

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

Triumvirat

Jeu de tactique pour deux ou trois joueurs à partir de 10 ans

Copyright Hajo Bücken, Bremen, janvier 1992

Un jeu Holzinsel

Préparation

Chaque couleur est disposée dans un coin distinct du tablier. La plus grosse boule est placée au coin, les deux boules moyennes sont placées devant et les trois plus petites sur la rangée de trois trous au troisième rang.

Chaque joueur choisit une couleur. Lorsqu'il n'y a que deux joueurs, les boules de la troisième couleur sont installées mais ne sont pas actives, ce qui réduit la place disponible.

But de jeu

Le jeu est fini dès qu'il ne reste qu'une seule boule d'une couleur en jeu. Le vainqueur est alors le joueur qui possède la plus grande valeur encore en jeu. En cas d'égalité, la taille des boules départage les ex æquo.

Déroulement du jeu

On joue à tour de rôle, en sens horaire.

Un coup consiste à déplacer une boule vers une case voisine libre.

Il est également possible de sauter une autre boule voisine, propre ou adverse, si la case située derrière cette boule est libre. Les sauts multiples sont possibles. Les petites boules ne peuvent sauter que les autres petites boules, les moyennes peuvent sauter les boules petites et moyennes, et les grandes boules peuvent sauter toutes les boules.

Quand une boule de son propre camp est sautée, rien ne se passe. Mais quand on saute par-dessus une boule adverse, celle-ci est capturée et retirée du jeu.

Cases de coin

Les cases de coin, occupée au départ par les grosses boules, ne peuvent plus être occupées quand elles ont été libérées, sauf comme point d'arrivée d'un saut ; elles doivent, dans ce cas, être libérées dès le prochain tour du joueur.

Contrainte

Aucun coup n'est obligatoire, mais le joueur donc c'est le tour doit déplacer une de ses boules, par translation ou saut.