

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Trois₃Six₆Neuf₉®

La bataille à la force du triangle

Se faufiler au travers des pions adverses,
pour être le premier à placer 3 pions dans le camp opposé.

Nombre de joueurs : 2 dès 7 ans
Durée moyenne d'une partie : 20 minutes

Jeu créé par Henri VERGNE
Copyright© 2004



Distribué par :

Mirabelle jeux®

La Gueule d'enfer 42560 Marols – France

Site : www.mirabellejeux.com

Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
A utiliser sous la surveillance d'un adulte.
A conserver

Fabriqué en FRANCE



Règle
du
jeu

Trois₃Six₆Neuf₉®

Trois3Six6Neuf9®

Nombre de joueurs :

2 à partir de 7 ans

Contenu :

1 plateau – 12 pions triangulaires de couleur (5 de chaque) numérotés 3/ 6/ 9 et un « défenseur » de chaque couleur.

But du jeu :

Etre le premier à amener 3 de ses pions 3/ 6/ 9 sur les cases de la couleur du camp adverse.

Avant de jouer :

Chaque joueur choisit sa couleur et pose ses pions suivant le schéma 1.

Déplacement :

Les pions 3/ 6/ 9 se déplacent en pivotant d'un tiers de tour vers la droite ou vers la gauche, selon la case choisie et se glisse sur la case contiguë comme le schéma 2.

Le pion « défenseur » se déplace de la même façon.

Jouer :

Les joueurs avancent leurs pions à tour de rôle. Les pions ne peuvent toucher ceux adverses que par le même chiffre lors d'un déplacement (schéma 3). Les pions de la même couleur n'ont pas à respecter le schéma 3.

Les pions 3/ 6/ 9 ne peuvent toucher le pion « défenseur » que par leur côté 9. Le pion « défenseur » peut éliminer un pion 3/ 6/ 9 adverse en le touchant par un des côté 3 ou 6.

Un pion positionné sur la case du camp adverse ne peut être éliminé. Les cases de couleur peuvent être utilisées comme case ordinaire pour un déplacement.

Le gagnant est le joueur qui, le premier, a placé 3 de ses pions 3/ 6/ 9 sur les cases de couleur du camp adverse.

La partie s'arrête avant si un joueur n'a plus de pion 3/ 6/ 9. Alors le gagnant est le joueur qui a posé le plus de pions 3/ 6/ 9 sur les cases adverses.

