

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 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)



# déZégo

Marque & modèle déposés

## DESCRIPTION DU JEU

- 6 dés cubiques blancs
- 6 dés cubiques verts
- 1 plateau avec pivot central

## OBJECTIF

Une partie de "déZégo" se joue à 2.

Les 12 dés sont disposés sur le plateau, en papillon, comme indiqué sur la figure ci-contre.

Ainsi, les dés déterminent 2 camps : les blancs et les verts.

Les dés sont disposés horizontalement en suites naturelles : 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6, dans un camp et 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 1, dans l'autre.

L'objectif consiste à faire apparaître la même face sur ses 6 dés (suites identiques).

## RÈGLE DU JEU

Au départ : les dés sont disposés comme sur la figure 1.

Le correspondant : chaque dé a un correspondant qui est son symétrique par rapport au pivot (voir figure 2). Le correspondant se trouve sur la même ligne et a le même graphisme (hachuré ou clair)

La mécanique des dés :

1 - A son tour, un joueur fait pivoter d'un quart de tour le dé de son choix; sur celui-ci, il y a donc 4 faces accessibles (sont inaccessibles la face de dessus et celle de dessous)

2 - La défense : si un joueur fait apparaître sur l'un de ses dés la même face que sur le correspondant de son adversaire, celui-ci, au tour suivant, doit jouer ce dé. On dit que le dé de l'adversaire a été contré. Il ne peut jamais y avoir 2 correspondants présentant la même face en dehors de cette situation.

3 - Si un joueur contre un dé de l'adversaire, il ne peut pas "recontrer" ce même dé au tour suivant.

Fin de la partie : dès qu'un joueur fait apparaître la même face sur ses 6 dés, il a gagné la partie de "déZégo".

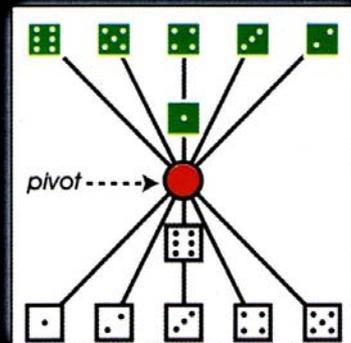


fig. 1

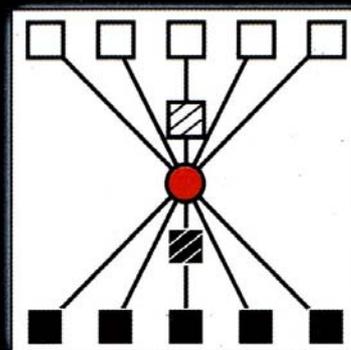


fig. 2

# déZégo

Marque & modèle déposés

## DESCRIPTION DU JEU

- 6 dés cubiques blancs
- 6 dés cubiques verts
- 1 plateau avec pivot central

## OBJECTIF

Une partie de "déZégo" se joue à 2.

Les 12 dés sont disposés sur le plateau, en papillon, comme indiqué sur la figure ci-contre.

Ainsi, les dés déterminent 2 camps : les blancs et les verts.

Les dés sont disposés horizontalement en suites naturelles : 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6, dans un camp et 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 1, dans l'autre.

L'objectif consiste à faire apparaître la même face sur ses 6 dés (suites identiques).

## RÈGLE DU JEU

Au départ : les dés sont disposés comme sur la figure 1.

Le correspondant : chaque dé a un correspondant qui est son symétrique par rapport au pivot (voir figure 2). Le correspondant se trouve sur la même ligne et a le même graphisme (hachuré ou clair)

La mécanique des dés :

1 - A son tour, un joueur fait pivoter d'un quart de tour le dé de son choix; sur celui-ci, il y a donc 4 faces accessibles (sont inaccessibles la face de dessus et celle de dessous)

2 - La défense : si un joueur fait apparaître sur l'un de ses dés la même face que sur le correspondant de son adversaire, celui-ci, au tour suivant, doit jouer ce dé. On dit que le dé de l'adversaire a été **contré**. Il ne peut jamais y avoir 2 correspondants présentant la même face en dehors de cette situation.

3 - Si un joueur **contre** un dé de l'adversaire, il ne peut pas "recontrer" ce même dé au tour suivant.

Fin de la partie : dès qu'un joueur fait apparaître la même face sur ses 6 dés, il a gagné la partie de "déZégo".

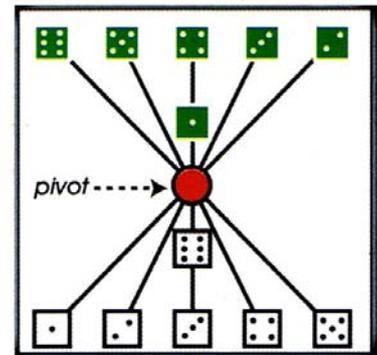


fig. 1

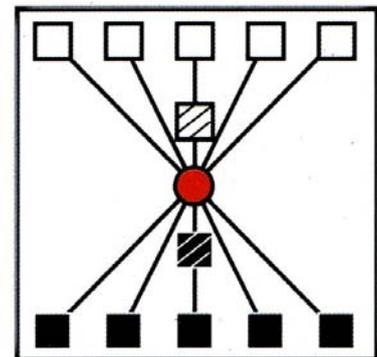


fig. 2