

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).

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

**ESCALE À JEUX**



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

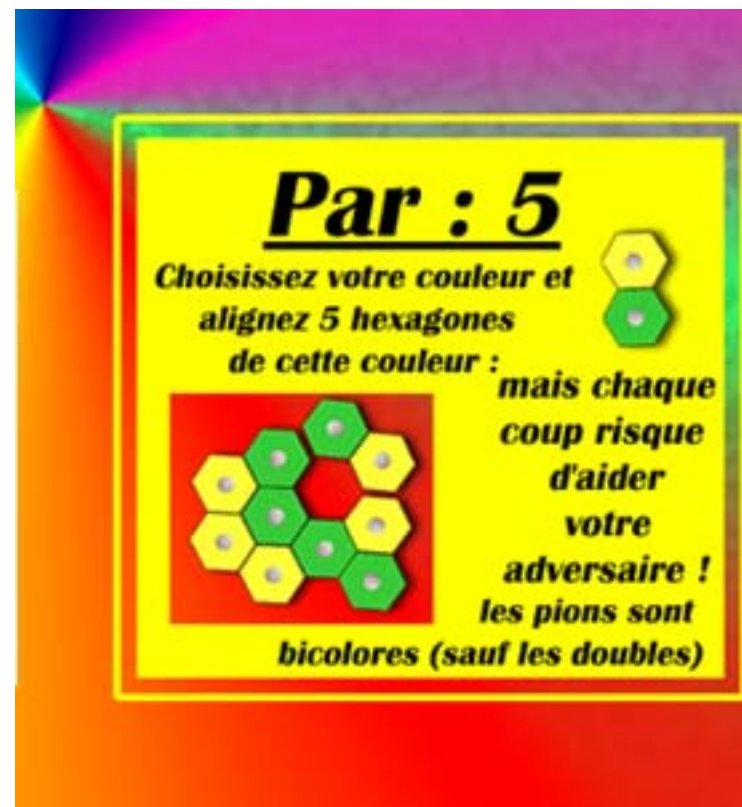
Durée d'une partie : environ 45 minutes.

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>