

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# FR RÈGLES DU JEU

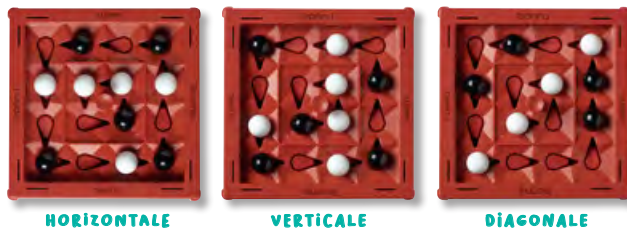


**CONTENU:**  
1 plateau mouvant de 16 cases (4 x 4) avec un bouton Orbito,  
8 billes blanches, 8 billes noires, règles du jeu



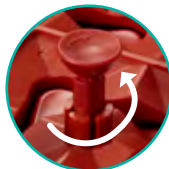
## BUT DU JEU

Réussir à aligner 4 billes de sa couleur horizontalement, verticalement ou en diagonale sur le plateau de jeu mouvant !



## MISE EN PLACE

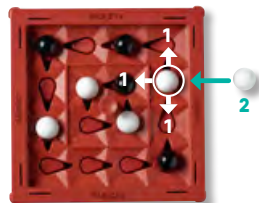
- Le jeu commence avec un plateau vide.
- Soulève le bouton Orbito au centre du plateau et fais-le pivoter d'un quart de tour pour le verrouiller.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend les 8 billes de sa couleur.
- Les joueurs s'entendent sur celui qui débute la partie.



## JOUER ET S'ADAPTER

Chaque joueur à tour de rôle ajoute une de ses billes au plateau de jeu. Chaque tour se déroule en 3 étapes :

### 1 DÉPLACE UNE DES BILLES DE TON ADVERSAIRE SUR UNE CASE ADJACENTE ET LIBRE.



- Cette étape est impossible à effectuer au cours du premier tour de jeu (car l'adversaire n'a pas encore placé de billes sur le plateau) ou si toutes les cases adjacentes aux billes de ton adversaire sont occupées.
- Cette étape est facultative. Tu peux décider de déplacer ou non une bille de ton adversaire.
- Une bille peut uniquement être déplacée sur une case adjacente, soit horizontalement, soit verticalement, mais pas en diagonale.

### 2 PLACE UNE DE TES PROPRES BILLES SUR TOUTE CASE LIBRE DU PLATEAU.



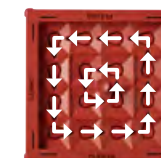
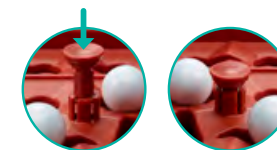
Une fois en place, tu ne peux plus déplacer tes propres billes. Seul ton adversaire peut le faire ! (Voir l'étape 1).

### 3 POUR TERMINER TON TOUR, TU DOIS APPUYER SUR LE BOUTON ORBITO !



Toutes les billes se déplaceront alors d'une position sur le plateau !

C'est seulement après avoir appuyé sur le bouton Orbito qu'un alignement valide de 4 billes peut être créé. Donc jamais durant le tour d'un joueur !



2 ORBITES

**NOTE** Les orbites intérieure comme extérieure tournent dans le sens antihoraire.

## FIN DU JEU

Le jeu se termine de l'une des façons suivantes :

- À tout moment durant le jeu, après avoir appuyé sur le bouton Orbito, un joueur réussit à créer une suite de 4 billes de la même couleur (Voir "Le Gagnant!").
- Aucun joueur ne parvient à aligner une suite de 4 après avoir placé la dernière bille sur le plateau et avoir appuyé sur le bouton Orbito !

Dans ce cas, il faut appuyer 5 fois de plus sur le bouton Orbito. Le premier joueur qui aligne une suite gagne la partie. S'il n'y a toujours aucune suite après 5 fois, c'est match nul !

**NOTE** Si les deux joueurs obtiennent simultanément une suite de 4 après avoir appuyé sur le bouton Orbito, c'est également match nul !

## LE GAGNANT !

- Le premier joueur à aligner 4 billes de sa couleur, à l'horizontale, la verticale ou en diagonale, gagne la partie !

**NOTE** Il est également possible qu'après avoir appuyé sur le bouton Orbito, un joueur crée une suite de 4 billes de la couleur de son adversaire qui devient ainsi le gagnant !



CETTE ICÔNE INDIQUE QUE CET ÉLÉMENT DU JEU AIDE À RENFORCER TON ADAPTABILITÉ!