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.





escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com









Gravis 3

La nouvelle vient de tomber sur les téléscripteurs du monde entier : on a



découvert le graviton et on peut manipuler ses propriétés! De quoi révolutionner notre univers quotidien et en premier lieu, le Puissance 4!



Quel bouleversement si la gravitation pouvait varier à notre guise. Exerçons donc notre sens de l'équilibre avec *Gravis 3*, une variante du Tic Tac Toe

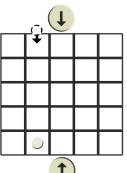
gravitationnel qui donne le tournis!

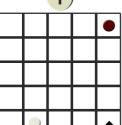
Matériel

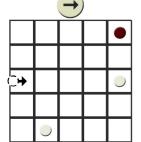
Une grille carrée 5x5, dix pions blancs, dix pions noirs et un jeton « flèche ».

But du jeu

En faisant tomber des pions dans la grille, les joueurs vont tenter de réaliser une ligne de trois pions consécutifs de leur couleur.







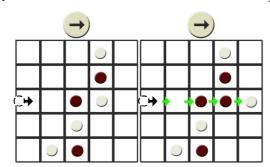
Tour de jeu

Blanc débute la partie en plaçant un pion au bord du plateau puis en le faisant glisser jusqu'à ce qu'il atteigne la case du bord opposé. Il tourne ensuite la flèche dans la direction de son choix – parallèlement à l'un des côtés de la grille – pour imposer le sens d'introduction du prochain pion. Son adversaire agit de la même façon et chacun joue tour à tour.

Exemple ci-contre : les trois premiers coups d'une partie

Lorsqu'un pion tombe sur un ou plusieurs autres, il les pousse jusqu'à ce que le premier pion atteigne le bord opposé de la grille. Une chute ne fait donc jamais sortir un pion.

illustration 2 : une chute à droite avec poussée

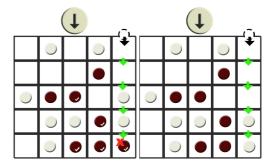


Après une poussée, il est possible qu'un alignement de pions adverses (ou plusieurs) soit réalisé. Dans ce cas, on retire un (et un seul) pion adverse par alignement afin de le briser. Si un pion est responsable de plusieurs alignements, il est retiré en priorité.

Cela peut engendrer une nouvelle chute – dans la ligne du pion retiré – et éventuellement un nouvel alignement de pions adverses ... on effectue alors toutes les chutes et les captures jusqu'à la stabilisation de la position. Les pions capturés sont

rendus à l'adversaire.

illustration 3 : une chute provoquant un alignement de trois pions adverses et la capture de



pions

illustration
4: Après
une
première
chute, il y a
un double
alignement.
Une fois le
pion qui en
est la cause
retiré, une

seconde chute se produit.

Fin de partie

l'un des

alignés

Le joueur qui parvient à aligner au moins trois de ses pions, en ligne, colonne ou diagonale gagne la partie. Attention, cet alignement doit être constaté une fois la position stabilisée. Si des chutes et des captures sont à effectuer, il est obligatoire de les jouer avant de déclarer sa victoire!

