

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).

**ESCALE À JEUX**



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

traveller serie

Jeux de petit format unitaire et pratique. Spécialement recommandés pour le voyage ou comme petit cadeau original. Eléments de jeu pour la plupart en matière synthétique solide. Convient aussi à de petits cercles de joueurs.

Pour tous les jeux de cette série la victoire revient à celui qui sait jouer avec tactique, tirer parti des situations inattendues et imaginer de nouvelles combinaisons.

Destinés à ceux pour qui réfléchir est un sport passionnant !

tri-o tri-x

Un jeu classique présenté sous une forme nouvelle.

Jeu Ravensburg No **602 5 315 3**

Contenu : 1 plan de jeu, 40 petites cartes et 9 grandes cartes

La forme classique de ce jeu est, depuis des générations, connue et appréciée sous différents noms, particulièrement dans les pays anglo-saxons. La version la plus simple se joue sur un petit tableau divisé en 3 x 3 cases.

But du jeu

Le plan de jeu de tri-o tri-x est partagé en 3 x 3 tableaux. Ces 9 tableaux sont eux-mêmes autant de jeux dans le jeu car ils sont eux aussi divisés en 3 x 3 cases. Les petites cartes, sur lesquelles se trouvent d'un côté une croix, de l'autre un cercle, sont utilisées comme marque distinctive. A tour de rôle les deux joueurs posent leur marque sur une des cases libres. Le but du jeu est de former, sur un tableau, une ligne avec trois d'entre elles, tout en empêchant l'adversaire d'en faire autant. Le joueur ayant réussi à former une telle ligne gagne le tableau. Les lignes peuvent être horizontales, verticales ou en diagonale.

Cette disposition 3 x 3 se retrouve en plus grand sur le plan de jeu; il faut donc essayer de gagner des tableaux de manière à former avec eux une grande ligne.

Marche du jeu

Chaque joueur reçoit 20 petites cartes; l'un des joueurs jouera avec les croix, l'autre avec les cercles. Après avoir

décidé qui commence, ils posent chacun à leur tour une carte sur une des cases libres. Il est tout à fait possible de poser les cartes de manière à engager la bataille sur plusieurs tableaux à la fois. Dès qu'un joueur est arrivé à former une ligne, il gagne ce tableau et le recouvre alors d'une de ses grandes cartes. Les petites cartes sont elles aussi recouvertes et ne pourront être réutilisées dans la seconde partie du jeu.

Si le jeu est mené très adroitement, on pourra arriver à un résultat nul sur l'un des tableaux. Dès que la situation devient claire, il est donc inutile de continuer la pose sur ce tableau; les cartes s'y trouvant alors y restent mais pourront être réutilisées dans la 2^{de} partie.

2^{de} partie du jeu : lorsque les 50 cartes sont toutes posées, les joueurs continuent le jeu en remplaçant ces cartes une à une sur d'autres cases libres. Les joueurs ne peuvent naturellement utiliser que leurs propres cartes et ne peuvent en changer de place qu'une à la fois.

Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsque l'un des joueurs est arrivé à s'approprier 3 tableaux disposés en ligne. Cette ligne peut être bien entendu horizontale, verticale ou en diagonale. Ce joueur remporte ainsi une double victoire.

Le jeu est aussi terminé en cas de bataille nulle, c'est à dire lorsque les joueurs n'ont plus la possibilité de former des lignes de 3 cartes. A ce moment-là le gagnant est celui qui possède le plus de tableaux. Ce joueur remporte alors une victoire simple.

Conseils de stratégie

Il est possible de placer les cartes de manière à prévoir pour les coups suivants 2 lignes différentes. Le joueur adverse ne peut alors empêcher la formation d'une de ces lignes, et une carte posée par lui ne serait que gaspillage.

Si l'un des joueurs dispose, dans la 2^{de} partie du jeu, de plus de cartes, cela peut être déterminant pour l'issue finale. A ce moment là les tableaux sur lesquels on était arrivé à un résultat nul prennent beaucoup d'importance. Lorsque on enlève une carte, il faut penser que là où on la gagne, reste un trou qui sera peut-être comblé au coup suivant par l'adversaire.

© 1976 by Otto Maier Verlag Ravensburg