

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



KASTWA' 2 LA Jeu créé par Jean-Luc TORRES et Nouri KHALIFAT

BUT DU JEU : pousser 2 pions adverses hors du plateau avec la combinaison de points la plus forte.

VALEUR DES PIONS : un petit pion compte pour 1 point, le grand pion compte pour 2 points. Un pion sur une case de sa couleur **double** sa valeur.

Originalité de la règle, il n'y a aucun avantage (ni inconvénient) à être le premier joueur à poser la première pièce ! car le second joueur posera à son tour **deux** pièces sur les cases de son choix ... et l'avantage apparent est rétabli à égalité.

PHASE 1 : "Blanc" commence à poser une pièce, puis à son tour "Noir" pose deux pièces et ensuite "Blanc" reprend son tour en posant une pièce.

PHASE 2 : dès que "Blanc" a posé son troisième (et dernier) pion, commence la deuxième phase du jeu. Maintenant, les joueurs **déplacent** à tour de rôle leurs pions vers une seule case **libre** dans n'importe quel sens (vertical, horizontal, diagonal). On peut déplacer un seul pion, ou deux pions, voire ses trois pions s'ils sont **alignés**. On les déplace alors d'une seule case chacun dans le même sens et sur la même ligne.

SORTIR UN PION ADVERSE : lorsque des pions de couleur différente se trouvent en contact, le joueur dont le ou les pions sont "**plus forts**" peut faire reculer d'une case le ou les pions adverses "moins forts" en avançant sur ceux-ci d'**une** case avec son ou ses pions plus forts en valeur de points.

Lorsqu'un pion est poussé hors du plateau, il est éliminé.

FIN DE PARTIE : le joueur qui élimine le premier 2 pions adverses gagne la partie

-Octobre 2006-

-CREATIONS JLT-

www.edengames.org