

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**




# théseion

## Règle

*Convention préalable* : les joueurs peuvent consentir entre eux des alliances, ce qui a son incidence au cours de la partie. Les alliances, pour être valides doivent être portées à la connaissance des joueurs au début de la partie et ne sont pas révocables.

## But du jeu :

En partant des ténèbres, c'est-à-dire de n'importe quel point de la bordure, on doit parvenir à la lumière, c'est-à-dire au carré jaune.

Tout pion ainsi sauvé est retiré du jeu (son auteur rejoue immédiatement).

Le gagnant est celui qui sauve ses sept pions le premier.

## Déroulement de la partie :

Chaque joueur tire à son tour un chiffre au dé et fait progresser un de ses pions d'un nombre égal de cases à partir de la bordure, s'il n'est pas déjà engagé, de l'endroit où il se trouve dans le cas contraire.

Le trajet qu'il emprunte est un de ceux que la trajectoire indique, mais il peut profiter des croisements signalés par les carrés verts ou rouges pour changer de direction.

Chaque fois qu'il passe par un carré rouge, il rejoue.

S'il rencontre un pion adverse au cours de son trajet il le rejette dans les ténèbres, c'est-à-dire qu'il l'oblige à repartir de la bordure.

S'il s'agit d'un pion allié il le dépasse ou le rejoint selon les indications du dé. Dans ce dernier cas, les deux pions forment un blocage en se superposant.

Le pion qui rencontre un blocage revient au point où il était avant de tirer le dé, sauf s'il s'agit d'un allié venant renforcer ce blocage.

*Cas particulier du tirage au zéro* : tirer un 0 conduit le joueur à passer son tour, mais cela profite à tous les pions se trouvant à ce moment-là à l'intérieur du liséré jaune, c'est-à-dire dans une case jouxtant le carré jaune, s'ils sont en nombre impair: ils sont sauvés quelle que soit leur couleur et retirés du jeu.

Sens du jeu : de droite à gauche. Le premier à jouer est désigné par tirage au sort.



## Les jeux **Ludate!**

### **Eurinter**

les dominos qui voyagent

### **Litterama**

les mots croisés qui bougent

### **Théséion**

les pions spéléologues

### **Galax**

des dames sectaires

### **New-bridge**

les cartes remodelées

### **Patrolis**

un aspect de l'art militaire

### **Gamate**

la gymnastique des têtes bien faites

© copyright: Ludate I 1976

"Ludate!" S.A.R.L. capital 100.000 F -  
14, rue.Saint-Sauveur, 75002 Paris.