

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

**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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Un jeu subtil de construction et d'obstruction.

# INVERSE<sup>1</sup> MC

## BUT DU JEU

Être le dernier joueur à placer une pièce sur le plateau.

## COMMENT JOUER

Décidez qui joue en premier. Donnez à chaque joueur une série de 5 pièces de couleur, différentes. Chacun à son tour, les joueurs doivent placer une pièce sur la grille, en restant dans les cases et en respectant les règles suivantes :

Décidez qui commence. Donnez à chaque joueur un ensemble de 5 pièces à jouer de couleurs différentes. Chaque joueur, à son tour, doit placer un bloc sur le tableau en restant à l'intérieur des lignes de la grille et suivre ces règles :

- 1) Les pièces de même couleur ne peuvent pas être placées exactement dans la même manière. Par ex. : Si le joueur 1 place sa pièce rouge verticalement, le joueur 2 doit placer sa pièce rouge horizontalement ou plat (fig. 1). Une fois placée, une pièce ne peut pas être déplacée.
- 2) Les pièces d'une même couleur ou les pièces d'une même hauteur (Fig. 2) ne peuvent pas se retrouver côte à côte. Des connexions dans les coins sont permises (Fig. 3)
- 3) Les pièces ne peuvent pas être empilées les unes pardessus les autres.

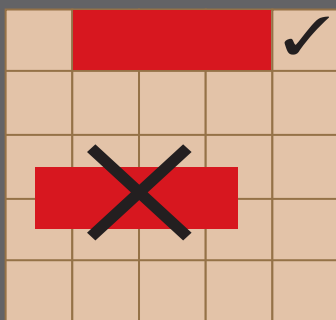


Fig. 1



Fig. 2

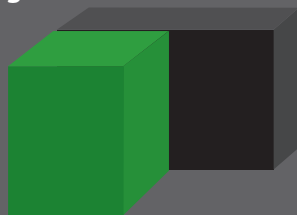


Fig. 3



## GAGNANT

Le premier joueur qui ne peut plus ajouter de pièces au jeu perd la partie. Si c'est une " égalité ", jouez de nouveau !