

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion 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 Lyon ou Châlon-sur-Saône, 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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

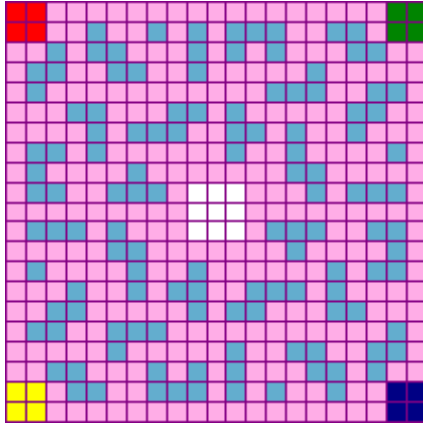
**ESCALE À JEUX**



RÈGLE DU JEU

(pour 2 ou 4 joueurs)

Nomenclature



- 1 plateau de jeu
- 32 blocs constituant de murs infranchissables du labyrinthe
- 16 pions en 4 couleurs (1 couleur par joueur)

Préparation du jeu avant la partie

1. Chaque joueur choisit une couleur de pions. Il prend 4 pions de la couleur choisie, et les place dans le coin du plateau représentant cette couleur.
2. La forme des blocs correspond exactement aux figures de couleur mauve dessinées sur le plateau. Placer les 32 blocs sur les figures correspondantes.
3. on établit l'ordre de départ des différents joueurs.

Déroulement de la partie

1. Le premier joueur déplace un de ses pions en ligne droite - verticalement ou horizontalement - du nombre de cases qu'il désire, mais jamais diagonalement ni en franchissant un bloc.
2. Ce même joueur joue un bloc quelconque en ligne droite (jamais en diagonale).
Le bloc joué doit obligatoirement aller toucher, soit un côté, soit un angle d'un autre bloc.
Un bloc, dans ses déplacements, ne peut jamais franchir les carrés blancs formant le centre du plateau.
Les autres jouent ensuite, chacun à leur tour, en appliquant ces règles et en déplaçant en premier, soit un bloc quelconque, soit un de leurs pions.
 - A. On peut commencer, soit par un bloc soit par un pion, mais si l'on touche un bloc du doigt, il faut jouer ce bloc. De même il faut jouer le pion touché du doigt.
 - B. On ne peut pas jouer un bloc qu'un autre joueur vient de jouer au tour précédent.
 - C. On ne peut pas placer un bloc dans une case occupée par un pion.
 - D. Un pion ne peut pas sauter un bloc ou un autre pion.

Pour gagner

Le gagnant est le joueur qui parvient le premier à placer 3 de ses 4 pions à l'intérieur du grand carré blanc situé au centre du plateau.

Ce carré est constitué de 9 cases. Lorsqu'un pion arrive dans ce carré central, il peut, pour prendre sa place, en déplacer un autre - de n'importe quelle couleur - dans une case libre du carré blanc.