

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





TANDU™ Un test mémorable pour la concentration

Ce jeu, qui se joue seul ou à deux, nécessite 14 pièces bleues et 14 pièces jaunes, chacune marquée d'un nombre en-dessous (de 1 à 14).

BUT DU JEU: Être le premier à trouver et à placer toutes ses pièces consécutivement de 1 à 14.

PRÉPARATION: Les joueurs choisissent leur couleur. Chaque joueur dispose ensuite au hasard les pièces de son adversaire, face contre table, dans un rectangle de trois cases par six (voir l'illustration).

11	01	6	8	2	9	5	7
21							8
81							2
91							1
1							14
2							13
3							12
4	5	6	7	8	9	10	11

RÈGLES DU JEU:

Deux joueurs

- À tour de rôle, chaque joueur retourne l'une de ses pièces. Si la pièce ne correspond pas au chiffre 1, il la remet face contre table. Le jeu continue jusqu'à ce que le chiffre 1 soit trouvé.
- Lorsqu'un joueur découvre le chiffre 1, il place cette pièce, le chiffre visible, dans la case marquée d'un "1", en marge du plateau de jeu.
- La partie se poursuit jusqu'à ce que tous les nombres, de 1 à 14, aient

été trouvés *consécutivement* et placés dans leurs cases respectives. Le premier à réussir gagne la partie.

Un joueur

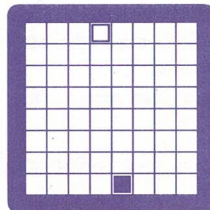
- La partie se déroule de la même manière que pour deux joueurs, mais l'on se sert d'une seule couleur et de la moitié du plateau de jeu.
- À l'aide d'une horloge ou d'une minuterie, le joueur calcule le temps qu'il lui faut pour réussir une partie.
- Le défi consiste à améliorer son temps.

HANNIBAL™ Emparez-vous du trône!

Ce jeu pour deux joueurs nécessite 45 pièces de cinq couleurs différentes et deux pièces en forme de couronne.

BUT DU JEU: S'emparer de la couronne de son adversaire en l'encerclant avec des pièces de couleur.

PRÉPARATION: Chaque joueur choisit une couronne et la place sur la quatrième case à partir de la droite sur la rangée du bas (voir l'illustration).



RÈGLES DU JEU:

- À tour de rôle, chaque joueur effectue les deux mouvements suivants:
 - Le joueur déplace sa couronne d'une case dans n'importe quelle direction (horizontalement, verticalement ou en diagonale), dans la mesure où il existe une case vide — **il n'est pas permis de sauter par-dessus une pièce.**
 - Le joueur dispose une pièce (de n'importe quelle couleur) n'importe où sur le plateau de manière à faire obstruction à la couronne de son adversaire et à s'emparer.
- Lorsqu'un joueur réussit à encercler complètement la couronne adverse, celle-ci est prisonnière et le joueur gagne.

VARIANTE:

Version avancée

- La partie se déroule de la même façon, mais en prêtant attention à la couleur des pièces qui ont été disposées.
- Lorsqu'une couronne est encerclée, elle peut désormais s'évader si deux pièces adjacentes de même couleur sont placées horizontalement, verticalement ou en diagonale autour de la couronne. La couronne peut alors retirer l'une de ces deux pièces adjacentes et s'échapper. **Ce moyen d'évasion s'emploie uniquement lorsque la couronne est complètement encerclée.**
- La partie se poursuit jusqu'à ce que l'une des couronnes soit encerclée sans aucune possibilité d'évasion.

NILE™ La stratégie des pharaons

Ce jeu se joue à deux avec 12 pyramides vertes et 12 pyramides roses.

BUT DU JEU: Être le premier à former une rangée de quatre pyramides de même couleur, dans n'importe quelle direction: à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale.

PRÉPARATION: Les joueurs choisissent leur couleur.

RÈGLES DU JEU:

- Le premier joueur place une pyramide n'importe où sur le plateau de jeu.
- La deuxième pyramide et toutes celles qui seront placées par la suite devront être disposées l'une à côté de l'autre afin de construire une rangée de quatre pyramides, dans n'importe quelle direction

(horizontalement, verticalement ou en diagonale).

- Chaque pyramide doit être disposée de manière à ce qu'au moins un de ses côtés soit adjacent à une autre pyramide. Une pyramide *ne peut être* placée en diagonale par rapport à une autre en laissant ses quatre côtés libres (voir l'illustration A).

Illustration A



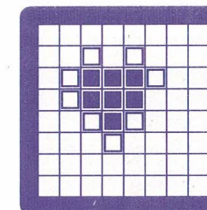
DISPOSITION FAUTIVE DES PYRAMIDES



DISPOSITION PERMISE DES PYRAMIDES

- Chaque joueur essaie d'empêcher son adversaire de former une rangée.
- Lorsque toutes les pyramides ont été placées, la partie se poursuit en déplaçant ailleurs sur le plateau celles qui ont *deux côtés adjacents libres* (voir l'illustration B).

Illustration B



TOUTES LES PYRAMIDES MARQUÉES D'UNE CASE BLANCHE PEUVENT ÊTRE DÉPLACÉES.

VARIANTE DU JEU:

Joueurs de niveau avancé

Les joueurs doivent former une rangée de cinq pyramides pour gagner.