

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



TABLAN

NOMBRE DES JOUEURS: Deux.

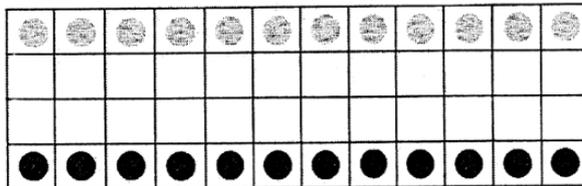
PIÈCES: Douze pour chaque camp. Deux dés.

BUT: Occuper le plus de cases possibles.

ORIGINE: Mysore, India.

RÈGLES DU JEU

- 1.- On ne peut bouger une pièce que lorsqu'on a fait un jet de deux.
- 2.- Un jet de deux peut être séparé en deux , le cas échéant , deux pièces pouvant chacune être déplacées d'une case.
- 3.- De même , les jets de huit et de douze peuvent être séparés en deux fois quatre ou deux fois six.
- 4.- Les pièces se déplacent dans le sens indiqué sur la figure A. Les pièces noires vont de A à L, de L à M, de M à X, de X à m, de m à x, de x à a de a à l. Les pièces blanches avancent dans le sens opposé.
- 5.- On ne peut prendre les pièces adverses que lorsqu'elles se trouvent sur les deux rangées centrales, ou en les déplaçant sur la rangée arrière de l'adversaire. Les pièces capturées sont retirées du jeu.
- 6.- Dès qu'une pièce atteint une case de la rangée arrière de l'adversaire, elle est immobilisée et ne doit plus bouger durant la partie. Elle ne peut être prise.
- 7.- La rangée appartenant à l'opposant est occupée case per case en commençant de a à l (ou de L à A).
- 8.- Il est possible à chaque coup de déplacer plus d'une pièce, et d'en capturer plus d'une si l'on suit les règles quatre, cinq et six.
- 9.- Il n'y a pas de doublage des pièces.
- 10.- Les joueurs doivent utiliser le résultat de leurs jets, que cela leur convienne ou non. La seule exception est quand le lanceur n'a plus qu'une seule pièce près de l'extrémité de la rangée centrale voisine de la rangée arrière de l'adversaire et que le nombre sorti ne lui permet pas d'occuper une des cases A à L ou a à l. Ces cases sont occupées l'une après l'autre dans l'ordre alphabétique.
- 11.- Le gagnant est celui qui occupe le plus grand nombre de cases de son adversaire.



	l	k	j	i	h	g	f	e	d	c	b	a	
	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	
	X	W	V	U	T	S	R	Q	P	O	N	M	
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	