

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



MORPIONIC:

RÈGLE DU JEU

MATÉRIEL

Trois plateaux octogonaux, 50 anneaux rouges et 50 anneaux bleu nuit, un *stylo détecteur d'encre électronique*

que, le BIP/PEN, 10 fiches recto-verso comportant chacune 40 questions-réponses.

BUT ET PRINCIPES DU JEU

Ce jeu combine les principes tactiques du morpion traditionnel et ceux de stratégie, d'évaluation des connaissances, de logique et d'observation. Le gagnant sera celui qui, une fois épuisé

la totalité des anneaux, aura obtenu le plus grand nombre d'alignements de cinq d'entre eux, dans n'importe quelle direction.

LA PARTIE

Après avoir été battues, les fiches sont distribuées à raison de deux par joueur, les six autres étant gardées au talon. Par tirage au sort également, un des trois plateaux est retenu comme support. Le joueur qui a les anneaux rouges entame la partie en posant un sur l'un des points d'intersection. Puis ce sera au tour de son adversaire de jouer. Et ainsi de suite.

Mais, entre-temps, l'un et l'autre auront le droit de demander au vis-à-vis de « valider » le coup joué. Par exemple, si la demande émane du joueur 1, le joueur 2 devra introduire le stylo électronique dans l'alvéole situé au centre de son anneau. Si le stylo émet un « bip » sonore *continu*, le coup sera considéré comme validé, et ce sera au tour du joueur 1 à jouer.

En revanche, si le stylo émet un « bip » *discontinu*, le joueur 2 devra répondre à une question. Celle-ci sera choisie par le joueur 1 sur l'une des cartes que ce dernier a en main. Parmi les trois réponses possibles, le joueur 2 pointera alors le stylo sur la pastille précédant la réponse retenue. Si celle-ci est fautive, le son émis sera *continu*, et l'anneau définitivement retiré du jeu. Si celle-ci est juste, le son sera *discontinu*, et le coup validé.

Le nombre de demandes de validation est limité à 15 par joueur pour chaque partie. Un compte précis devra donc en être fait de part et d'autre, en sachant que seuls les points d'intersection noirs sont susceptibles de réagir à l'encre électronique et donc de faire l'objet d'une telle demande.