

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



ORTHOKON – L. Lynn Smith – 2001

Matériel

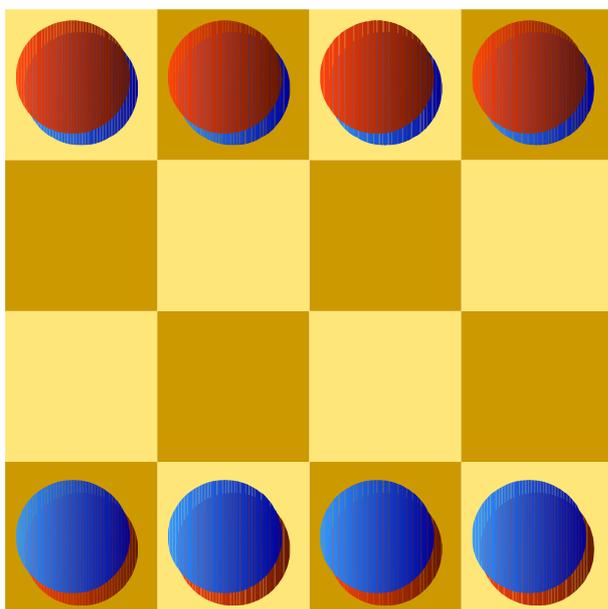
Un tablier carré de 16 cases

8 pions bicolores double-face (1 couleur sur chaque face)

But du jeu

Empêcher l'adversaire de jouer à son tour.

Position de départ



Les pions sont double-face. Ils appartiennent au joueur dont la couleur est visible au sommet.

À son tour de jouer, le joueur actif doit déplacer une pièce dans l'une des huit directions possibles, jusqu'à rencontrer un obstacle : bord du tablier ou pièce. Il prend alors possession de tous les pions voisins orthogonalement à la case d'arrivée, en les retournant de sorte que sa couleur soit maintenant visible au-dessus.

Le joueur dont c'est le tour perd la partie s'il ne peut bouger aucune pièce, soit qu'il n'en possède plus, soit que toutes ses pièces soient dans l'impossibilité de bouger.

