

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



Piks Chiche

Piks est un jeu de Hansel et Bastien Shlaupt et publié par OPPI.

Piks Chiche est un jeu pour deux joueurs à partir de 6 ans proposé par François Haffner

But du jeu

Rester le dernier joueur en lice

Matériel

Un kit Piks. Le kit Piks Medium suffit pour jouer.

Mise en place

Poser toutes les planchettes et tous les cônes à disposition des joueurs.

Le dernier joueur à avoir mangé un cône est désigné premier joueur.

Déroulement du jeu

On joue à tour de rôle. Le tour du joueur actif se compose de deux phases : 1) Poser une planchette et 2) Lancer un défi.

Lors du premier tour, le premier joueur joue uniquement la phase 2 : Lancer un défi

Phase 2 : Lancer un défi

Le joueur actif pose 2 cônes de son choix, soit sur la table, soit sur une planchette déjà jouée.

Il défie ensuite son adversaire de jouer en commençant par la phase 1 : Poser une planchette.

Phase 1 : Poser une planchette

Le joueur choisit un cône disponible, le pose sur la table ou sur une planchette déjà jouée. Il choisit ensuite une planchette disponible et doit la poser de telle sorte qu'elle repose sur les trois cônes : les deux joués par son adversaire et le troisième qu'il vient de lui-même poser.

S'il échoue à poser la planchette ou si l'édifice s'écroule, il perd la partie.

Sinon, il effectue la phase 1 et la main passe à son adversaire.

Chiche !

Lorsqu'un joueur, avant d'effectuer la phase 1, pense que la situation proposée est trop risquée et qu'il est impossible de poser un troisième cône et une plaque — parce que les cônes sont trop éloignés ou que tout risque de tomber — il dit simplement « Chiche ». C'est alors au joueur qui l'a défié de démontrer qu'une solution est possible. Si ce joueur parvient à réaliser la phase 1, il gagne la partie. Sinon, il la perd.

Variante

Au début de la partie, on empile toutes les planchettes. Lors de la phase 2, le joueur actif doit prendre la planchette supérieure de la pile.