

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



Par : 5

Auteur : Serge BOUQUET

Le Par : 5 est un jeu de stratégie statique. Il s'agit d'aligner les pions de manière à composer des segments de ligne droite de **5 hexagones de la même couleur**. L'originalité de ce jeu tient en ce que la forme des pions est celle de deux hexagones de couleur différente jointifs par un de leur côté, les doubles étant de la même couleur. Ceci implique que chaque coup joué dans une stratégie (soit jaune soit verte) comporte fatalement, à part pour les doubles, un coup parasite favorable à la stratégie adverse. Il faudra donc choisir sûrement la meilleure solution sinon la moins mauvaise.

Règle de pose des pions :

Pour poser un pion il faut **simplement** qu'il touche le ou les pions déjà en place par au moins deux cotés, pas nécessairement contiguës. **Peu importe que les couleurs correspondent ou pas.**



Déroulement du jeu :

Chaque joueur pioche 5 pions au hasard et le premier choisit sa couleur en fonction de ses pions (a-t-il un ou des doubles pour favoriser sa stratégie ?)

A chaque pose le joueur pioche un pion nouveau pour remplacer le pion joué jusqu'à épuisement des pions. Les pions restent visibles pour l'adversaire et le joueur attend que la pioche ait été effectuée pour jouer son pion.

Si un joueur pioche un double de la couleur adverse, il pioche à nouveau jusqu'à ce qu'il prenne un pion conforme à sa couleur. Il laisse le (les) double adverse visible à côté du sac, celui-ci sera pris par l'adversaire au tour prochain remplaçant une pioche.

Le gagnant est :

Celui qui aura fait le plus de segments de droite de 5 hexagones de la même couleur. En cas d'égalité, celui qui a fait le premier segment de droite est déclaré vainqueur.

Marquage des points :

A chaque segment de droite fait, le joueur dispose deux pions de sa couleur sur les pions concernés pour marquer **le début et la fin de son segment**. A la fin de la partie il suffira de compter le nombre de segments. Un hexagone peut servir dans deux ou plusieurs segments. Dans le cas de deux segments dans le même alignement, le dernier hexagone du premier segment compte pour le premier hexagone du deuxième segment. ~~XXXXX~~ ~~XXXXX~~



Le jeu est composé de :

Soixante pions dont 18 doubles (9 jaunes 9 verts) contenus dans un sac en tissu.

Nombre de joueurs : 2

Age : à partir de 10 ans sans limite

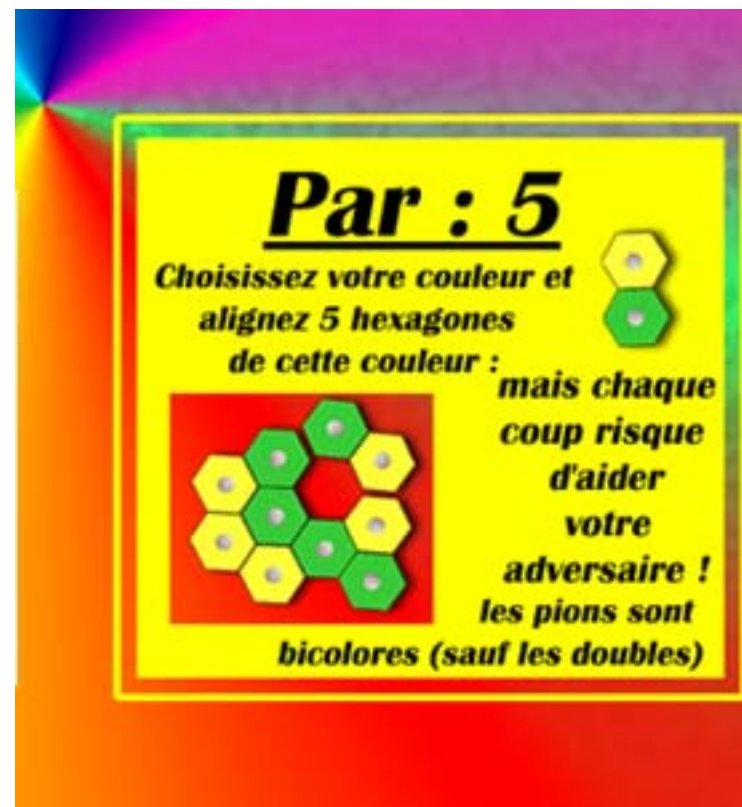
Durée d'une partie : environ 45 minutes.

Une production :



8 rue des Peires
13800 - ISTRES

<http://perso.wanadoo.fr/alveole>
sebouquet@wanadoo.fr
06 87 86 89 01



Une production :



démonstration sur le site :
<http://perso.wanadoo.fr/alveole>