

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 ★★☆☆ modifiable 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



Mental'X



Pour 2 joueurs. A partir de 7 ans. Durée d'une partie : 20 minutes environ.

Inutile d'être un génie en mathématiques, vous allez savoir jouer en quelques minutes.

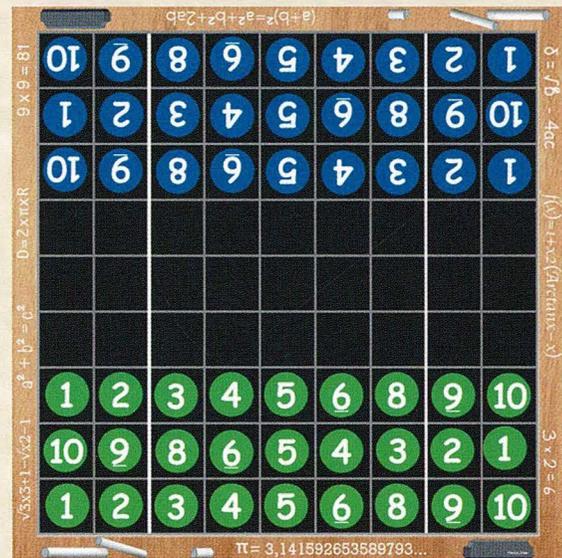
Par contre pour ce qui est de gagner, vous avez une chance sur deux 😊.

Mental'X est un jeu de stratégie novateur sur plateau qui revisite l'esprit du jeu de Dames. Il offre des parties animées à deux joueurs face à face en alliant tactique, réflexion et connaissances des tables de multiplication jusqu'à 10. Un pion ne peut attaquer et prendre la place d'un pion adverse que s'il est son égal, son multiple ou son diviseur. Une adaptation « Junior » pour le jeune public est incluse dans la règle du jeu (voir page 3).

Préparation du jeu

Composition :

- 1 série de 3 x 9 pions bleus numérotés 1-2-3-4-5-6-8-9-10 sur la face recto, tous marqués X sur la face verso.
- 1 série de 3 x 9 pions verts numérotés 1-2-3-4-5-6-8-9-10 sur la face recto, tous marqués X sur la face verso.
- 1 plateau de 9 x 9 cases.



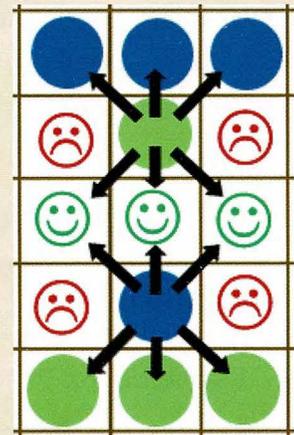
But du jeu :

En version Classique : Il faut amener un de ses pions sur la première ligne du plateau de son adversaire et le retourner pour qu'il devienne un pion X afin de gagner la partie.

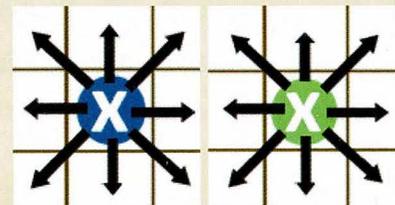
En version Expert : Il faut en plus ramener un pion X sur la première ligne de son camp de départ pour être le vainqueur.

Les bleus commencent la partie. Chaque joueur déplace un pion d'une seule case lors de son tour de jeu.

- Quand l'un des pions d'un joueur est à portée d'un pion de l'autre joueur qui est son égal, son multiple ou son diviseur, le joueur dont c'est le tour de jeu peut l'attaquer et prendre sa place, mais en respectant ses capacités de déplacement.
- Chaque pion peut se déplacer et attaquer en avançant, en diagonale ou en ligne droite, mais d'une seule case à la fois.
- Chaque pion peut reculer en ligne droite ou en diagonale toujours d'une seule case uniquement pour prendre un pion adverse.
- Un pion peut donc prendre dans 6 positions un pion adverse situé sur une case à côté de celle occupée, exception faite des deux cases sur les côtés droit et gauche.



Arrivé sur la dernière ligne du plateau, un pion se retourne et devient un pion X. Dans la version Expert, un pion X est équivalent en attaque et vulnérabilité à un pion numéroté 1 contre un pion adverse. Un pion X peut se déplacer et attaquer dans toutes les directions, également sur les côtés, d'une seule case à la fois.



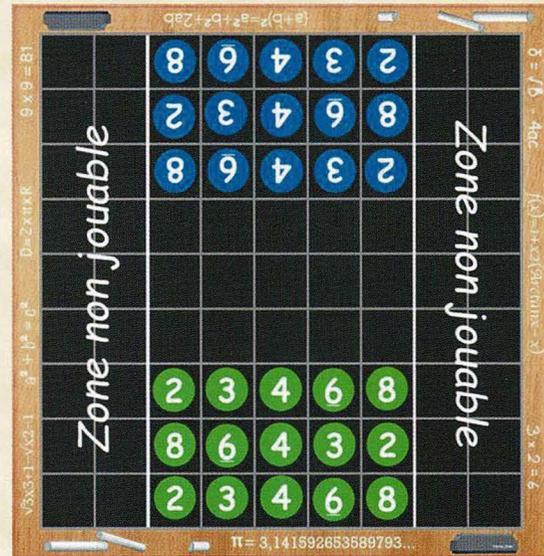
Mental'X Junior

Cette adaptation de jeu simplifiée plus accessible est destinée au jeune public.

Préparation du jeu

Composition :

- 1 série de 3 x 5 pions bleus numérotés 2-3-4-6-8 sur la face recto, tous marqués X sur la face verso.
- 1 série de 3 x 5 pions verts numérotés 2-3-4-6-8 sur la face recto, tous marqués X sur la face verso.
- 1 plateau de 5 x 9 cases (soit sur la partie centrale du plateau de jeu).



Les bleus commencent la partie. Les déplacements, capacités et vulnérabilités des pions sont identiques à **Mental'X**.

But du jeu :

En version Junior : Il faut amener le premier un de ses pions sur la première ligne du plateau de son adversaire et le retourner pour qu'il devienne un pion X afin de gagner la partie.

En version Junior Expert : Il faut en plus ramener un pion X sur la première ligne de son camp de départ pour être le vainqueur.

Pour comprendre très rapidement le principe de Mental'X et Mental'X Junior :

- Chaque joueur avance chacun son tour un de ses pions d'une seule case à la fois.
- Un pion numéroté se déplace et attaque en avançant en ligne droite ou en diagonale. Il ne peut reculer en ligne droite ou en diagonale que pour prendre un pion adverse.
- Un pion numéroté devient un pion X dès son arrivée sur la première ligne de jeu adverse.
- Un pion X se déplace et attaque dans toutes les directions d'une seule case à la fois.
- Un pion n'est pas obligé d'attaquer un autre pion qui se trouve à sa portée.

Encore plus simple : Qui peut attaquer qui ?

Un pion numéroté peut attaquer son égal, son diviseur, son multiple et tout pion X adverse.

- Les pions 1 peuvent attaquer les pions adverses 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 8 - 9 - 10 - X.
- Les pions 2 peuvent attaquer les pions adverses 1 - 2 - 4 - 6 - 8 - 10 - X.
- Les pions 3 peuvent attaquer les pions adverses 1 - 3 - 6 - 9 - X.
- Les pions 4 peuvent attaquer les pions adverses 1 - 2 - 4 - 8 - X.
- Les pions 5 peuvent attaquer les pions adverses 1 - 5 - 10 - X.
- Les pions 6 peuvent attaquer les pions adverses 1 - 2 - 3 - 6 - X.
- Les pions 8 peuvent attaquer les pions adverses 1 - 2 - 4 - 8 - X.
- Les pions 9 peuvent attaquer les pions adverses 1 - 3 - 9 - X.
- Les pions 10 peuvent attaquer les pions adverses 1 - 2 - 5 - 10 - X.

Le pion 1 est donc le plus puissant car il peut attaquer tout pion adverse. Il est également le plus vulnérable car tout pion adverse peut l'attaquer.

Les pions X :

- Un pion X peut attaquer sur les 8 côtés tout pion numéroté ou X adverse.
- Un pion X peut être attaqué par tout pion numéroté ou X adverse.