

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



Fliporona

Jeu malgache, le fanorona est unique en son genre par ses mécanismes originaux de capture des pièces adverses. Profitions de ses particularités pour jouer à un Othello d'un nouveau genre !

Matériel

Fliporona utilise un plateau standard de Fanorona, que l'on peut facilement reproduire. Ce plateau alterne intersections fortes (avec quatre directions de déplacement) et faibles (deux directions seulement).

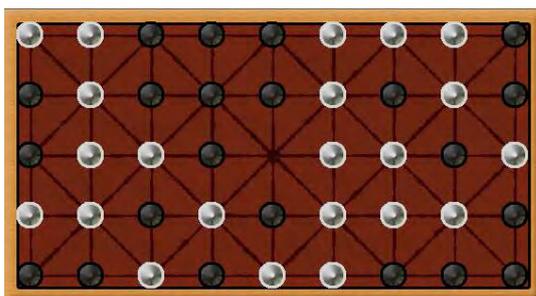
En outre, il vous faut quarante-quatre pions bicolores, comme on en trouve dans une boîte d'Othello.

But du jeu

Retourner les pièces adverses jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une seule couleur sur le plateau ou que les pièces de l'un des joueurs soient immobilisées.

Mise en place

Blanc joue le premier et les joueurs jouent tour à tour en posant une pièce de leur couleur sur une intersection libre du plateau. Ils procèdent ainsi jusqu'à ce que toutes les intersections soient occupées, sauf l'intersection centrale du plateau qui doit rester libre.



Mise en place : seule l'intersection centrale est laissée vide.

Mouvements et captures

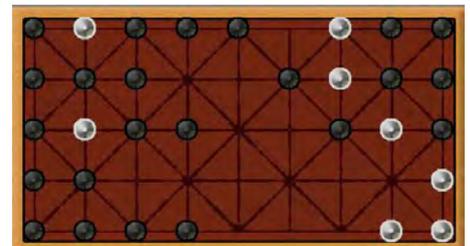
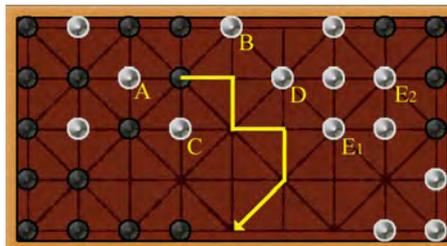
Tour à tour chaque joueur déplace une pièce d'une intersection vers une intersection voisine. Si, dans la direction de ce mouvement, la pièce quitte le contact d'une pièce adverse ou entre en contact avec une pièce adverse, celle-ci est retournée. Si plusieurs pièces adverses sont alignées consécutivement, elles sont toutes retournées.



En déplaçant sa pièce à gauche, Noir peut, au choix, retourner le pion blanc A qu'il quitte ou les pions blancs B1 et B2 qu'il rejoint.

Après une première capture, une pièce peut - si le joueur le souhaite - être déplacée à nouveau afin d'enchaîner d'autres captures. Seule condition : le mouvement ne doit pas être effectué dans la même direction que le précédent (pas de mouvement vertical [haut ou bas] après un déplacement vers le bas par exemple).

Enfin, à la fin d'un mouvement de capture simple ou multiple, la pièce déplacée est obligatoirement retirée du plateau.



Un exemple de capture multiple, Noir retourne 6 pièces blanches avant de devoir retirer son propre pion du plateau.

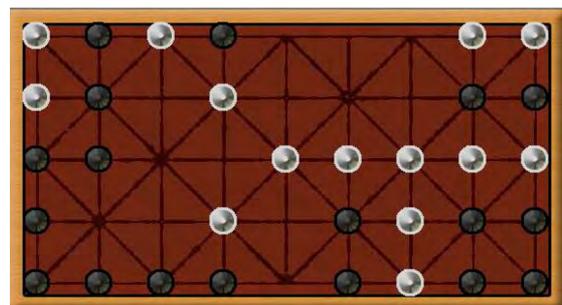
Fin de partie

Un joueur gagne lorsqu'il parvient à immobiliser ou à capturer toutes les pièces adverses.

Remarque : en fin de jeu, les pièces des joueurs forment généralement deux groupes séparés. Posséder à cet instant une pièce de moins que son adversaire amène à une défaite certaine et est un motif suffisant d'abandon.

Problème

Noir joue et gagne en un coup)



Un indice plutôt que la solution : droite / bas-droit / haut-droit / gauche / bas / gauche et Blanc est immobilisé !