

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



COLOSSE



Auteur : Sylvain Menager

Des géants aux pieds d'argile...

Deux tribus s'affrontent pour la maîtrise d'un territoire. Dans chacune, le plus grand combattant, appelé le colosse, serait le plus puissant s'il n'était vulnérable face au petit microbe adverse. Force mais surtout ruse seront nécessaires pour l'emporter

Contenu du jeu :

Un plateau en bois
Deux séries de 5 pions :
1 grand Colosse
3 soldats
1 petit microbe

But du jeu :

Être le dernier joueur à occuper le plateau avec au moins une de ses pièces.

Puissance des pièces :

Le colosse : plus puissant que n'importe quel soldat
Un soldat : plus puissant qu'un soldat moins gros que lui
Le microbe : plus puissant que le colosse mais moins que n'importe quel soldat

Préparation :

Après tirage au sort pour commencer, chaque joueur place ses pions face à lui, dans l'emplacement qui leur est réservé.

Fabriqué artisanalement en France par :



Tous droits réservés ©

2, avenue du port, Le Chateau d'Oléron, 17480

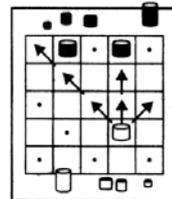
<http://kstete.blogspot.com>

Le jeu :

A tour de rôle, trois actions sont possibles :
Introduire un pion en première ligne
Avancer un pion
Capturer un pion adverse

Avancée d'un pion :

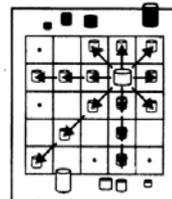
Un pion peut avancer d'autant de cases libres souhaitées, tout droit ou en diagonale. Il ne peut ni reculer, ni déplacer latéralement (sauf pour une prise de pion), ni sauter par dessus un autre.



Lorsqu'un pion avance au delà de la dernière ligne du plateau et pénètre dans le camp adverse il est alors éliminé.

Prise d'un pion adverse :

Pour effectuer une prise, un pion doit être aligné avec un autre pion adverse, en diagonale ou perpendiculaire, et prendre sa place. Il peut donc être reculé ou déplacé latéralement. Deux pions de puissance égale ne peuvent pas s'éliminer.



Fin de la partie

Lorsqu'un joueur perd son dernier pion (soit en se faisant capturer, soit car il entre dans le camp adverse), la partie est terminée et son adversaire est alors le gagnant.



Ceci n'est pas un jouet et ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient des petits éléments susceptibles d'être ingérés. Informations à conserver.