

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



DÉFI !

(2 joueurs)

RÈGLE DU JEU

DÉFI !

(2 joueurs)

BUT :

Etre le plus rapide à manœuvrer ses tuiles (pièces de jeu) de façon à former une ligne continue entre deux points de jonction.

VAINQUEUR :

Le vainqueur est celui qui enlève trois manches sur cinq.

PRÉPARATION :

- Placez la piste entre les deux joueurs.
- Prenez, l'un, les tuiles rouges, l'autre, les tuiles noires.
- Disposez-les, chacun de votre côté, en dirigeant les flèches vers le centre.
- Retirez les tuiles évidées de façon à créer une case vide de chaque côté.
- Posez les 5 tuiles lettrées dans les fentes centrales de la piste sans chercher à les classer.

LA COURSE :

Un joueur choisit une lettre, l'autre lance le dé. **Exemple** : Lettre E, points du dé 5. (Au tour suivant, les rôles sont inversés). Au top, chacun fait glisser une tuile sur la case vide créant ainsi un nouvel espace libre pour le déplacement suivant et... ainsi de suite. Celui qui, le premier, arrive à relier, par une ligne continue, la lettre choisie au chiffre tiré, saisit la lettre, l'enlève et gagne la manche.

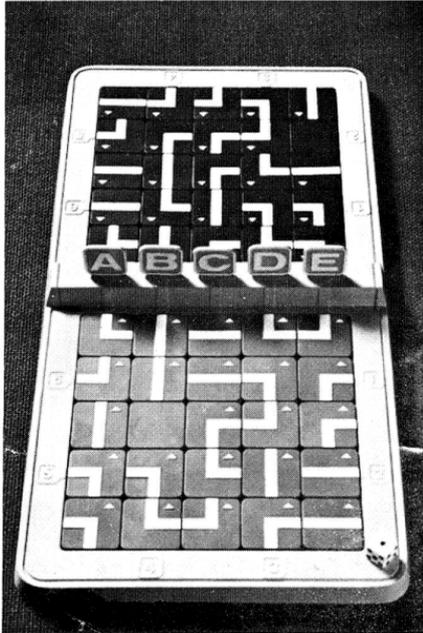
Le joueur qui, n'ayant pas atteint son but, arrache cependant la lettre, perd la manche et donne la lettre à son adversaire.

VERSION ORIENTALE

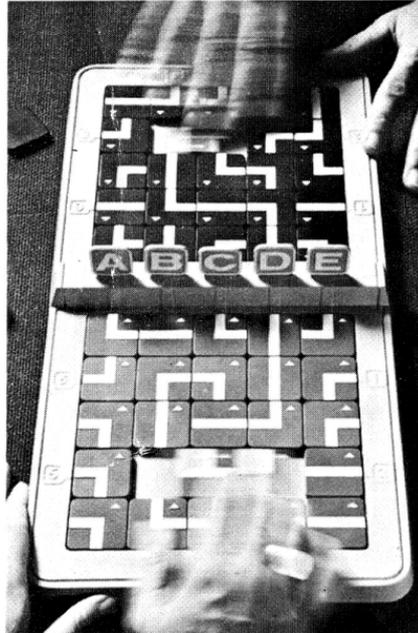
Dans cette variante, la disposition des tuiles, le choix de la lettre et du chiffre ne changent pas, mais les adversaires jouent, cette fois, **chacun leur tour** comme aux Dames.

Celui qui joue a le droit de déplacer, **d'un coup**, plusieurs pièces contiguës **dans une même direction**, si la case libre le permet.

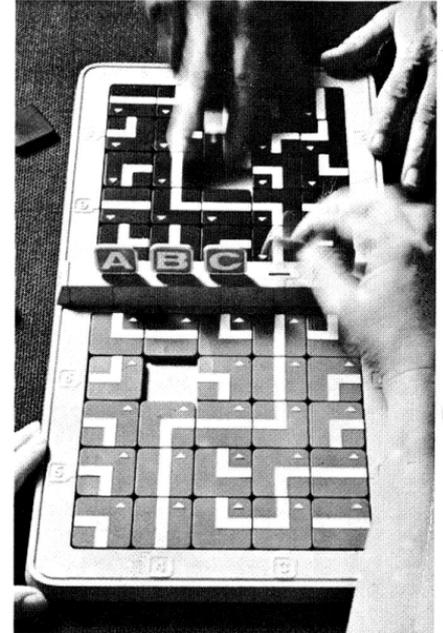
Le gagnant est celui qui a joué **le moins de coups** pour relier correctement les deux points (Lettre et chiffre).



Tout est prêt !



Allez-y !



Le Vainqueur !

PUZZLE SOLITAIRE

Le joueur choisit un côté de la piste et y place ses tuiles comme dans un "Face à Face".

Il repère **deux** tuiles avec des lignes à la verticale et les fait pivoter de façon à ce que les lignes se présentent, cette fois, à l'horizontale.

Il fait ensuite glisser les tuiles, une à une, sur une case vide en s'efforçant de former un chemin circulaire ininterrompu, comme on le voit sur le diagramme ci-contre, où toutes les tuiles sont parfaitement reliées entre elles.

Il y a six solutions possibles. A vous de les trouver !

