rebondissements multiples.

BUT DU JEU

Placer ses 4 galets en position gagnante: alignement vertical ou horizontal, carré ou 1 galet sur chacun des 4 coins du plateau (cf. fig. 2, 3 et 4).

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Placez les huit galets sur le plateau de jeu dans leur position de départ (CF FIG 1).

Déterminez qui joue les galets foncés et qui joue les clairs. Le premier joueur est tiré au sort.

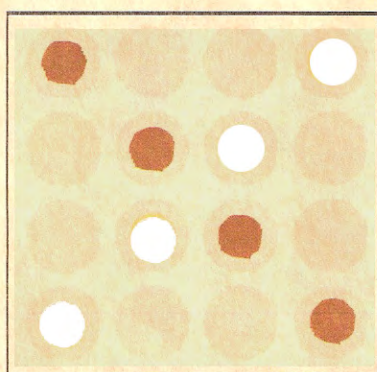
A tour de rôle, chaque joueur doit choisir puis faire glisser un de ses galets selon les règles suivantes :

- le mouvement du galet se fait au choix dans le sens horizontal, vertical ou diagonal;
- le galet doit aller jusqu'au bout du déplacement possible : le mouvement doit donc se faire jusqu'à ce que le galet atteigne le bord du plateau ou qu'il soit stoppé par un autre galet;
- le galet ne peut pas sauter au delà d'un autre galet;
- le galet ne peut pas se placer sur une case déjà occupée;
- on ne peut pas emprisonner totalement le galet d'un adversaire au moyen de trois de ses galets : on doit toujours laisser au moins une possibilité de mouvement à chaque pièce adverse.

FIN DE PARTIE

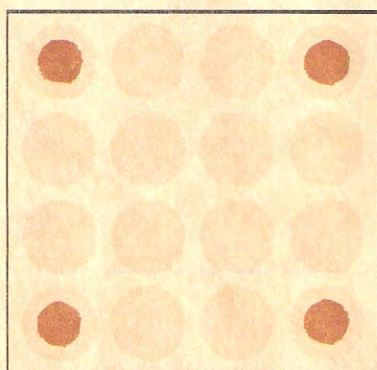
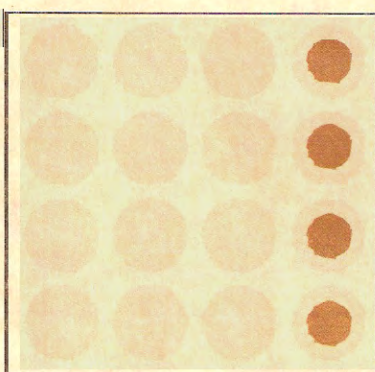
Un joueur gagne lorsqu'il place ses 4 galets dans une des 3 positions suivantes :

- alignement vertical ou horizontal (diagonale non valide) de 4 galets (CF FIG 2);
- 1 galet sur chacun des 4 coins du plateau (CF FIG 3);
- carré de 4 galets n'importe où sur le plateau (CF FIG 4).



(1)

(2)



(3)

(4)

