

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





Dupe^{MC}

Déroulement du jeu :

Déterminez quel joueur prend l'embout brun et lequel prend l'embout blanc.

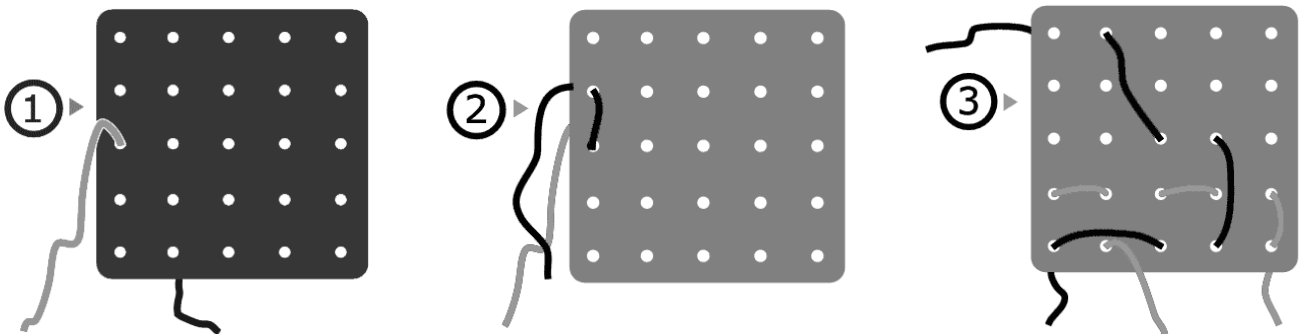
Le joueur BRUN commence la partie. Il passe d'abord l'extrémité brune de la corde par un trou du côté blanc de la planche de jeu jusqu'à ce que la moitié de la corde se trouve du côté brun (image 1). Le joueur BRUN passe ensuite l'extrémité brune de la corde par un trou adjacent de manière à ce que celle-ci débouche du côté blanc de la planche (image 2) . C'est maintenant au tour du joueur BLANC.

Le joueur BLANC passe d'abord l'extrémité blanche de la corde par l'un des trous adjacents de manière à ce qu'elle apparaisse du côté brun de la planche. Le joueur BLANC passe ensuite l'extrémité brune par l'un des trous adjacents de manière à ce qu'elle apparaisse du côté brun.

Les joueurs jouent à tour de rôle; chaque joueur doit toujours passer la corde de sa couleur en premier et ensuite enfile la corde de la couleur de son adversaire. Les déplacements en diagonale sont autorisés. Il n'est toutefois pas possible de sauter un trou! (image 3)

Le gagnant :

Lorsqu'il n'est plus possible de passer une des extrémités de couleur par un trou, peu importe à qui le tour, on dit alors que le joueur auquel appartient cette couleur a été dupé et est éliminé!



Fabriqué et distribué par :

Family Games America FGA Inc. Montréal, Québec, Canada www.familygamesamerica.com

Sous licence par Don Green © 2005