

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



LE DOUBLE TRAC

EXPLICATION. — Pour jouer à ce jeu, on se sert de deux dés et d'un cornet. Le nombre des joueurs peut être illimité, en jouant *deux par deux*. Chaque joueur possède 9 pions qui lui servent à couvrir la série de chiffre de 1 à 9 qui se trouve en face de lui.

On joue à tour de rôle, tant que les points amenés le permettent, d'après la règle décrite ci-dessous. Quand un joueur ne peut plus continuer, il s'arrête. Son partenaire termine la partie jusqu'à ce qu'il s'arrête à son tour. C'est celui qui est resté avec le plus gros chiffre qui perd la partie.

Celui qui commence jette les dés et suivant le point amené couvre un numéro ou bien deux, selon sa volonté.

Un seul coup de dés ne peut couvrir plus de deux chiffres. *Exemple* : Supposons que pour commencer, le point amené soit 5 et 4. Le joueur peut couvrir indifféremment un seul chiffre, c'est-à-dire le 9 ou les numéros suivants : 5-4 — 7-2 — 8-1 ou le 6-3.

Il ne peut couvrir : 5-3-1 ni 6-2-1 ni 4-3-2. — Lorsque les points amenés ne permettent plus de couvrir les numéros, d'après le règlement, le joueur s'arrête ; s'il lui reste à couvrir 1-4-6-9, on compte : mille quatre cent soixante neuf. Le plus haut chiffre est le perdant.



1 2 3 4 5 6 7 8 9



6 8 7 9 5 4 3 2 1

1 2 3 4 5 6 7 8 9

LE
VRAI
TRAC



6 8 7 9 5 4 3 2 1

Un autre jeu.....

Le Naou

KINAKI-NAOU

(Déposé)

RÈGLE DU JEU :

Ce jeu se compose de 12 numéros. Chaque joueur joue à son tour. Le nombre des joueurs est illimité. On joue avec trois dés.

En jouant avec les dés, on placera des carrés pour couvrir les numéros du tableau correspondant aux numéros sortis par les dés, et ce, au gré du joueur. Par exemple, en jouant avec les trois dés, s'il est sorti 1, 2 et 5, ce qui fait 8, on peut placer les carrés sur les numéros 1, 2 et 5, ou sur le 8, ou sur le 1 et le 7, ou sur le 3 et le 5 ; s'il est sorti 6, 6 et 4, ce qui fait 16, on peut placer les carrés sur les numéros 12 et 4, ou 11 et 5, ou 9 et 7, ou 12, 3 et 1, etc...

Toutes les combinaisons sont possibles si l'on peut placer les carrés sur les numéros qui correspondent à ceux sortis par les dés.

Le joueur a intérêt à placer les carrés sur les numéros élevés, soit 10, 11, 12. Lorsque les carrés ont été placés sur les numéros 10, 11, 12, le joueur ne joue plus qu'avec 2 dés.

La partie continue pour chaque joueur tant que celui-ci peut placer les carrés sur les numéros avec les points obtenus avec les dés. Lorsque, sur ses coups de dés, le joueur ne peut exécuter le nombre de ces points, la partie est finie pour lui et il reste avec les points du tableau ; un autre joueur joue à son tour en observant le même règlement, c'est-à-dire qu'il s'arrêtera aussitôt qu'il ne pourra plus exécuter le nombre de points obtenus par les dés.

Le gagnant est celui qui a le moins de points.

On peut jouer par addition des points, par élimination, à la différence, etc...

"NAOU"

5

6

7

8

CHEMIN
DE FER

4

9

3

10

2

11

1

12

DÉPOSÉ

DÉPOSÉ