

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 \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**escaleajeux@gmail.com**



## TABLAN

**NOMBRE DES JOUEURS:** Deux.

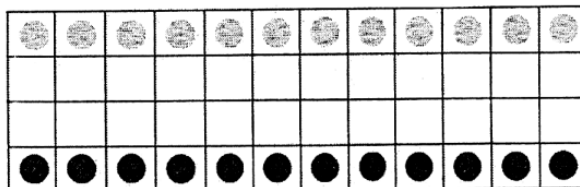
**PIÈCES:** Douze pour chaque camp. Deux dés.

**BUT:** Occuper le plus de cases possibles.

**ORIGINE:** Mysore, India.

### RÈGLES DU JEU

- 1.- On ne peut bouger une pièce que lorsqu'on a fait un jet de deux.
- 2.- Un jet de deux peut être séparé en deux , le cas échéant , deux pièces pouvant chacune être déplacées d'une case.
- 3.- De même , les jets de huit et de douze peuvent être séparés en deux fois quatre ou deux fois six.
- 4.- Les pièces se déplacent dans le sens indiqué sur la figure A. Les pièces noires vont de A à L, de L à M, de M à X, de X à m, de m à x, de x à a de a à l. Les pièces blanches avancent dans le sens opposé.
- 5.- On ne peut prendre les pièces adverses que lorsqu'elles se trouvent sur les deux rangées centrales, ou en les déplaçant sur la rangée arrière de l'adversaire. Les pièces capturées sont retirées du jeu.
- 6.- Dès qu'une pièce atteint une case de la rangée arrière de l'adversaire, elle est immobilisée et ne doit plus bouger durant la partie. Elle ne peut être prise.
- 7.- La rangée appartenant à l'opposant est occupée case per case en commençant de a à l (ou de L à A).
- 8.- Il est possible à chaque coup de déplacer plus d'une pièce, et d'en capturer plus d'une si l'on suit les règles quatre, cinq et six.
- 9.- Il n'y a pas de doublage des pièces.
- 10.- Les joueurs doivent utiliser le résultat de leurs jets, que cela leur convienne ou non. La seule exception est quand le lanceur n'a plus qu'une seule pièce près de l'extrémité de la rangée centrale voisine de la rangée arrière de l'adversaire et que le nombre sorti ne lui permet pas d'occuper une des cases A à L ou a à l. Ces cases sont occupées l'une après l'autre dans l'ordre alphabétique.
- 11.- Le gagnant est celui qui occupe le plus grand nombre de cases de son adversaire.



	l	k	j	i	h	g	f	e	d	c	b	a	
	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	
	X	W	V	U	T	S	R	Q	P	O	N	M	
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	