

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**





Triplexity^{MC}

BUT DU JEU

Être le premier joueur à superposer les trois de ses pièces de sa couleur dans une seule pile OU à couvrir chacune des piles d'une pièce de sa couleur. (**VOIR IMAGES**)

RÈGLES DE BASE

Chaque joueur choisit sa couleur et pose ses trois pièces devant lui. On décide qui jouera le premier. Le premier joueur pose une de ses pièces en indiquant sa position (centre, droite ou gauche), dans l'aire de jeu.

REMARQUE : LE POSITIONNEMENT DE CETTE PREMIERE PIECE DÉTERMINE L'EMPLACEMENT DES DEUX AUTRES PLACES OU IL FAUDRA JOUER PAR LA SUITE; SI PAR EXEMPLE LE 1ER JOUEUR PLACE SA 1ERE PIECE EN DÉCLARANT QU'ELLE EST AU CENTRE, LES 2 AUTRES PILES DEVRONT ETRE SITUÉES À GAUCHE ET À DROITE DE CETTE 1ERE PIECE ETC...

À tour de rôle, les joueurs placent une pièce à la fois dans une des trois positions (centre, droite ou gauche). Les joueurs ne peuvent empiler plus de trois pièces par position. Après que les six pièces ont été disposées, les joueurs doivent à leur tour de jeu déplacer N'IMPORTE QUELLE pièce de leur choix formant le dessus d'une pile, quelle qu'en soit la couleur, et la placer sur une autre position. Lorsqu'un joueur forme une pile de trois pièces de la même couleur ou lorsque des pièces du dessus des trois positions est de la même couleur, la partie est gagnée par le joueur ayant choisi cette couleur en début de partie (même si c'est son adversaire qui le fait gagner).

REMARQUE : ON NE PEUT PAS REMETTRE UNE PIECE JOUÉE AU PRÉALABLE À SA POSITION PRÉCÉDENTE.

RÈGLES AVANCÉES

En début de partie, on décide du nombre de manches à jouer ou du nombre total de points à atteindre pour gagner. La partie débute de la même façon que le jeu de base. Toutefois, lorsque les six pièces ont été jouées, les joueurs doivent prendre N'IMPORTE QUELLE des pièces situées sur le dessus d'une pile, la RETOURNER et la replacer sur une des autres positions disponibles (centre, droite ou gauche). Lorsqu'un joueur forme une pile de trois pièces de la même couleur ou lorsque chacune des pièces du dessus des trois positions est de la même couleur, la manche prend fin et on compte les points du gagnant.

COMPTAGE DES POINTS

Chacune des deux tranches des pièces de jeu est assortie de " trous " qui sont autant de points (un trou vaut un point, deux trous valent trois points, etc.). Cumulez les points du dessus des trois pièces de jeu gagnantes : ils sont attribués au vainqueur de la manche. Poursuivez la partie jusqu'à ce que le nombre de manches jouées ou le nombre de points définis en début de partie soient atteints.

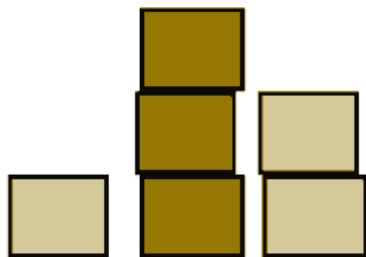


Fig. 1

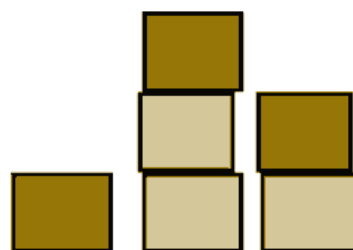


Fig. 2

Fabriqué et distribué par :

Family Games America FGA Inc. Montréal, Québec, Canada www.familygamesamerica.com

Sous licence par K. Jones and M. Samuel © 2005