

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



TRIGON

by M. Wyss



Jeu stratégique pour 2 personnes

Age 10 à 99 ans

Contenu: 36 pions en 2 couleurs
3 × 6 pions numérotés de 1 à 6

TRIGON

Jeu de société pour 2 personnes

But du jeu

Le vainqueur est celui qui le premier aura réalisé avec ses pions une pyramide, une ligne ou un bloc (voir «Formations»).

En règle générale, le jeu se termine à ce moment-là.

Règles générales

- Sur le tableau, il ne faut jamais former un espace fermé vide.
- Chaque pion doit être côte à côte avec au minimum un autre pion.

- Etoile:

6 pions de même couleur disposés en hexagone. Une fois une étoile complétée par un joueur, les autres joueurs, rien ne l'empêche de se servir de ces pions pour former d'autres figures.



Déroulement du jeu

Les joueurs désignent celui d'entre eux qui commence. Chaque joueur dépose à chaque fois un pion de sa couleur. Ce n'est qu'une fois tous les pions déposés sur le tableau que le premier joueur peut commencer à déplacer ou à échanger des pions. A chaque tour, un seul pion peut être déplacé, ou 2 pions échangés.

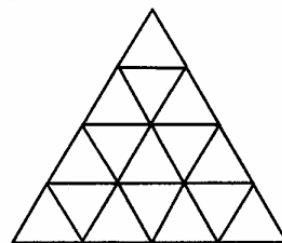
Déplacement

On ne peut déplacer librement sur le tableau que ses propres pions.

Echanger

Echanger signifie intervertir les positions de deux pions. On peut échanger ses pions sans tenir compte de la numérotation. On ne peut échanger son pion avec celui d'un autre joueur que si les numéros des pions sont identiques. Par exemple 4 contre 4.

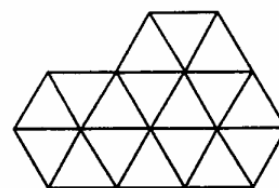
Formations



Pyramide:
16 pions de même couleur formant un triangle équilatéral.



Ligne:
11 pions de même couleur sur une ligne



Bloc:
Pour former un bloc, il faut 4 étoiles de même couleur combinées les unes aux autres et contenant, selon la forme du bloc, 16 à 18 pions.

TRIGON

by M. Wyss



Strategiespiel für 2 Personen

Alter: 10- bis 99jährig

Inhalt: 36 Steine in 2 Farben
zu 3 × 6 Stück
numériert von 1 bis 6

TRIGON

Anlegespiel für 2 Personen

Ziel des Spiels

Sieger ist, wer zuerst mit den eigenen Steinen eine Pyramide, eine Passe oder einen Block auslegen kann (siehe «Formationen»).

In der Regel ist das Spiel dann auch beendet.

Allgemein gültige Regeln

- Im Spielfeld darf nie ein geschlossener Leerraum entstehen.
- Jeder Stein muss mindestens mit einem anderen Seite an Seite liegen.

- Stern:

6 Steine gleicher Farbe zu einem Sechseck zusammengefügt ergeben einen Stern. Komplette Sterne (auch ineinandergreifend) sind nur vor gegnerischem, nicht aber vor eigenem Zugriff geschützt.



Spielablauf

Die Spieler einigen sich wer beginnt. Jeder Spieler legt jeweils einen Stein seiner Farbe. Erst wenn alle Steine im Spielfeld ausgelegt sind, beginnt der 1. Spieler mit Verschieben oder Austauschen. Pro Zug kann nur 1 Stein verschoben, bzw. 2 Steine miteinander ausgetauscht werden.

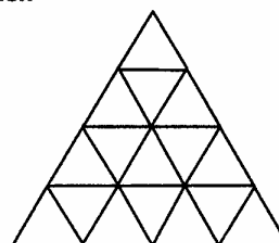
Verschieben

Nur eigene Steine können beliebig im Feld auf eine neue Position gebracht werden.

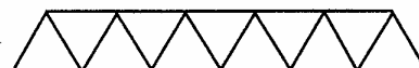
Austauschen

Beim Austauschen wird die Position zweier Steine miteinander ausgetauscht. Eigene dürfen ungeachtet der Nummerierung vertauscht werden. Eigene mit gegnerischen jedoch nur unter gleichen Zahlen, zum Beispiel 4 gegen 4.

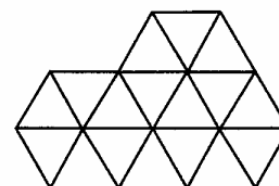
Formationen



Pyramide:
der Zusammenbau von 16 Steinen gleicher Farbe zu einem gleichschenkligen Dreieck.



Passe:
11 gleichfarbene Steine auf einer Linie



Block:
Als Block gelten 4 ineinandergreifende Sterne gleicher Farbe, die je nach Form des Blocks, 16 bis 18 Steine beinhalten.

TRIGON

by M. Wyss



Gioco di strategia per 2 persone

Età: dai 10 ai 99 anni

Figure: 36 pedine in 2 colori
3 volte 6 pedine numerate da 1 a 6

TRIGON

Gioco di figure per 2 persone

Scopo del gioco

Vince chi costruisce per primo con le proprie pedine una piramide, una strada o un blocco (vedi «Formazioni»). Di regola ciò conclude anche il gioco.

Regole generali

- Sulla tavoletta le pedine non devono mai racchiudere uno spazio vuoto.
- Ogni pedina deve sempre trovarsi accanto ad almeno un'altra pedina.

- Stella:
una stella è un esagono composto di 6 pedine dello stesso colore



Procedura

Si suddividono le pedine: un colore per ogni giocatore. I giocatori decidono chi comincia. Quando è il suo turno, ogni giocatore posiziona una sua pedina. Quando tutte le pedine si trovano sulla tavoletta, il 1° giocatore può incominciare a spostare o scambiare pedine. Ogni volta può spostare una sola pedina o scambiare due pedine l'una con l'altra.

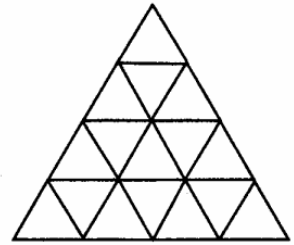
Spostare

Si possono spostare liberamente solo le proprie pedine.

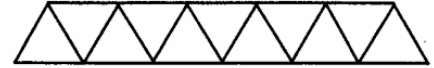
Scambiare

Scambiare significa sostituire due pedine l'una con l'altra. Si possono scambiare le proprie pedine a piacere, indipendente dal numero che portano. Si può scambiare una propria pedina con una del concorrente, solo se le due pedine portano lo stesso numero (ad es. 4 con 4).

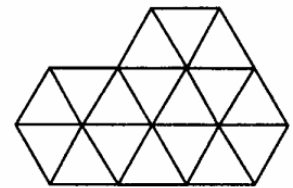
Formazioni



Piramide:
costruzione di un triangolo equilatero mediante 16 pedine dello stesso colore.



Strada:
11 pedine dello stesso colore su una riga



Blocco:
4 stelle dello stesso colore che si intrecciano formano un blocco; secondo la sua forma, è composto di 16-18 pedine.

TRIGON

by M. Wyss



Strategie Game for 2 people

Age: 10 to 99 years

Contents: 36 blocks in 2 colours
3 sets of 6 pieces each numbered from 1-6

TRIGON

Placement game for 2 people

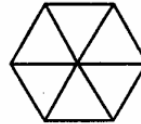
Object of the Game

The winner is the first person who can place a pyramid, a strip or a group of stars with his own blocks (see «Formations»). In most cases, the game is then finished.

General Rules

- An enclosed empty space may never be formed on the playing field.
- Each block must be placed so as to be touching at least one other block on at least one side.

- Star:
6 blocks of the same colour placed together in a hexagon form a star; complete stars (including those which extend into other stars) are only protected against the moves of an opponent, not against the player's own moves.



Course of the Game

The players decide who shall start. Every player places one block of his colour. All of the blocks must be placed in the playing field before the first player begins moving or exchanging blocks. Only one block can be moved or two blocks exchanged per turn.

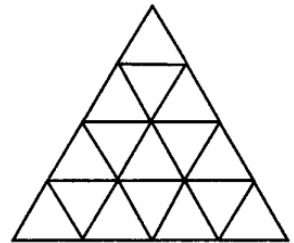
Moving

A player can only move his/her own blocks at random to a new position in the playing field.

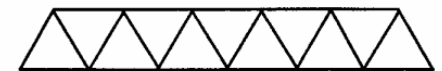
Exchanging

The positions of two blocks may be interchanged in an exchange. A player's own blocks may be exchanged regardless of the numbering. A player's blocks may only be exchanged with those of an opponent when the numbers of both blocks are the same, i.e., 4 for 4.

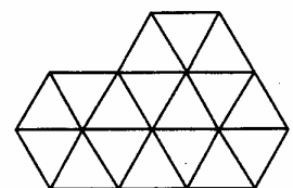
Formations



Pyramid:
The placing together of 16 blocks of the same colour in an equal-sided triangle.



Strip:
11 blocks of the same colour in a straight line.



Star group:
Four stars of the same colour extending into one another and containing 16-18 blocks (depending on the form of the group) make up a star group.