

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

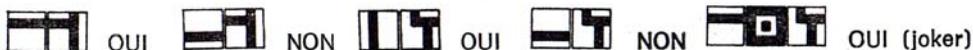
escaleajeux@gmail.com



COMBINUS®

JEU DE GEOMETRIE ET DE FINESSE

Les 25 pièces, toutes différentes, sont placées sur une grille de 25 cases. Elles s'assemblent de la manière suivante :



A DEUX

Enlever les pièces du cadre et les étaler à l'envers. Les deux bords opposés de la grille marqués d'un point appartiennent à l'un des joueurs, les deux autres sont à son adversaire. Chacun pioche une pièce à tour de rôle et la place sur n'importe quelle case de la grille.

Pour GAGNER, deux objectifs à atteindre simultanément :

1. Relier ses propres bords par un chemin, ce qui donne le droit d'échanger des pièces (voir règle du jeu détaillée au verso) et chercher à bloquer l'adversaire.

2. Totaliser le plus grand nombre de « branchements » sur ses propres bords et essayer d'empêcher l'adversaire d'en obtenir.

VARIANTE : Etaler les pièces à l'endroit, ce qui supprime toute part de hasard.

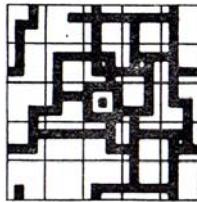
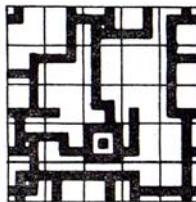
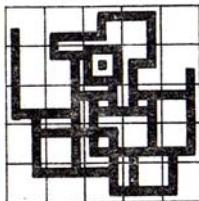
EN SOLITAIRE

Assembler toutes les pièces sur la grille en se donnant certaines contraintes : les exemples suivants (qui ne sont pas des modèles à recopier) montrent une des diverses solutions pour une contrainte donnée telle que :

aucun branchement

20 branchements

1 branchement sur 2 (joker centré)



CREATION
PASCAL P. PARMENTIER
3, PLACE NICOLAS PAQUET
CASABLANCA MAROC



Vite familier, le **COMBINUS** est un jeu qui présente de surprenantes richesses de combinaisons et de stratégie. Les 25 pièces qui le composent sont ainsi réparties :

- 6 pièces avec 4 points de jonction :



- 8 pièces avec 3 points de jonction :



- 7 pièces avec 2 points de jonctions :



- 2 pièces avec 1 point de jonction, 1 pièce blanche et le joker :



PRINCIPE D'ASSEMBLAGE

Les pièces se placent sur les cases de la grille et s'assemblent de telle manière que les points de jonction coïncident :



Le joker s'assemble à tous les côtés avec ou sans point de jonction :



Un côté blanc ne peut s'assembler qu'à un côté blanc (ou au joker) :

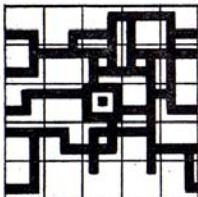


REGLE DU JEU A DEUX

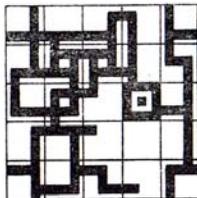
Pour commencer la partie, on enlève les pièces du cadre et on les étale à l'envers. Le premier joueur choisit deux bords opposés de la grille avec lesquels il va jouer : il s'appropriera, par exemple, les bords marqués d'un point, et les deux autres bords appartiendront à son adversaire. Chaque joueur pioche à tour de rôle une pièce et il la place sur n'importe quelle case de la grille (y compris sur les bords de l'adversaire), sans aucune obligation de l'accoler aux pièces qui sont déjà placées. Une pièce posée est utilisable par les deux joueurs et n'appartient ni à l'un ni à l'autre.

- L'un des deux objectifs à atteindre simultanément pour chaque joueur est de relier les deux bords qui lui appartiennent par un chemin formé avec les tracés inscrits sur les pièces. Ce chemin (nécessairement continu) pourra être plus ou moins sinueux. L'extrémité d'un chemin sur un bord peut très bien ne pas être en face de son extrémité sur l'autre bord.

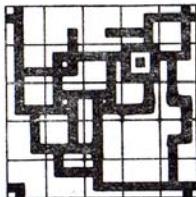
2 bords avec
5 branchements
(joker centré)



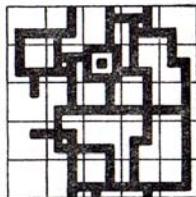
2 branchements
à chaque coin
(écart large)



2 branchements
à chaque coin
(écart étroit)

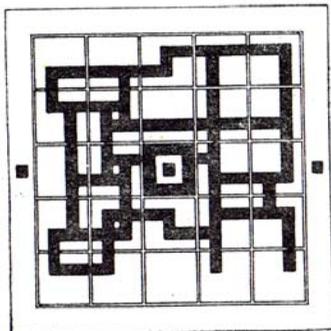
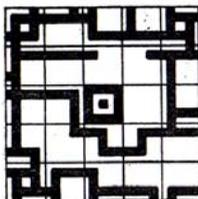


3 branchements
centrés sur 2
côtés opposés

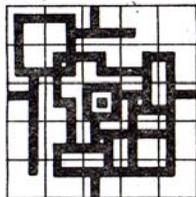


Aucun branchement (Joker centré)

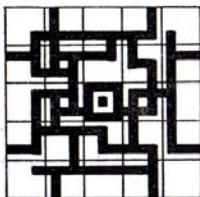
20 branchements
(joker centré)



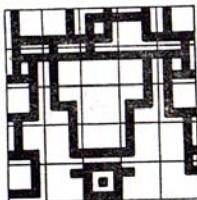
Un branchement
au milieu
de chaque côté
(joker centré)



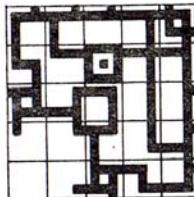
2 branchements
symétriques sur
chaque bord
(joker centré)



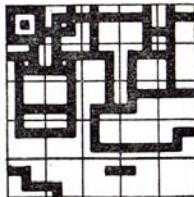
Carré blanc
centré et souci
d'esthétique...



Symétrie à une
pièce près par
rapport à une
diagonale

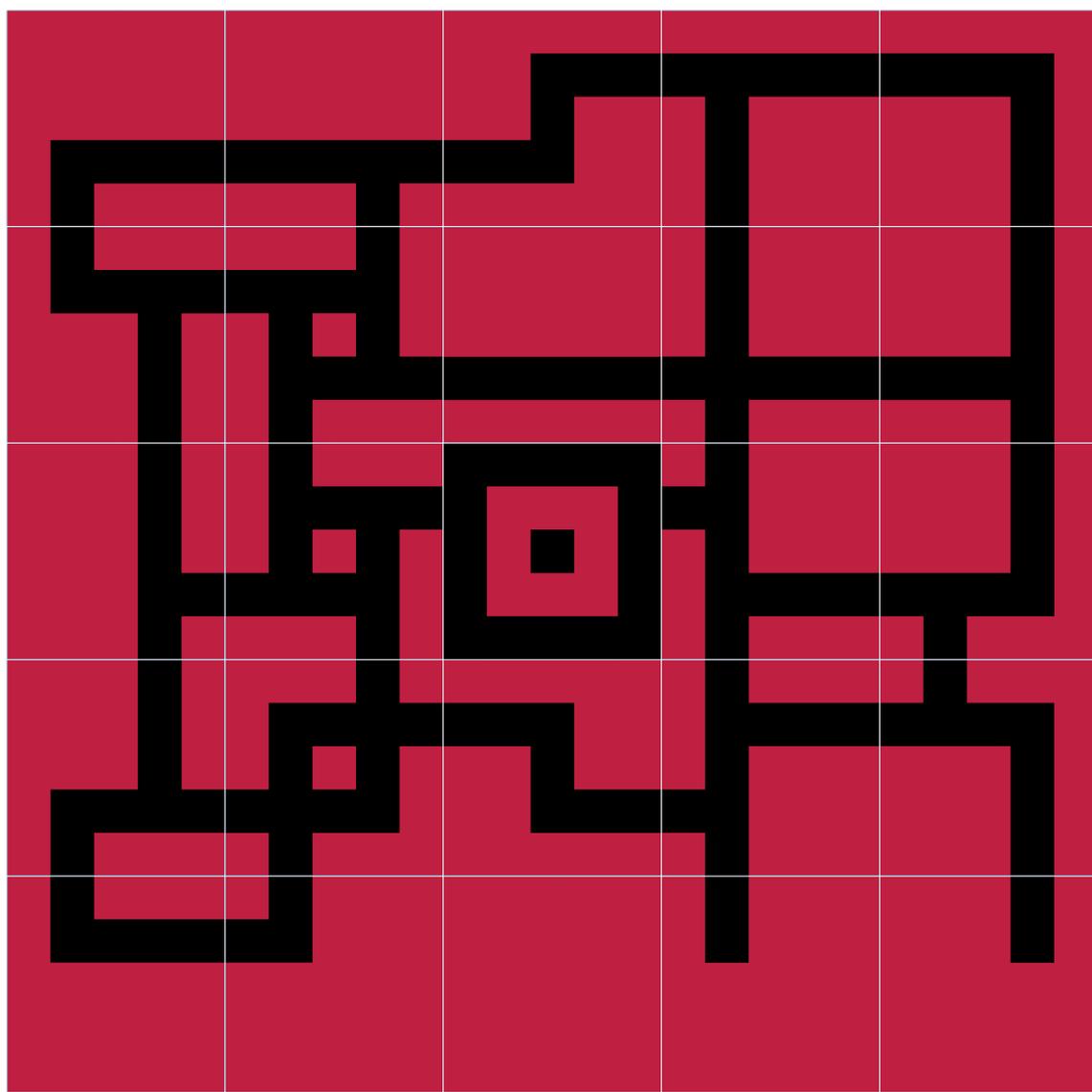


Ordre des pièces
en fonction du
nombre de points
de jonction



COMBINUS

Un jeu de géométrie et de finesse
© 1978 by Pascal P. Parmentier



COMBINUS

Un jeu de géométrie et de finesse
© 1978 by Pascal P. Parmentier

