

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 8 000 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



Trikolos®

Comment jouer

Le jeu met aux prises deux joueurs autour d'un plateau de 6x6 tuiles carrées représentant des « Feux tricolores ».

Chaque joueur reçoit 4 pions : Blancs pour l'un, noirs pour l'autre, qu'il dispose devant le plateau de jeu.

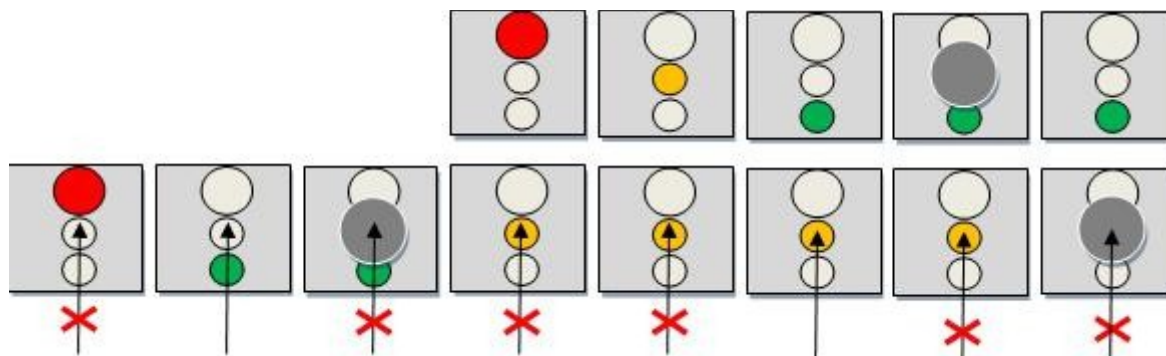
L'objectif est d'être le premier à amener tous ses pions dans le camp adverse.

Pour cela les pions se déplacent sur les tuiles. Ils avancent en ligne droite en direction du camp adverse d'une tuile à la fois.

Les conditions d'avance d'un pion sont les suivantes :

- La tuile suivante est libre (c'est-à-dire qu'aucun pion ne s'y trouve déjà).
- La tuile suivante est un « Feu vert » ou bien (sauf pour atteindre la dernière rangée) un « Feu orange » suivi d'un « Feu vert » libre.

(La première rangée des blancs est la dernière des noirs et réciproquement)



La mise en jeu d'un pion de son camp se fait en le posant sur l'une des tuiles de sa première rangée en respectant les conditions d'avance des pions.

Les 3 phases d'un tour de jeu :

1 : Au début du tour de jeu, le joueur qui a la main pousse les tuiles de la rangée de son choix à l'aide de la tuile supplémentaire jusqu'à ce que la dernière tuile de la rangée tombe du plateau. (Chaque joueur va donc, à tour de rôle, pouvoir modifier le plateau de jeu afin de faciliter l'avance de ses pions tout en ralentissant celle de l'adversaire). Les tuiles sont toujours introduites du même côté du plateau et poussent donc toujours la rangée dans le même sens. A chaque nouveau tour de jeu, le joueur qui a la main utilise la tuile qui vient de tomber.

2 : S'il y avait un pion sur la tuile qui vient de tomber, il est remis en jeu au début de la rangée (Donc sur la tuile qui vient d'être insérée) en respectant toujours les conditions d'avance du pion. Si ces conditions ne sont pas respectées avec la tuile qui vient d'être insérée (Par exemple si la tuile est un « Feu rouge ») alors on recule le pion le long de la colonne F jusqu'au prochain « Feu vert ». Si aucun « Feu vert » n'est rencontré le pion revient dans son camp. Ceci ne compte pas pour un coup même si c'est l'un de ses pions que l'on remet en jeu.

3 : Le joueur doit alors effectuer un mouvement de pion (Mettre un nouveau pion en jeu, avancer un pion ou faire arriver un pion dans le camp adverse) si cela est possible.

L'arrivée dans le camp adverse se fait en jouant un pion de sa dernière rangée.

Lorsqu'un joueur a amené tous ses pions dans le camp adverse la partie s'arrête. Il a gagné.

Position de départ

