

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

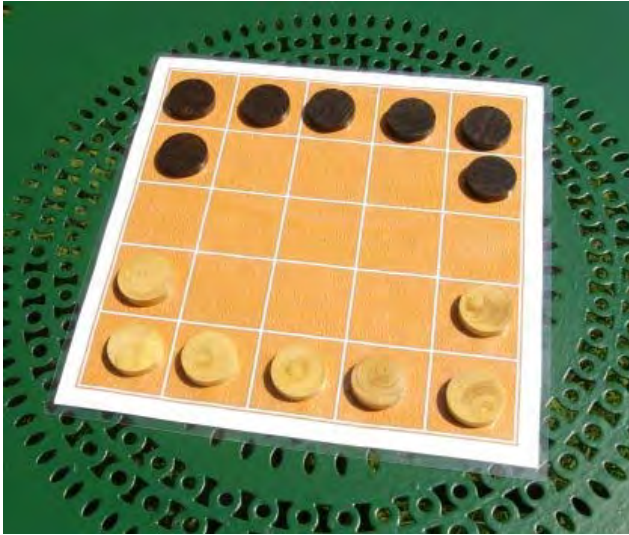
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Entropy



Matériel et mise en place

Un tablier de 5×5 cases, 7 pions d'une couleur, 7 pions d'une autre. Les pions sont placés comme sur la photo.

But du jeu

Être le premier à disperser ses 7 pions, de telle sorte que chacun d'eux ne touche aucun pion de son propre camp mais au moins un pion adverse. Le joueur qui parvient à cet état ne peut plus jouer et a gagné.

Déroulement

Les joueurs jouent alternativement.

Un tour de jeu consiste à glisser un de ses pions, qui doit être obligatoirement en contact par un côté ou un coin avec un pion ami, dans l'une des 8 directions et d'autant de cases que souhaité. Il n'y a ni capture ni saut.

Si, au début de son tour, un joueur constate qu'un de ses pions est totalement isolé, c'est-à-dire qu'aucun pion ami ou ennemi ne se trouve dans l'une des 8 cases autour de lui, il doit alors obligatoirement effectuer un déplacement valide d'un de ses autres pions qui permette de rompre cet isolement. Si ce n'est pas possible, le joueur doit passer.

Un joueur qui constate, au début de son tour de jeu, que tous ses pions sont séparés, mais en contact orthogonal ou diagonal avec au moins un pion adverse a gagné la partie.

