

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



FOXU

Le jeu de "un de trop"

Nombre de joueurs : 2

Contenu :

- 1 plateau de jeu avec 32 trous
- 2 tubes transparents
- 3 jeux de 11 pions de couleurs bleue, jaune et grise
- 4 petits morceaux de caoutchouc

But du jeu :

Etre le premier à vider son tube des 11 pions.

Préparation du jeu :

1. Détachez les 4 petits morceaux de caoutchouc de leur support et introduisez-les dans les trous, en dessous des 4 pieds de la grille et posez le plateau de jeu entre les deux joueurs.
2. Tirez au sort celui qui jouera le premier. C'est lui qui remplit au hasard n'importe quels trous du plateau avec les 11 pions gris. Au cours des parties suivantes, chaque joueur jouera à tour de rôle le premier, chaque partie sera ainsi différente et exigera une nouvelle tactique.
3. Le premier joueur choisit 2 angles opposés par une diagonale et y place les tubes pour le départ.
4. Chaque joueur choisit soit les pions bleus, soit les jaunes et les empilent dans le tube de son côté de la grille.

Règles du jeu :

1. Les tubes se déplacent dans n'importe quelle direction, en ligne droite aussi loin que le joueur le désire, que ce soit à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale. Les lignes tracées sur la grille indiquent les directions que le tube peut suivre.

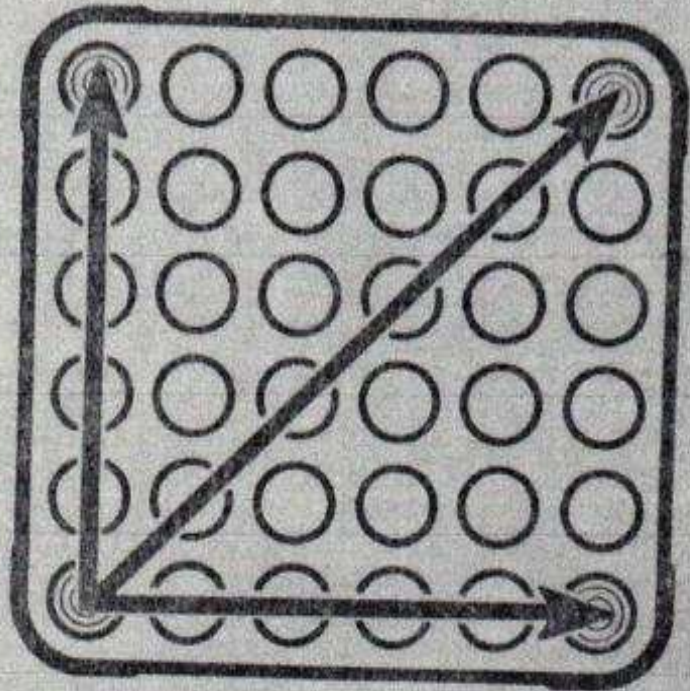


FIGURE 1:
MOUVEMENT
DES TUBES

2. Pendant le jeu, les tubes peuvent être conduits jusqu'aux 4 coins marqués par des cercles concentriques.
3. Les tubes ne peuvent jamais faire marche arrière pendant un tour.
4. Les tubes ne peuvent pas se dépasser sur une même ligne.
5. Le premier tour est régi par une règle spéciale appelée "Règle de la Tarte", illustration du principe qui veut que celui qui coupe la tarte la présente à une autre personne pour qu'elle se serve la première. L'intérêt de cette règle est qu'elle oblige les joueurs à être honnêtes sinon ils perdent. Celui qui joue le premier glisse son tube en ligne droite aussi loin qu'il le désire.

6. Supposons que le premier joueur ait déplacé le tube rempli de jetons jaunes, le second joueur peut choisir à ce moment de la partie la couleur jaune ou bien conserver la bleue.
S'il choisit les pions jaunes, il doit prendre à son compte le mouvement exécuté par le premier joueur; le premier joueur quant à lui prend les bleus pour le reste de la partie et exécute le premier déplacement du tube bleu.
7. Cependant, si le second joueur décide de ne pas prendre les jetons jaunes et de conserver les bleus, il opère son déplacement d'ouverture avec sa couleur qu'il gardera jusqu'à la fin de la partie.
8. La "Règle de la Tarte" est destinée à annuler tout avantage qui pourrait exister à jouer le premier.
9. Ayant définitivement déterminé leur couleur après le premier tour, les joueurs déplacent leur tube à tour de rôle en essayant d'être le premier à vider leur tube. Quand l'un des deux y est arrivé, la partie est terminée.

Le gagnant

Le joueur qui réussit à vider son tube le premier est le gagnant.

Suggestions de stratégie:

1. Si c'est vous qui opérez le premier déplacement régi par la "Règle de la Tarte", rappelez-vous que s'il vous donne un avantage, votre adversaire pourra en bénéficier.
2. Rappelez-vous aussi que les tubes ne peuvent pas se dépasser sur une même ligne, donc faites en sorte de bloquer le chemin de votre adversaire.

MB FRANCE

B.P. 13

73370 - Le Bourget-du-Lac

Tél. (79) 33.61.81