

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**



Tayü San

Règle du jeu

Matériel de jeu

- 1 tablier hexagonal de 600 cases triangulaires
- 105 pièces de jeu

Chaque pièce est un trapèze constitué de cinq triangles équilatéraux, pourvu de sept « faces ». Le chemin relie trois de ces faces. Il existe trente-cinq pièces différentes, chacune présente en trois exemplaires. Voir plus haut pour télécharger le tablier et les pièces.

Règles générales

Ce sont celles de [Tayü](#).

La première pièce doit être placée de telle sorte que trois des cinq triangles qui la composent reposent sur l'hexagone central.

Règle pour deux joueurs

Chaque joueur doit relier trois côtés non adjacents. L'un relie les côtés 1, 3 et 5, l'autre les côtés 2, 4 et 6. Le score final est le produit des scores des trois côtés. Il est donc important de faire aboutir des canaux sur les trois côtés.

Règle pour trois joueurs

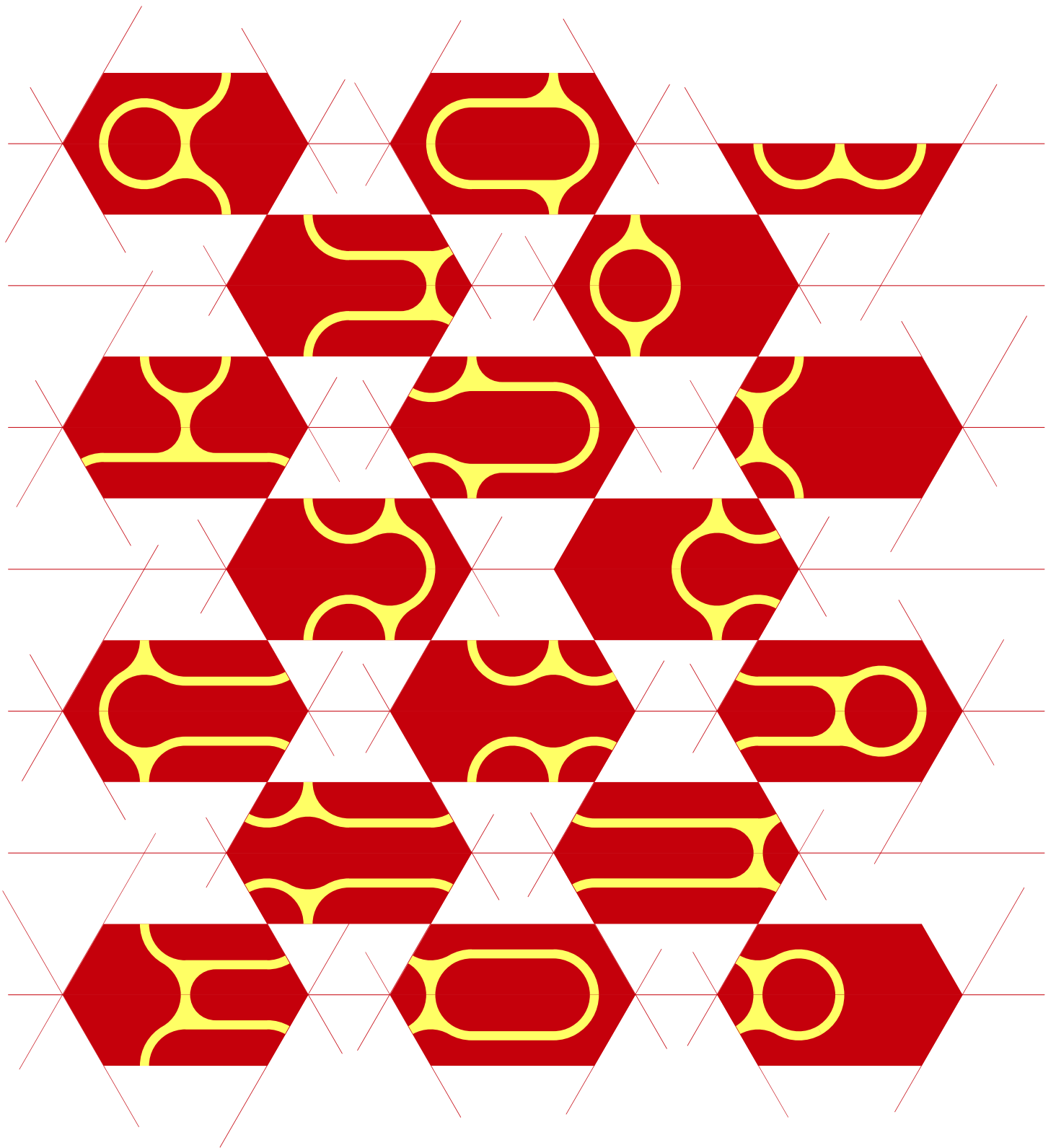
Chaque joueur doit relier deux côtés opposés. L'un relie les côtés 1 et 4, le deuxième, les côtés 2 et 5, le troisième, les côtés 3 et 6. Le score final est le produit des scores des deux côtés. Pour éviter les alliances de deux joueurs contre le troisième, on peut convenir que le score de chacun sera égal à son propre résultat additionné de celui d'un de ses adversaires, comme imaginé par [Alex RANDOLPH](#) dans son jeu [Veleno](#).

Variante « courtoise »

À la fin de la partie, on additionne son propre score et celui de son adversaire suivant dans le sens de jeu. On a donc tout intérêt à placer les pièces de telle sorte qu'elles nous favorisent, ainsi que le joueur suivant.

Variante « poison »

À la fin de la partie, on additionne son propre score et celui de son adversaire précédent dans le sens de jeu. On a donc maintenant intérêt à placer les pièces pour qu'elles nous profitent à nous-mêmes, mais pas au joueur suivant.



Pour obtenir les 105 tuiles (3 jeux de 35 tuiles),
imprimer cette page en 3 exemplaires

