

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



Professor  
PUZZLE

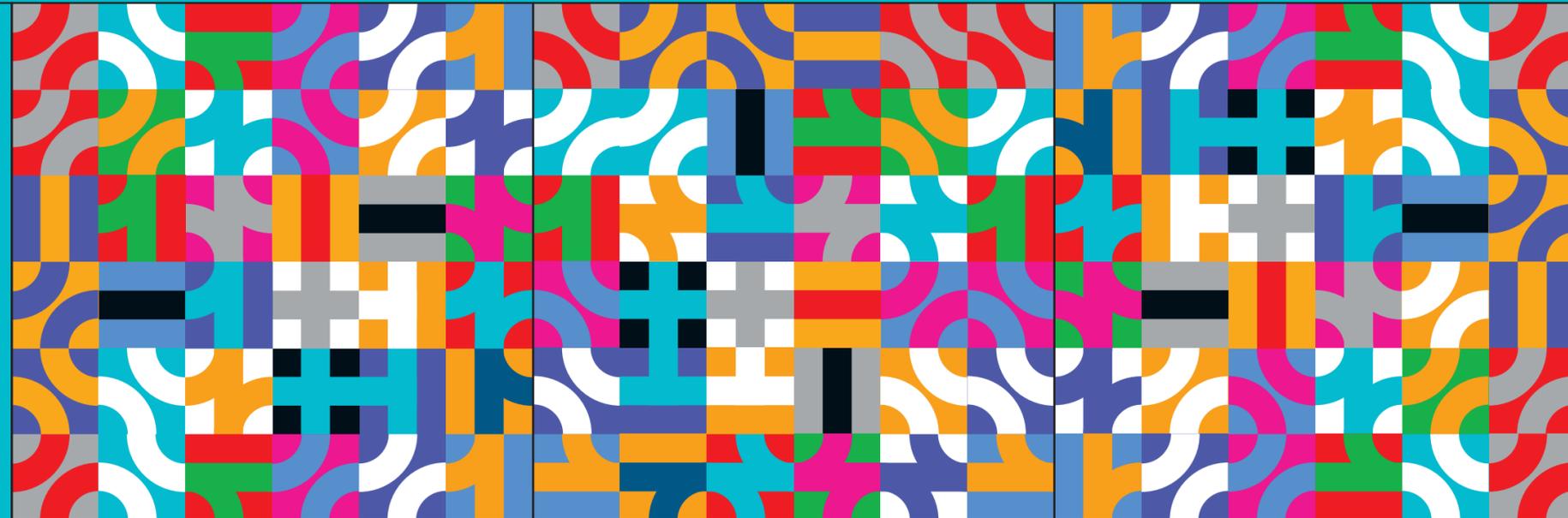


Convient aux enfants de 8 ans et plus.

PP6253

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans à cause des pièces de petite taille qui peuvent présenter un risque d'étouffement. Conservez ces informations pour vous y référer ultérieurement.

Fabriqué en Chine B100  
Importé par Wilson Jeux, 97 Av Emile Zola, 75015 Paris  
Professor Puzzle Ltd, London, TW1 4DP UK  
Professor Puzzle USA, Inc. Chicago, IL 60640, USA  
Design Rights and Copyright Professor Puzzle Ltd 2020  
www.professorpuzzle.com



LOONEY  
GOOSE

LE JEU AUX POSSIBILITÉS INFINIES

# TYLE

RÈGLES DU JEU

# TYLE

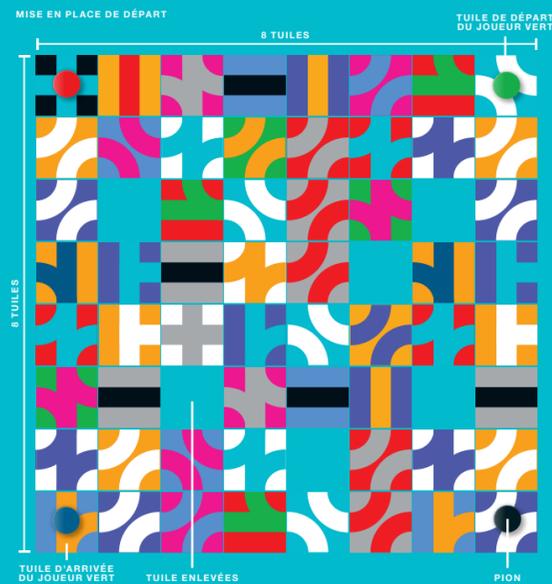
**But du jeu:** être le premier joueur à atteindre l'angle opposé à son point de départ

### Mise en place

Sur une surface plane, construis une grille de tuiles dans un ordre aléatoire pour former un carré de 8x8 tuiles. Assure-toi en construisant la grille que chaque tuile d'angle a au moins 2 points de sortie, car elles ne pourront pas être bougées durant la partie.

Chaque joueur choisit et enlève 2 tuiles la grille, excepté les 4 tuiles d'angle.

Chaque joueur place son pion à un angle de la grille, sur une tuile.



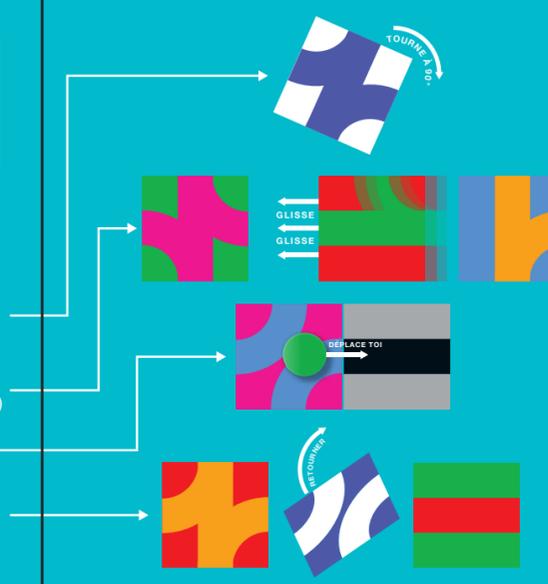
### Mise en place alternative

Rends le jeu plus difficile en enlevant plus de tuiles de la grille de départ, ou en commençant avec une grille de 6x6 et en enlevant chacun une tuile seulement.

### Déplacements

Le plus jeune joueur commence. Chaque joueur a 3 "actions" par tour, parmi les suivantes:

- Tourner une tuile à 90 degrés dans le sens de son choix (tourner de 180 degrés compte comme 2 actions)
- Glisser une tuile d'un espace verticalement ou horizontalement (glisser à travers 2 espaces libres compte comme 2 actions, etc)
- Déplacer son pion sur une tuile adjacente.
- Retourner une tuile dessous/dessus sans la réorienter horizontalement (s'il retourne la tuile et décide de l'orienter autrement, cela compte comme 2 actions).



### A savoir

- Les 4 tuiles d'angle sont sacrées ! Les tuiles de "départ" ne peuvent être bougées, à aucun moment de la partie.
- Les joueurs ne peuvent placer leur pion sur une tuile déjà occupée par un autre pion.
- Si un pion est sur une tuile, celle-ci ne peut être bougée d'aucune façon.
- Chaque mouvement est définitif, donc une fois qu'un joueur a bougé une tuile, il ne peut changer d'avis.
- Durant ton tour, tu peux glisser, tourner ou retourner n'importe quelle tuile de la grille (en tenant compte des précisions ci-dessus) même si ca n'a pour simple objectif que de saboter tes adversaires !

### Fin de la partie

Le premier joueur à atteindre la tuile dans le coin diagonalement opposé à son point de départ a gagné la partie.