

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



LOT

Line of Three

Von Néstor Romeral Andrés



Gerhards
Spiel und Design

*Achtung! Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet,
Kleinteile können verschluckt werden!*

Clemens Gerhards KG

Bergstraße 29 | D-56235 Ransbach-Baumbach

Telefon ++49-(0)2623.2521 | Telefax ++49-(0)2623.4902

E-Mail info@spiel-und-design.eu | www.spiel-und-design.eu

Jamais deux sans trois!

Matériel de jeu

- 20 x 20 cm plateau
- 40 pièces de jeu claires, 40 pièces de jeu foncées

Introduction

Le sigle L.O.T. signifie "Line of Three" (Trois en Ligne) ou "Lots of Turns" (De Nombreux Tours). LOT se joue sur un plateau de 7 x 7 cases. Le premier joueur qui forme trois piles consécutives sur une même ligne gagne la partie. Dès que deux pièces de jeu sont posées l'une sur l'autre, on considère qu'une pile est formée.

Mise en place

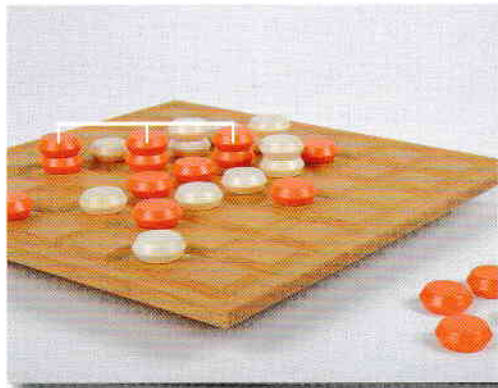
Placez le plateau de jeu entre les deux joueurs. Chaque joueur choisit une couleur et dispose les pièces de jeu correspondantes devant lui.

But du jeu

Le premier joueur qui réussit à constituer une ligne de 3 **piles** consécutives à sa couleur, orthogonalement ou en diagonale, remporte la partie. Si le plateau de jeu est entièrement rempli avant qu'une ligne de 3 piles consécutives de même couleur soit formée, la partie se termine sur un match nul.

Déroulement de la partie

Le joueur qui a pris les pièces claires est le premier joueur. Il place sa première pièce sur le plateau.



Si son adversaire n'est pas satisfait de la position de départ choisie, il peut décider d'échanger les couleurs des deux joueurs juste après ce premier coup (règle dite "du gâteau").

A présent, les joueurs jouent chacun leur tour. A son tour, un joueur effectue les actions suivantes:

- **Lay out a thing** ("Poser quelque chose"):

Il place une de ses pièces de jeu sur une des cases libres du plateau.

- **Look over that** ("Voir plus loin"):

Si, en posant sa pièce, le joueur forme une **ligne** orthogonale ou en diagonale constituée de 3 pièces de jeu (sans aucune pile) de la même couleur, celui-ci effectue les actions suivantes:

- Il choisit une des 3 pièces de jeu, qu'il laisse à sa place. Les deux autres pièces de la ligne sont retirées du plateau et replacées dans la réserve de leur propriétaire.
- Le joueur pose ensuite une deuxième pièce de jeu à sa couleur sur la pièce qu'il a laissée en place, formant ainsi une **pile**.

Il est possible que le placement d'une pièce de jeu crée une ligne plus longue ou plusieurs lignes de 3 pièces en même temps. Dans ce cas, le joueur peut choisir une de ces lignes pour effectuer son action.

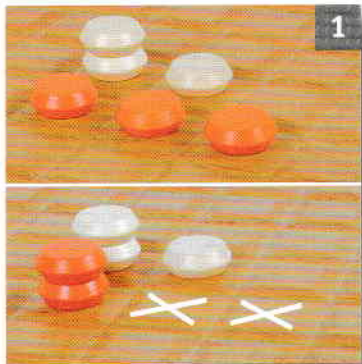
(Exemples: voir dernière page)

Dès qu'un des deux joueurs a formé une ligne de 3 piles à sa couleur, il gagne la partie.

Remarques stratégiques de l'auteur:

Les 9 cases centrales du plateau sont des emplacements clés. C'est pourquoi l'option d'échanger les couleurs suite au premier coup joué est offerte au joueur qui débute avec les pièces foncées.

A chaque fois qu'une pile est formée, 2 cases sont libérées. Ce n'est donc pas une bonne idée de constituer des piles trop tôt, car cela laissera trop de place à votre adversaire.



1

Abb. 1

Orange hat den dritten Stein gesetzt und damit eine fortlaufende Reihe von drei Steinen gebildet. Nun wählt er den Spielstein, der liegen bleiben soll. Auf diesen setzt er einen zweiten Stein, die beiden anderen Spielsteine werden vom Brett genommen. Danach ist der Spielpartner an der Reihe.

Abb. 2

Orange gewinnt! Es wurde eine fortlaufende Reihe von drei Stapeln gebildet.



2

Illus. 1

The player with the dark-colored pieces has placed his third piece and, with this, made a line of 3 consecutive pieces. Now he chooses the playing piece that he wants to leave in place, and puts a second piece on top of it. He removes the adjacent two pieces. After that, it's the other player's turn.

Illus. 2

The player with the dark-colored pieces wins! He has created a line of 3 consecutive stacks of the same color.

Ill. 1

Le joueur foncé a posé sa troisième pièce, et ce faisant, il a créé une ligne de 3 pièces consécutives. Il doit à présent choisir laquelle de ces pièces il laisse en place, puis placer une deuxième pièce sur celle-ci. Ensuite, il retire les deux pièces adjacentes. C'est maintenant à son adversaire de jouer.

Ill. 2

Le joueur foncé gagne la partie ! Il a formé une ligne de 3 piles consécutives de même couleur.

Zugbeispiele / Examples of Moves / Exemples de déplacements