

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).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

LE MORRA



LE MORRA comporte trois pistes circulaires divisées en cases. Il s'agit d'amener son cylindre marqueur sur l'unique case centrale, en se conformant aux directions indiquées par les flèches. Les déplacements se font en fonction du total des billes que les joueurs découvrent simultanément.

Contenu : un plateau, deux cylindres (ou 2 pions), 6 billes.

Règle du jeu

Un bon conseil

Avant de jouer le coup, il est bon d'examiner la position des cylindres sur la piste. Ainsi peut-on mieux présumer du nombre de billes que l'adversaire va montrer, et agir en conséquence.

Mécanisme

Chacun pose le cylindre de l'autre sur l'une quelconque des cases de la piste extérieure et prend trois billes. Celui qui avance le premier est tiré à pile ou face. Mes joueurs cachent leur bille dans la poche ou

derrière le dos. Au « top », ils en découvrent ensemble une deux, trois, ou même aucune. (Si par exemple, l'un montre 2 billes et l'autre 3, celui qui joue avance son cylindre de 5 cases, dans le sens des aiguilles d'une montre).

Plusieurs cas sont alors possibles :

- S'il tombe sur une case neutre, il y reste jusqu'au coup suivant.
- S'il tombe sur une case fléchée, il change de piste et se pose, dans le même temps, sur la case contiguë indiquée par la flèche.

Les deux cylindres peuvent occuper une même case.

Le jeu diffère quand les joueurs ne découvrent aucune bille :

- Si le cylindre se trouve sur une case neutre, il y reste jusqu'au coup suivant.
- Par contre, s'il est sur une case fléchée, il doit se poser sur la case contiguë indiquée par la flèche.

On repart de la case où l'on se trouve en tournant sur la piste.

Le vainqueur

Le vainqueur est celui qui, le premier, pose son pion sur la case centrale du MORRA.