

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**



PARITI

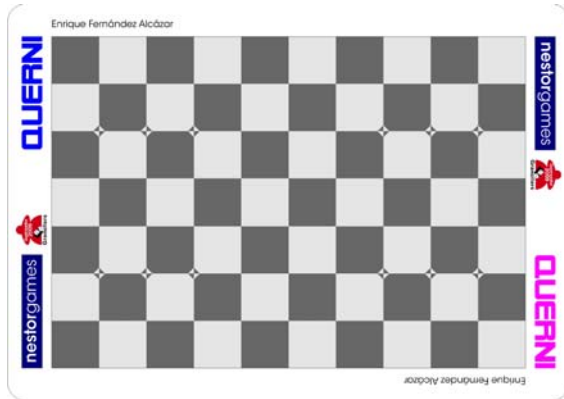
Un jeu pour 2 joueurs
par Enrique Fernández Alcázar

Le but du jeu, dans PARITI, est de créer le premier ses 8 paires de pions en réunissant lez numéros bleus et rouges de mêmes valeurs.

CONTENU

Pour jouer à PARITI, vous avez besoin :

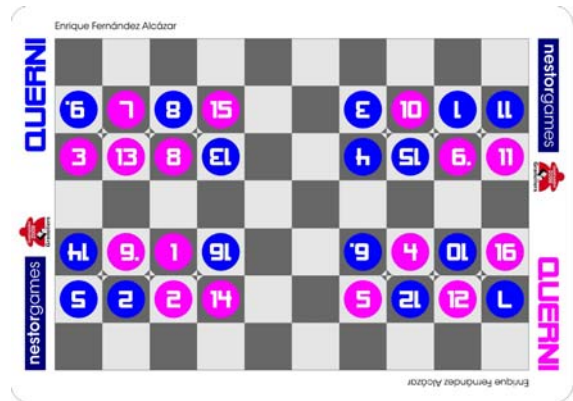
- d'un tablier de QUERNI de 7 x 10 cases, avec 32 cases de départ marquées à un coin :



- de 16 pions bleus numérotés de 1 à 16,
- de 16 pions roses numérotés de 1 à 16.

MISE EN PLACE

Chaque joueur possède 16 pions, les pions pairs pour le premier joueur, les pions impairs pour le second joueur. Les 32 pions sont retournés, mélangés et placés aléatoirement sur le tablier, sur les cases de départ.



Exemple de placement initial

DÉROULEMENT DU JEU

À chaque tour, vous pouvez déplacer un pion selon l'un des deux mouvements possibles :

- Déplacement orthogonal ou diagonal vers une case vide voisine ; ce type de déplacement ne peut être que d'une case.
- Saut par-dessus un autre pion (de n'importe quelle couleur) jusqu'à une case vide située dans l'immédiate prolongation. Il n'est possible de sauter qu'un seul pion (on ne peut pas sauter un ensemble de plusieurs pions) et le saut peut être orthogonal ou diagonal. Si la situation le permet, le pion actif peut enchaîner plusieurs sauts, et cela ne compte que pour un seul tour de jeu. Le pion actif peut changer de direction après chaque saut.

À chaque tour, vous ne pouvez exécuter qu'un type de mouvement : déplacement ou saut. En cas de saut multiple, on ne peut jamais passer par la même case plus d'une fois par tour.

Un déplacement peut terminer sur un pion de même valeur et de couleur opposée. Les deux pions sont alors superposés et forment une paire. Une paire ne peut pas se déplacer mais peut être sautée par les autres pions/

FIN DE LA PARTIE

- La partie est terminée quand un joueur a réuni ses 8 paires : il gagne la partie.
- Si 30 tours passent sans qu'aucun joueur n'ait formé de paire, la partie est nulle.

**Vous pouvez télécharger
d'autres règles de QUERNIGAMES
sur le site de NESTORGAMES !**