

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



Simultana

Règle extraite de Jeux & stratégie n°37, page 28

SIMULTANA

joueurs : 2

matériel :

- un damier de 5 x 5 cases
- six pions par joueur.

but du jeu : bloquer son adversaire.

préparation : les pions sont placés selon le diag. 1. Blanc commence.

le jeu : chaque joueur à son tour déplace un de ses pions au choix sur une des cases libres adjacentes orthogonalement (pas diagonalement) tout en respectant la règle suivante : on considère les ensembles de cases libres adjacents à la nouvelle position du pion déplacé (ensembles connexes orthogonalement). L'un au moins de ces ensembles doit comporter le nombre de cases imposé: 2 ou 4 pour le joueur blanc, 3 ou 5 pour le joueur noir.

fin du jeu : lorsqu'un joueur ne peut plus déplacer de pion sans respecter cette règle, il a perdu.

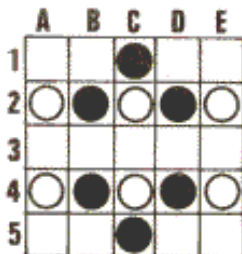


Diagramme 1 : position de départ. Blanc commence. Il peut jouer par exemple A2-A3 avec un ensemble connexe de 4 cases libres: B3, C3, D3 et E3. Mais il ne peut pas jouer A2-A1 qui laisse deux ensembles de cases libres connexes, mais un de 1 case (B1) et l'autre de 6 cases (A2, A3, B3, C3, D3 et E3).

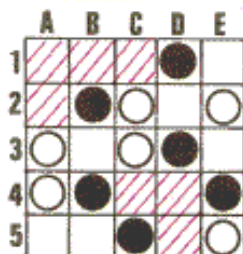
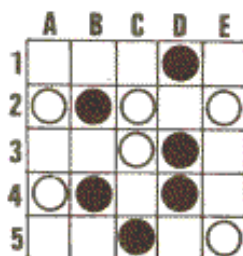
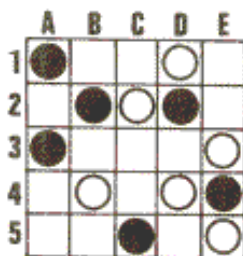
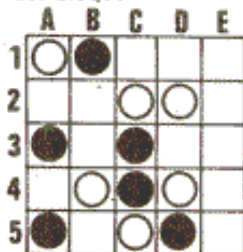


Diagramme 2 : blanc peut jouer A2-A3 (l'ensemble connexe A2, A1, B1 et C2 comprend 4 cases). Noir peut jouer D4-E4 (l'ensemble D2, D3 comprend 2 cases).

Diagramme 3 : Pourrez-vous vérifier ?



A. Blanc est bloqué



B. Noir est bloqué

