

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



Neutron

Règle du jeu

But du jeu

Amener le neutron dans son propre camp. (mais voir ci-dessous : Fin de partie et vainqueur)

Matériel

- 1 tablier de 5×5 cases
- 10 électrons : 5 pions rouges, 5 pions bleus
- 1 neutron : pion vert ou neutre

Mise en place

Les joueurs se font face. Au départ, chaque joueur dispose ses 5 pions sur la première rangée face à lui. Le pion neutre, appelé neutron, est placé dans la case centrale.

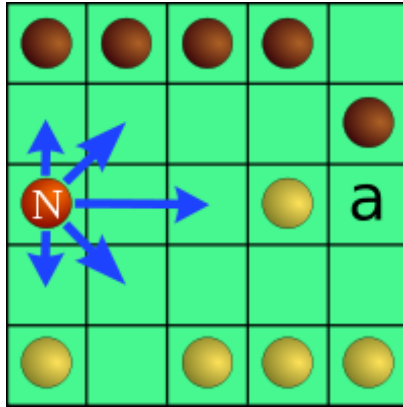
Déroulement

Tous les pions se déplacent dans l'une des huit directions diagonales ou orthogonales, aussi loin que possible jusqu'à ce qu'ils rencontrent un obstacle : le bord du tablier ou un autre pion.

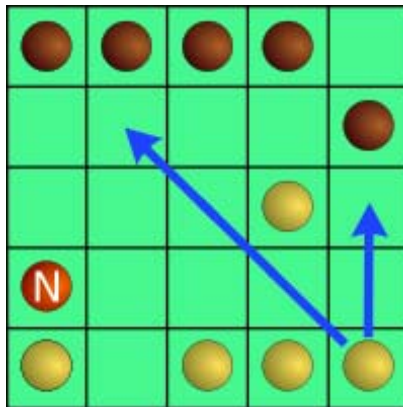
Le joueur qui commence la partie ne déplace pas le neutron au premier tour. Il déplace simplement une de ses pièces.

Puis, à tour de rôle, les joueurs doivent :

- d'abord, déplacer le neutron,
- puis, déplacer un de leurs pions.



Dans cet exemple, le neutron peut accéder à l'une des cinq cases indiquées par les flèches. Il ne peut pas sauter le pion blanc pour accéder à la case marquée « a ».



Si Blanc décide de jouer son pion situé dans la case de droite, il peut l'amener sur l'une des deux cases marquées d'un flèche.

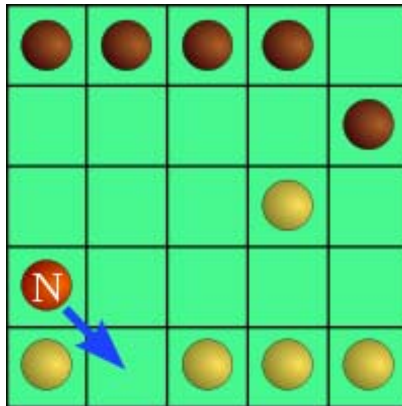
Fin de partie et vainqueur

Il existe quatre façons de gagner :

- A) amener le neutron dans son propre camp, c'est-à-dire sur sa propre ligne de départ ;
- B) forcer l'adversaire à amener lui-même le neutron sur la ligne de départ adverse ;
- C) placer l'adversaire dans une situation où il ne peut pas déplacer le neutron ou un de ses pions (gagner à "l'étouffer") ;
- D) que toutes les cases de l'adversaire soient occupées par cinq de ses pions ou par quatre de ses pions et le neutron.

Partie à 5 points :

- 1 point pour une fin de type A
- 2 points pour une fin de type B, C et D



Si c'est à blanc de jouer, il gagne la partie.

