

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

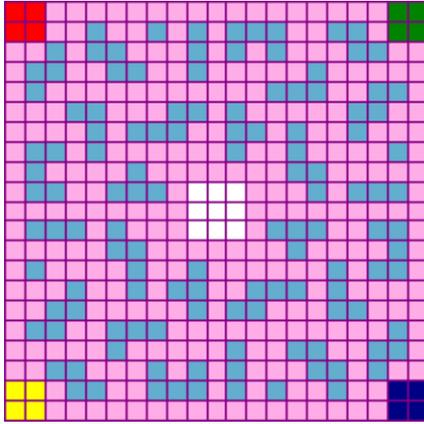
escaleajeux@gmail.com



RÈGLE DU JEU

(pour 2 ou 4 joueurs)

Nomenclature



- 1 plateau de jeu
- 32 blocs constituant de murs infranchissables du labyrinthe
- 16 pions en 4 couleurs (1 couleur par joueur)

Préparation du jeu avant la partie

1. Chaque joueur choisit une couleur de pions. Il prend 4 pions de la couleur choisie, et les place dans le coin du plateau représentant cette couleur.
2. La forme des blocs correspond exactement aux figures de couleur mauve dessinées sur le plateau. Placer les 32 blocs sur les figures correspondantes.
3. on établit l'ordre de départ des différents joueurs.

Déroulement de la partie

1. Le premier joueur déplace un de ses pions en ligne droite - verticalement ou horizontalement - du nombre de cases qu'il désire, mais jamais diagonalement ni en franchissant un bloc.
2. Ce même joueur joue un bloc quelconque en ligne droite (jamais en diagonale).
Le bloc joué doit obligatoirement aller toucher, soit un côté, soit un angle d'un autre bloc.
Un bloc, dans ses déplacements, ne peut jamais franchir les carrés blancs formant le centre du plateau.
Les autres jouent ensuite, chacun à leur tour, en appliquant ces règles et en déplaçant en premier, soit un bloc quelconque, soit un de leurs pions.
 - A. On peut commencer, soit par un bloc soit par un pion, mais si l'on touche un bloc du doigt, il faut jouer ce bloc. De même il faut jouer le pion touché du doigt.
 - B. On ne peut pas jouer un bloc qu'un autre joueur vient de jouer au tour précédent.
 - C. On ne peut pas placer un bloc dans une case occupée par un pion.
 - D. Un pion ne peut pas sauter un bloc ou un autre pion.

Pour gagner

Le gagnant est le joueur qui parvient le premier à placer 3 de ses 4 pions à l'intérieur du grand carré blanc situé au centre du plateau.

Ce carré est constitué de 9 cases. Lorsqu'un pion arrive dans ce carré central, il peut, pour prendre sa place, en déplacer un autre - de n'importe quelle couleur - dans une case libre du carré blanc.