

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)



# PIMIL

Tout se crée - Tout se transforme - Tout reste

**STRATEGIE : le nouveau concept**

22 GRANDES TIGES



22 PETITES TIGES



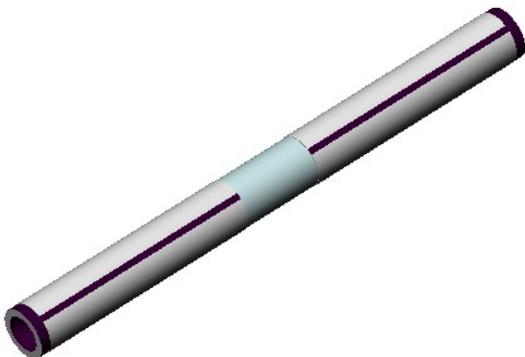
24 PIONS ROUGES

24 PIONS BLEUS

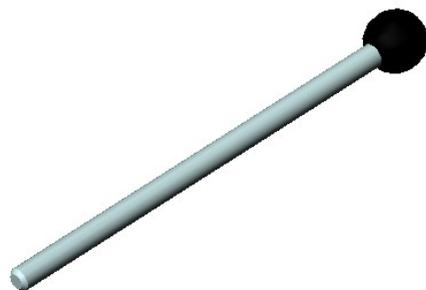
24 PIONS NEUTRES (jaunes)



24 BLOCS-PIONS



2 EJECTEURS



## BUT DU JEU :

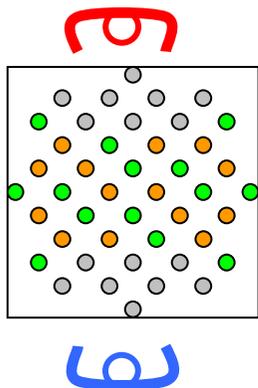
Transformer les blocs-pions de l'adversaire, pour qu'il ne lui en reste que 7, ou découvrir 7 blocs-pions Neutres sur le plateau, tout en gardant l'avantage numérique de sa propre couleur.

La partie est terminée dès qu'une couleur (Bleue, Rouge, Neutre) n'est plus représentée que par 7 blocs-pions.

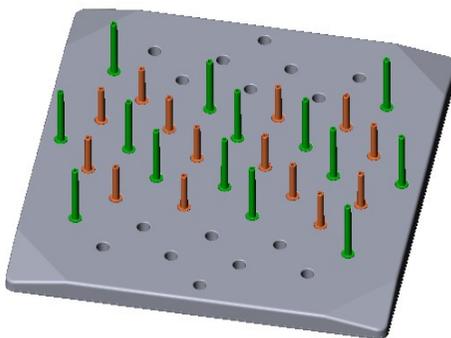
Chaque joueur totalise ses blocs-pions ; celui qui en a le plus, a gagné. **C'est la règle des 7.**

## PREPARATION DU JEU :

Positionner 14 petites tiges et 14 grandes tiges suivant les figures ci-dessous.



-  Petites tiges
-  Grandes tiges
-  Emplacements vides où les joueurs placeront leurs 8 tiges



## DISTRIBUTION DES PIÈCES :

Ce sont les Bleus contre les Rouges.

Pour chacun : la boîte bleue ou la boîte rouge, 12 blocs-pions, 1 éjecteur, 18 pions de sa couleur, 6 de la couleur adverse et 12 Neutres ; 4 petites et 4 grandes tiges.

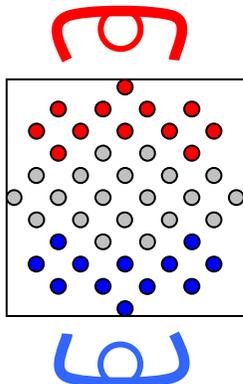
## CONSTRUCTION DES BLOCS-PIONS :

A l'abri de la boîte ouverte, insérer dans chaque bloc-pion une combinaison de 3 pions :

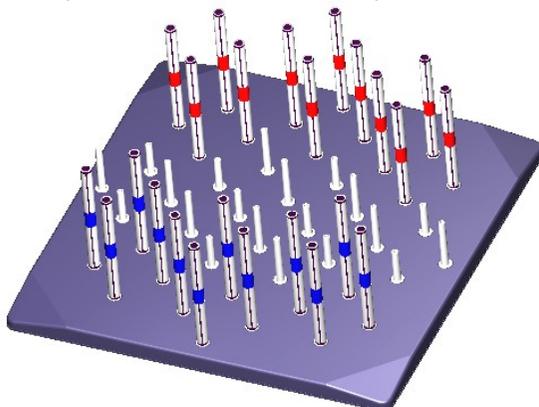
- 1 pion de sa couleur (Bleue ou Rouge), visible **impérativement** dans la fenêtre centrale (voir bloc-pion dessiné à l'intérieur de la boîte choisie),
- 2 autres pions, couleurs et emplacement selon son choix.

## POSITION DE DEPART :

Glisser chaque petite et grande tige à l'intérieur des blocs-pions construits, et compléter la zone de départ en positionnant le tout dans les emplacements vides. De cette manière, l'adversaire ne voit pas où sont placées les différentes tiges. Positionner les 4 autres blocs-pions construits pour obtenir la zone de départ ci-dessous.



-  Tiges libres



## DEROULEMENT DU JEU :

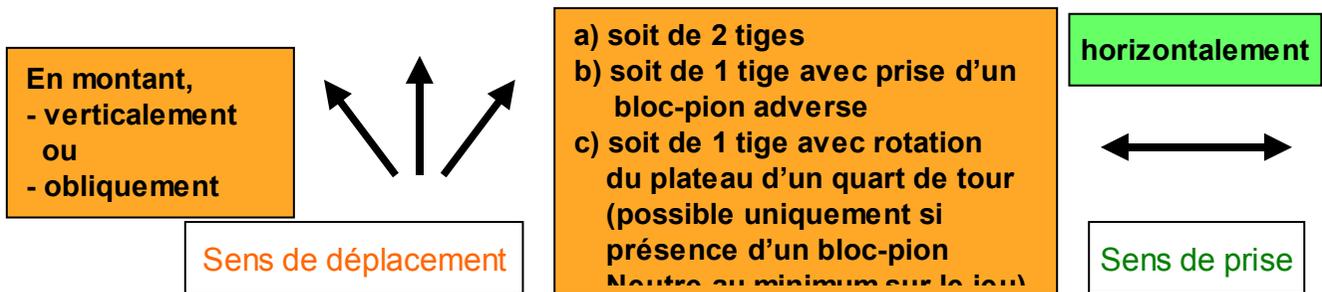
Choisir qui commence.

En fonction de l'évolution du jeu, en plus des blocs-pions Rouges et Bleus, apparaissent des blocs-pions Neutres.

Un Neutre peut apparaître suite à une prise mais aussi suite à un déplacement.

### 1°) **DÉPLACEMENTS DES BLEUS ET DES ROUGES ET PRISES**

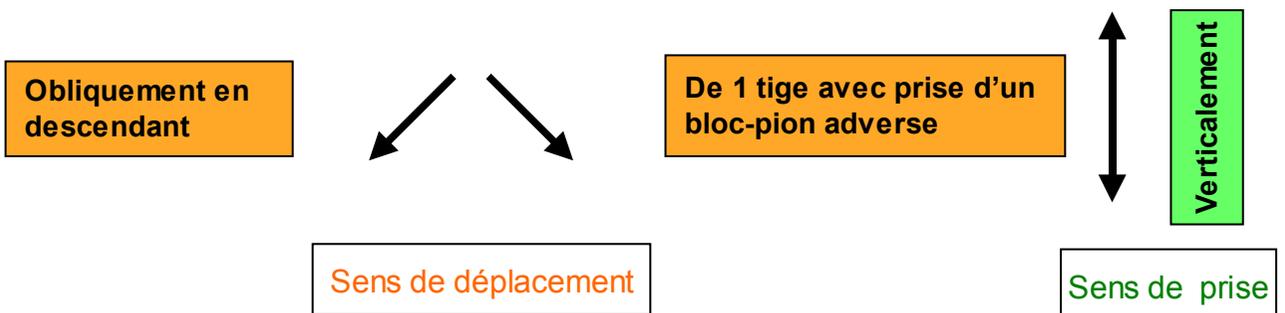
par leur propriétaire respectif



### 2°) **DÉPLACEMENTS DES NEUTRES ET**

par les 2 joueurs

Les Neutres sont déplacés uniquement pour une prise et ils ne peuvent pas être pris



*Si au cours d'un déplacement, un bloc-pion change de couleur, le coup s'arrête.*

# 1°) DEPLACEMENTS DES BLEUS ET DES ROUGES, ET PRISES

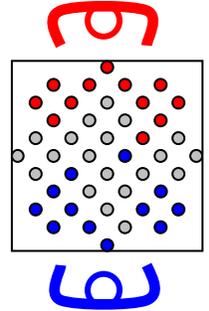
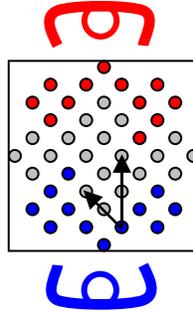
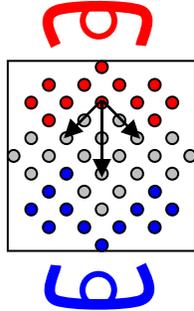
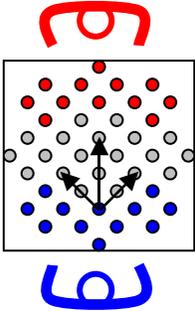
## a) Déplacement de 2 tiges

Les déplacements se font de 2 tiges directement, sans passer par-dessus un bloc-pion.  
Les Bleus jouent

Les Bleus ont choisi obliquement à gauche.  
Les Rouges jouent

Les Rouges ont choisi obliquement à leur gauche.  
Les Bleus jouent

Les Bleus ont choisi verticalement

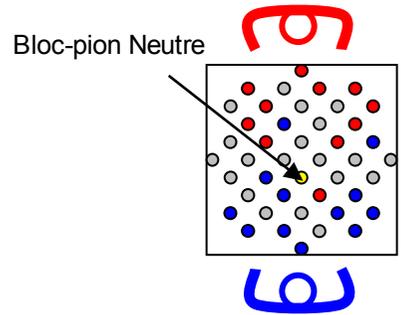
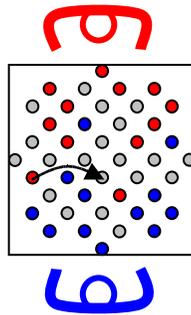
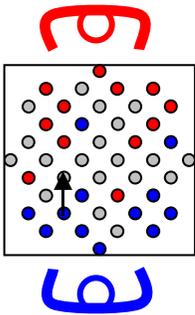


## b) Déplacement de 1 tige avec prise d'un bloc-pion adverse.

Les Bleus déplacent un bloc-pion de 1 tige, l'alignant horizontalement avec le bloc-pion Rouge à prendre.  
D'autres choix sont possibles.

Les Bleus prennent le bloc-pion Rouge, le passent par-dessus leur bloc-pion Bleu en le retournant, et le replantent sur la tige opposée libre

La combinaison du bloc-pion Rouge fait que celui-ci devient un Neutre

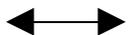


### DEVELOPPEMENT DU MOUVEMENT DE PRISE

Neutres : mouvement longitudinal



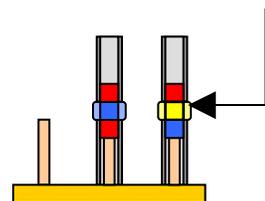
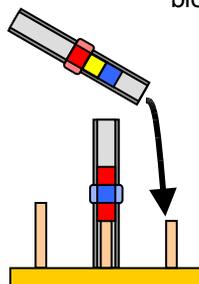
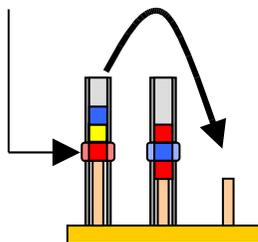
Bleus : mouvement transversal  
Rouges : mouvement transversal



Fenêtre Rouge avant prise

Retournement du bloc-pion Rouge

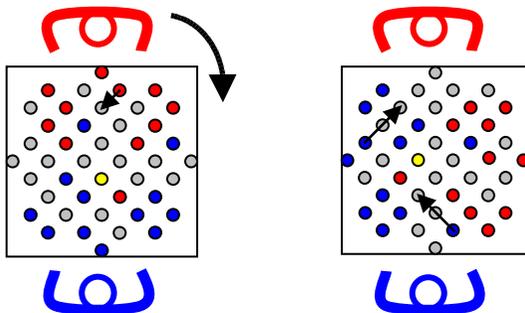
Fenêtre Neutre après prise



**c) Déplacement de 1 tige avec rotation du plateau : possible si présence d'un bloc-pion Neutre au minimum sur le plateau**

La rotation se fait d'un quart de tour, dans le sens choisi par le joueur.

Les Rouges avancent de 1 tige et tournent le plateau d'1/4 de tour



Les Bleus jouent : ils continuent de déplacer leurs blocs-pions toujours par rapport à eux-mêmes.

**2°) DEPLACEMENTS DES NEUTRES, ET PRISES**

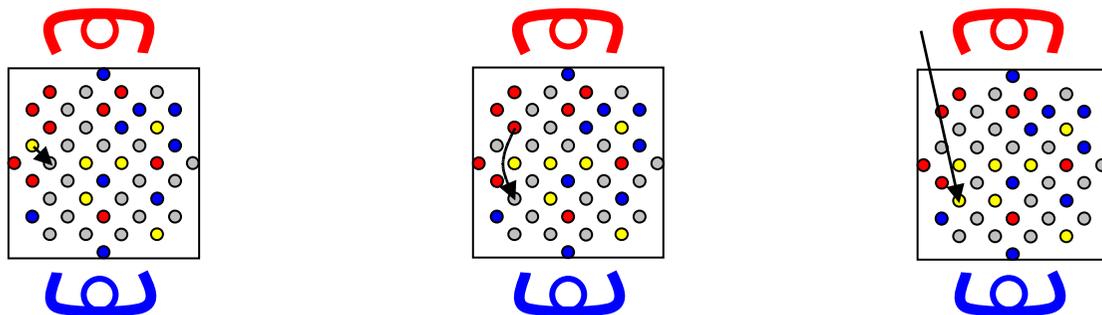
- Les Neutres sont utilisés **uniquement** pour prendre un bloc-pion adverse.
- Les Neutres ne peuvent pas être pris.

**Déplacement du bloc-pion Neutre en descendant obliquement, et prise**

Après plusieurs coups, c'est aux Bleus de jouer, ils déplacent le bloc-pion Neutre en descendant obliquement vers eux, de 1 tige. Le bloc-pion Neutre sera aligné verticalement avec le bloc-pion à prendre

Puis les Bleus prennent le bloc-pion Rouge. Mouvement de retournement du Rouge sur un axe vertical

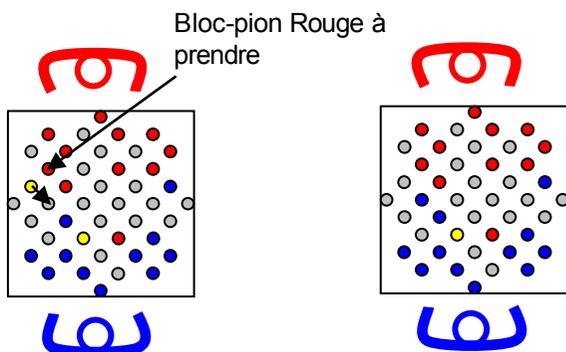
La combinaison du bloc-pion Rouge fait que celui-ci devient Neutre...Et la partie est terminée : il y a 7 Neutres. Les Bleus ont gagné : 9 à 8 !!



**REMARQUE :**

Lors du déplacement d'un bloc-pion, de 1 tige avec prise d'un bloc-pion adverse ou avec rotation du plateau, celui-ci peut changer de couleur . Dans ce cas, le coup s'arrête : **la prise ou la rotation ne peut pas se faire.**

Les Bleus prévoient de bouger un bloc-pion Neutre et de prendre un Rouge. Ils déplacent le bloc-pion Neutre obliquement en descendant



Lorsqu'ils plantent le bloc-pion Neutre, il devient Bleu, suite au passage d'une petite tige à une grande et selon la combinaison interne. Le coup s'arrête.... Mais les Bleus sont satisfaits d'avoir récupéré un Bleu !

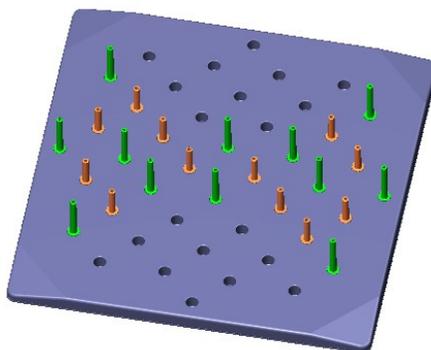
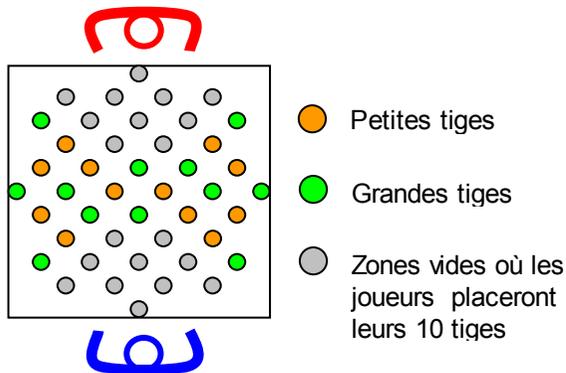
A la fin de la partie, les joueurs retirent tous les blocs-pions, et les vident à l'aide d'un éjecteur. S'ils veulent jouer une nouvelle partie, ils tournent le plateau d'un quart de tour dans le sens qu'ils veulent, par rapport à son état au début de la 1<sup>ère</sup> partie (voir : PREPARATION DU JEU, page 2). Ils retirent les 8 tiges placées devant eux (toujours 4 petites et 4 grandes) qu'ils replanteront à leur convenance et à la discrétion de l'adversaire.

Les zones latérales de la 1<sup>ère</sup> partie deviennent les zones de départ de la 2<sup>ème</sup> partie.

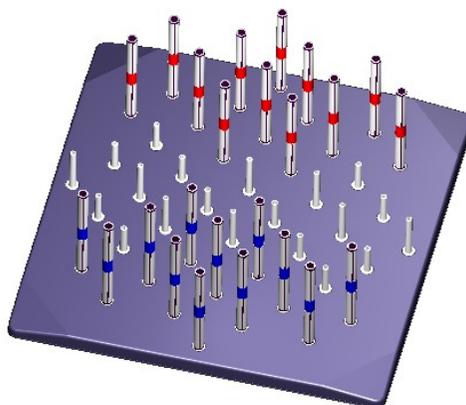
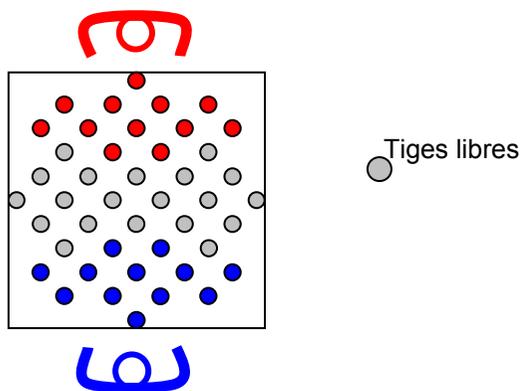
Après distribution des divers éléments, ils reconstituent leurs blocs-pions, et leur zone de départ.

### VARIANTE sur la préparation de départ :

Positionner 12 grandes tiges et 12 petites, et prendre 5 grandes tiges et 5 petites sur les 20 restantes. La zone fixe devient alors les 4 tiges du centre.



### Position de départ des blocs-pions



PLIMIL est une marque déposée  
 © Droits réservés 2006 / Brevet déposé  
 Distribué par PLIMIL Sarl - 70 - Pesmes  
[www.plimil.fr](http://www.plimil.fr)  
 contact @plimil.fr  
 Fabriqué en France

Dessins et photos non contractuels.