

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

UISGE

Un jeu de Roland Siegers, édité par Abacus Spiele en 1984 et Hexagames en 1986

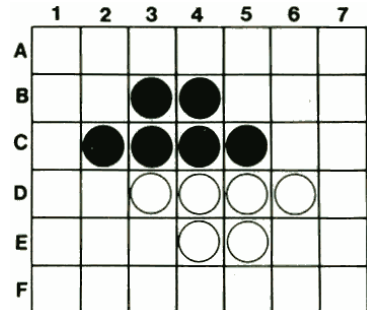
Contenu

6 pions clairs 6 pions foncés 1 plan de jeu

Uisge est un jeu de réflexion pour 2 personnes. Faire paraître le premier ses 6 pions face couronne est le but du jeu.

Préparation du jeu

Chaque joueur dispose sur le damier de 6 pions d'une même couleur face couronnée en bas, comme l'indique le croquis à droite.



Déroulement du jeu

Les sauts

A tour de rôle (les blancs entament la partie), chaque joueur fait sauter un de ses pions horizontalement ou verticalement au-dessus de n'importe quel pion pour autant qu'il y ait une case libre immédiatement derrière. Le pion qui effectue le saut est retourné face couronne, et inversement si un pion couronne effectue un saut il est retourné face vide.

Les déplacements

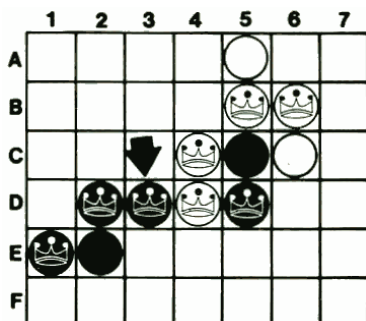
Contrairement aux pions face vide qui ne peuvent se mouvoir que par saut, les pions couronnés en outre se déplacent d'une case à la fois dans toutes les directions (même en diagonale) sur une case voisine libre. Tant qu'il n'y a pas de saut, le pion n'est pas retourné.

Conditions des sauts et déplacements

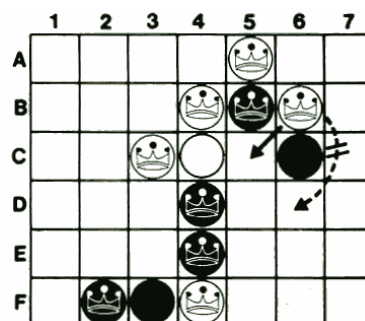
Chaque saut ou déplacement n'est permis que si les 12 pièces restent reliées entre elles, en ligne verticale ou horizontale. Les liaisons diagonales ne sont pas admises. Tout mouvement qui romprait l'ensemble des douze pièces est interdit.

Fin du jeu

Le joueur qui réussit à retourner tous ses pions face couronne est déclaré vainqueur.



Le pion noir en D3 ne peut pas se déplacer sans rompre l'ensemble des 12 pièces



Le pion blanc en B6 peut se déplacer en C5 mais il ne peut pas sauter le pion noir sans rompre l'ensemble des 12 pièces