

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)



# LE MORRA



**LE MORRA** comporte trois pistes circulaires divisées en cases. Il s'agit d'amener son cylindre marqueur sur l'unique case centrale, en se conformant aux directions indiquées par les flèches. Les déplacements se font en fonction du total des billes que les joueurs découvrent simultanément.

**Contenu** : un plateau, deux cylindres (ou 2 pions), 6 billes.

## Règle du jeu

### Un bon conseil

Avant de jouer le coup, il est bon d'examiner la position des cylindres sur la piste. Ainsi peut-on mieux présumer du nombre de billes que l'adversaire va montrer, et agir en conséquence.

### Mécanisme

Chacun pose le cylindre de l'autre sur l'une quelconque des cases de la piste extérieure et prend trois billes. Celui qui avance le premier est tiré à pile ou face. Mes joueurs cachent leur bille dans la poche ou

derrière le dos. Au « top », ils en découvrent ensemble une deux, trois, ou même aucune. (Si par exemple, l'un montre 2 billes et l'autre 3, celui qui joue avance son cylindre de 5 cases, dans le sens des aiguilles d'une montre).

Plusieurs cas sont alors possibles :

- S'il tombe sur une case neutre, il y reste jusqu'au coup suivant.
- S'il tombe sur une case fléchée, il change de piste et se pose, dans le même temps, sur la case contiguë indiquée par la flèche.

Les deux cylindres peuvent occuper une même case.

Le jeu diffère quand les joueurs ne découvrent aucune bille :

- Si le cylindre se trouve sur une case neutre, il y reste jusqu'au coup suivant.
- Par contre, s'il est sur une case fléchée, il doit se poser sur la case contiguë indiquée par la flèche.

On repart de la case où l'on se trouve en tournant sur la piste.

### Le vainqueur

Le vainqueur est celui qui, le premier, pose son pion sur la case centrale du MORRA.