

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# JEU DE MARELLE

---

## RÈGLE

Se joue à deux.

Chaque joueur prend à sa disposition 9 pions. Les couleurs sont différentes pour chacun des adversaires de façon à ce qu'ils ne se confondent pas.

Chaque joueur place ses 9 pions à l'intersection des lignes.

Il les déplace un à un en les portant sur une case immédiatement voisine et en suivant l'une des lignes.

Le but à atteindre est d'amener 3 des pions sur une même ligne droite.

Lorsque l'un des joueurs y est parvenu, il prend dans le jeu de son adversaire, un pion à son choix parmi ceux qui le gênent le plus.

Quand un joueur n'a plus que 4 pions, il n'est plus astreint à marcher de case en case, il peut faire franchir à ses pions une ou plusieurs cases occupées afin de se mettre sur une station inoccupée.

Le joueur, à qui il ne reste plus que deux pions a perdu la partie.



# Jeu de Marelle



## RÈGLE DU JEU

Le Jeu de MARELLE est formé d'un PLATEAU divisé en 24 Cases reliées entre elles.

Il ne peut y avoir que 2 Joueurs ayant chacun à leur disposition 9 Pions de même couleur.

Il s'agit d'arriver à placer 3 Pions de front et d'éviter leur prise par l'Adversaire.

Dès que l'un des Joueurs a 3 Pions de front il a le droit de prendre au parti adverse 1 Pion.

Il devra nécessairement chercher à enlever celui dont la perte sera le plus préjudiciable à l'autre Joueur.

Les Pions ne peuvent se déplacer qu'en ligne droite et ne sont pas autorisés à sauter par dessus les autres. Cependant lorsque celui qui joue ne dispose plus que de 3 Pions il a le droit de naviguer à sa fantaisie et dans tous les sens.

Au moment où chaque Joueur ne possède plus que 3 Pions il ne reste pour avoir l'avantage qu'à les placer de front. Le premier qui arrive à ce résultat a donc le droit d'enlever un Pion à l'autre et celui-ci restant avec 2 Pions seulement a perdu.

**RÉCLAMEZ PARTOUT LES JEUX**

**PORTANT LA MARQUE**



**LES PLUS BEAUX, LES PLUS INSTRUCTIFS**

Édité par la MANUFACTURE LYONNAISE DE JOUETS