

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)



# MOVE

## Jeu de réflexion à 2 joueurs de Jean-Pierre Cassoly et Jean-Michel Blanc

### Contenu

- 1 tablier
- 8 billes oranges (joueur n°1)
- 8 billes vertes (joueur n° 2)
- 9 billes naturelles (neutres)
- 1 bille noire (joker)

### But du jeu

En déplaçant les billes sur le plateau, construire une droite avec 5 billes de sa couleur ou 4 billes de sa couleur et la noire.

Pour commencer, les 9 billes neutres sont placées sur le plateau afin de former une croix (fig. 1)

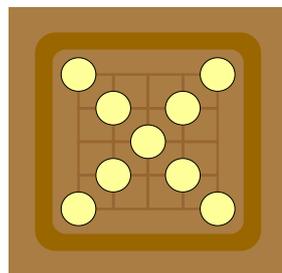


fig. 1

Chaque joueur place à tour de rôle une de ses billes sur les cases restantes.

Le joueur n°1 positionne la bille noir autour du plateau (fig. 2). En poussant soit horizontalement, soit verticalement une rangée de 5 billes, le joueur doit construire petit à petit une droite de sa couleur (fig. 3).

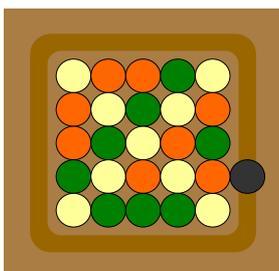


fig. 2

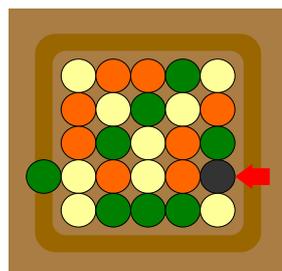


fig. 3

Le joueur n°2 récupère la bille sortie du jeu et pousse avec celle-ci (peu importe la couleur) une rangée afin d'essayer lui aussi de construire sa droite (fig. 4).

Au joueur n°1 de recommencer (fig.5). •

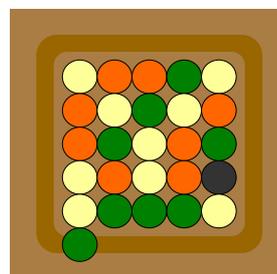


fig. 4

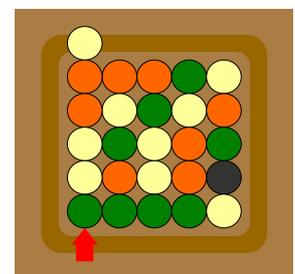


fig. 5

Il est interdit de jouer le mouvement inverse du dernier coup joué par l'adversaire.

### Fin de partie:

La partie se termine quand un joueur réalise une droite horizontale, verticale ou diagonale avec 5 billes de sa couleur ou 4 billes de sa couleur plus la noire (fig. 6 et fig. 7).

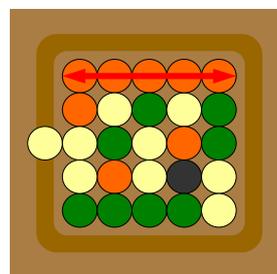


fig. 6

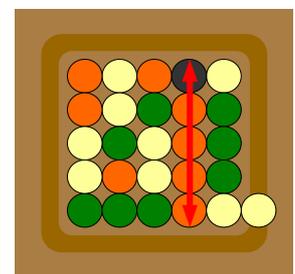


fig. 7

Si un joueur réalise par inadvertance une droite avec les billes de son adversaire, il perd la partie; s'il réalise sa ligne en même temps qu'une ligne adverse, il gagne.