

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



PRENEZ-LES VIVANTS !

(Pour 2 et 3 joueurs)

BUT

Encercler, dans des enclos, les animaux des adversaires.

MATÉRIEL

3 tigres, 3 girafes, 3 lions, 50 barrières, 1 tableau de jeu.

MISE EN PLACE

Les joueurs reçoivent chacun 3 animaux de même race. Ils les placent alternativement, un à un, sur les cases de leur choix du tableau de jeu.

LE JEU

A chacun son tour, il faut à chaque fois :

- Déplacer un animal,
- Puis poser une barrière.

DÉPLACEMENTS

Celui qui joue, déplace un animal d'autant de cases qu'il le désire, verticalement ou horizontalement (pas en diagonale). Il peut sauter par-dessus une autre bête, mais il n'a pas le droit de franchir une barrière.

Deux animaux ne peuvent jamais occuper une même case. La bête qu'on déplace doit nécessairement s'arrêter sur une case libre.

POSE DES BARRIÈRES

Pour la commodité du jeu, on suppose qu'une barrière entoure déjà la piste les cases du pourtour sont donc considérées comme étant fermées du côté extérieur.

Quand un joueur a déplacé un animal, il prend une nouvelle barrière et la pose sur la ligne d'une case de son choix. Ce faisant, il ne perd pas de vue son objectif qui est d'encercler les animaux adverses, tout en évitant de se faire immobiliser lui-même.

Chacun joue à son tour de la même façon, en déplaçant d'abord un animal puis en posant une barrière sur la piste.

LE VAINQUEUR

Le vainqueur est celui qui reste avec un ou plusieurs animaux en liberté alors que tous les autres ont été immobilisés. La zone de déplacement du dernier animal encore en jeu doit être de 8 cases au moins.