

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

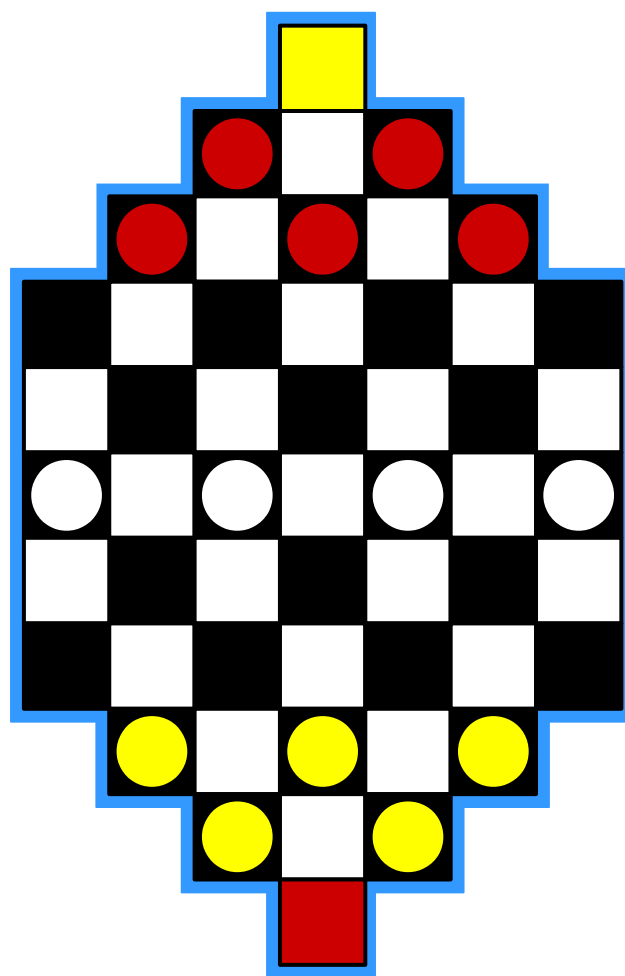


SAUVEZ LA DAME

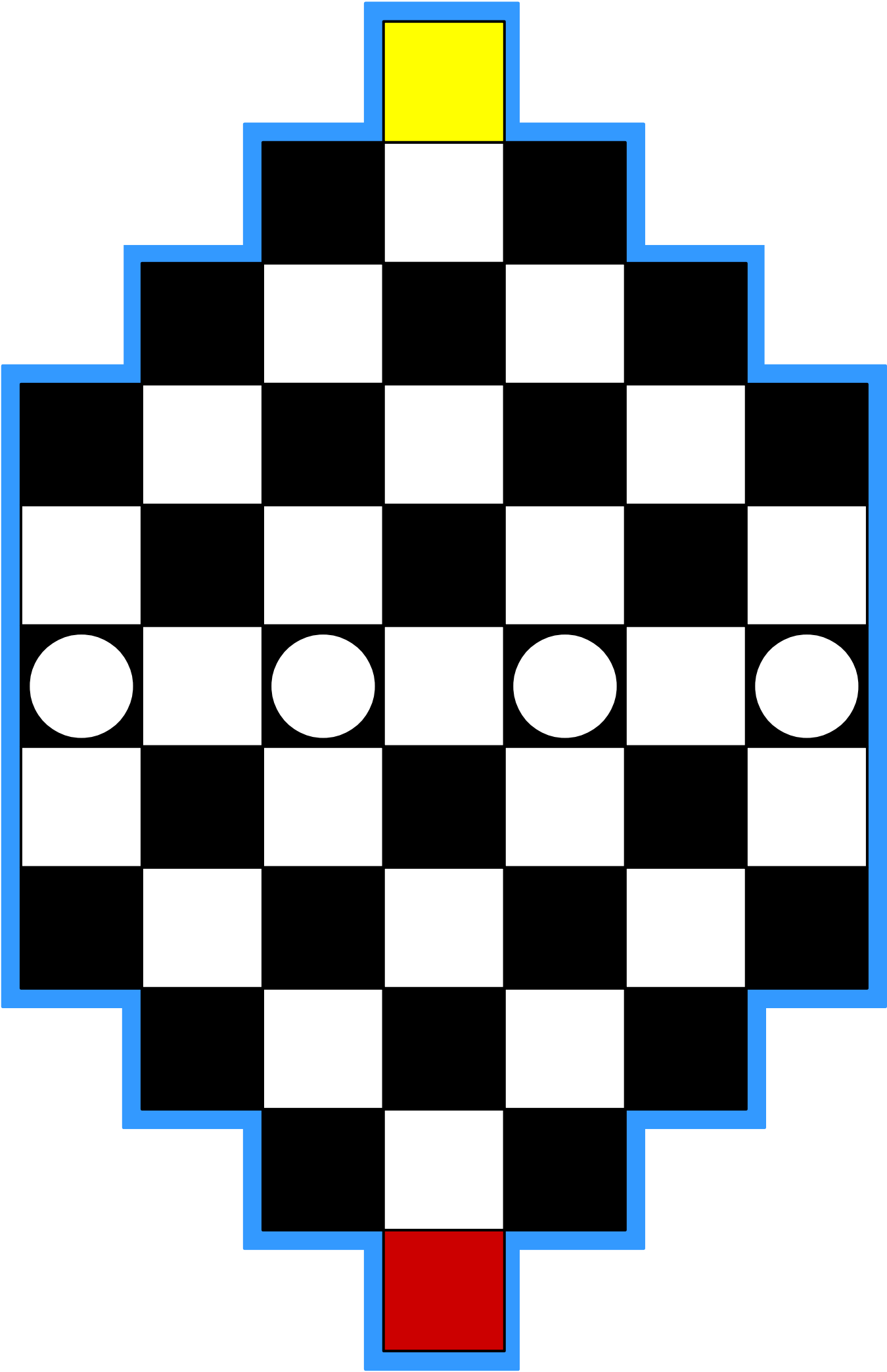
Publié par Kinder – date inconnue

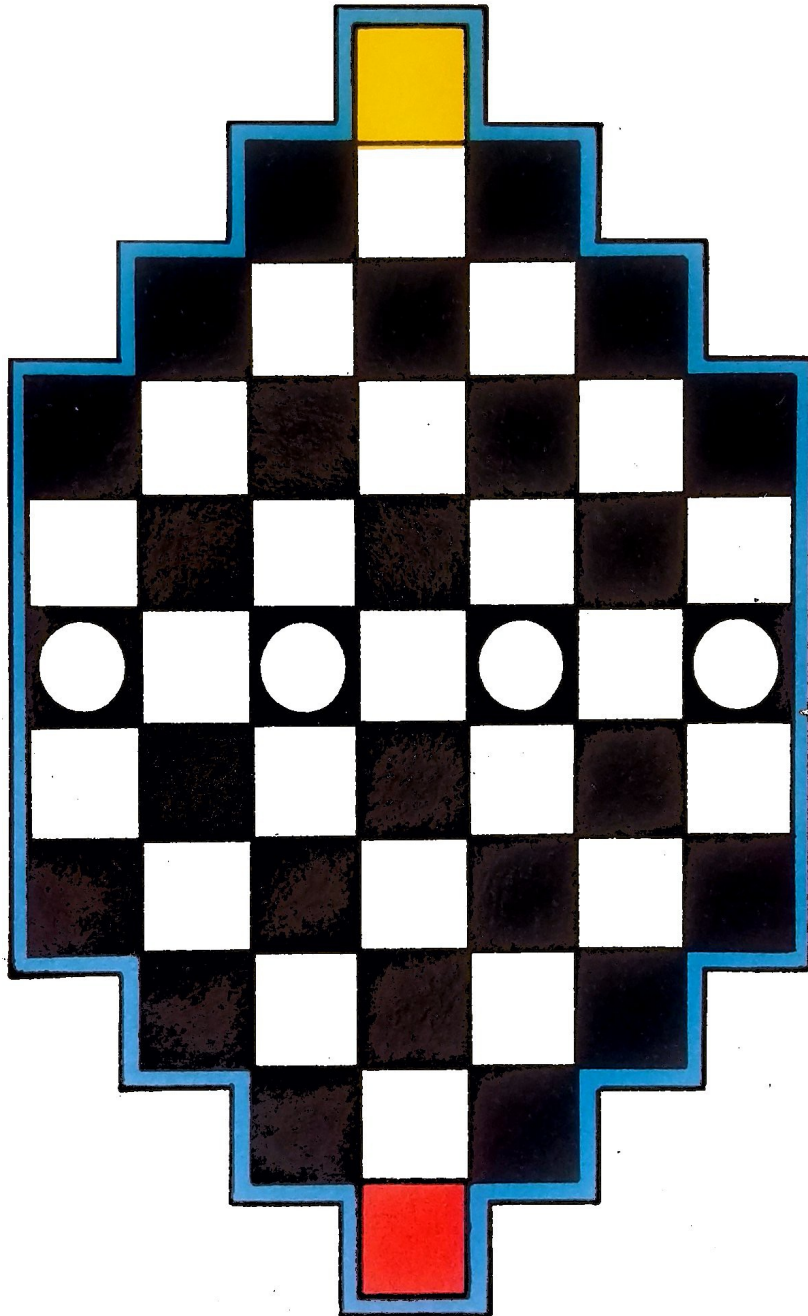
Vous êtes deux joueurs et possédez chacun 5 pions. Les règles sont les mêmes que celles du jeu de dames, avec déplacements et prises s'effectuant sur les cases noires. Les quatre cases centrales avec le cercle blanc sont des cases noires : elles peuvent être traversées normalement par les pions, cependant elles se comportent comme des cases occupées par un pion lorsqu'elles sont juste derrière lui, empêchant donc l'adversaire de le prendre. Le premier joueur qui occupe la case de sa propre couleur a gagné.

POSITION DE DÉPART :



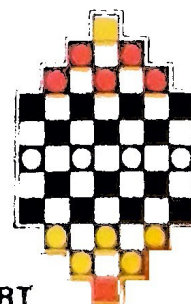
Matériel complémentaire :
5 pions jaunes, 5 pions rouges.





SAUVEZ LA DAME

Vous êtes deux joueurs et possédez chacun 5 pions. Les règles sont les mêmes que celles du jeu de dames, avec déplacements et prises s'effectuant sur les cases noires. Les quatre cases centrales avec le cercle blanc sont des cases noires: elles peuvent être traversées normalement par les pions, cependant elles se comportent comme des cases occupées par un pion lorsqu'elles sont juste derrière lui, empêchant donc l'adversaire de le prendre. Le premier joueur qui occupe la case de sa propre couleur a gagné.



POSITION DE DÉPART