

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 ★★☆☆ modulaire 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**

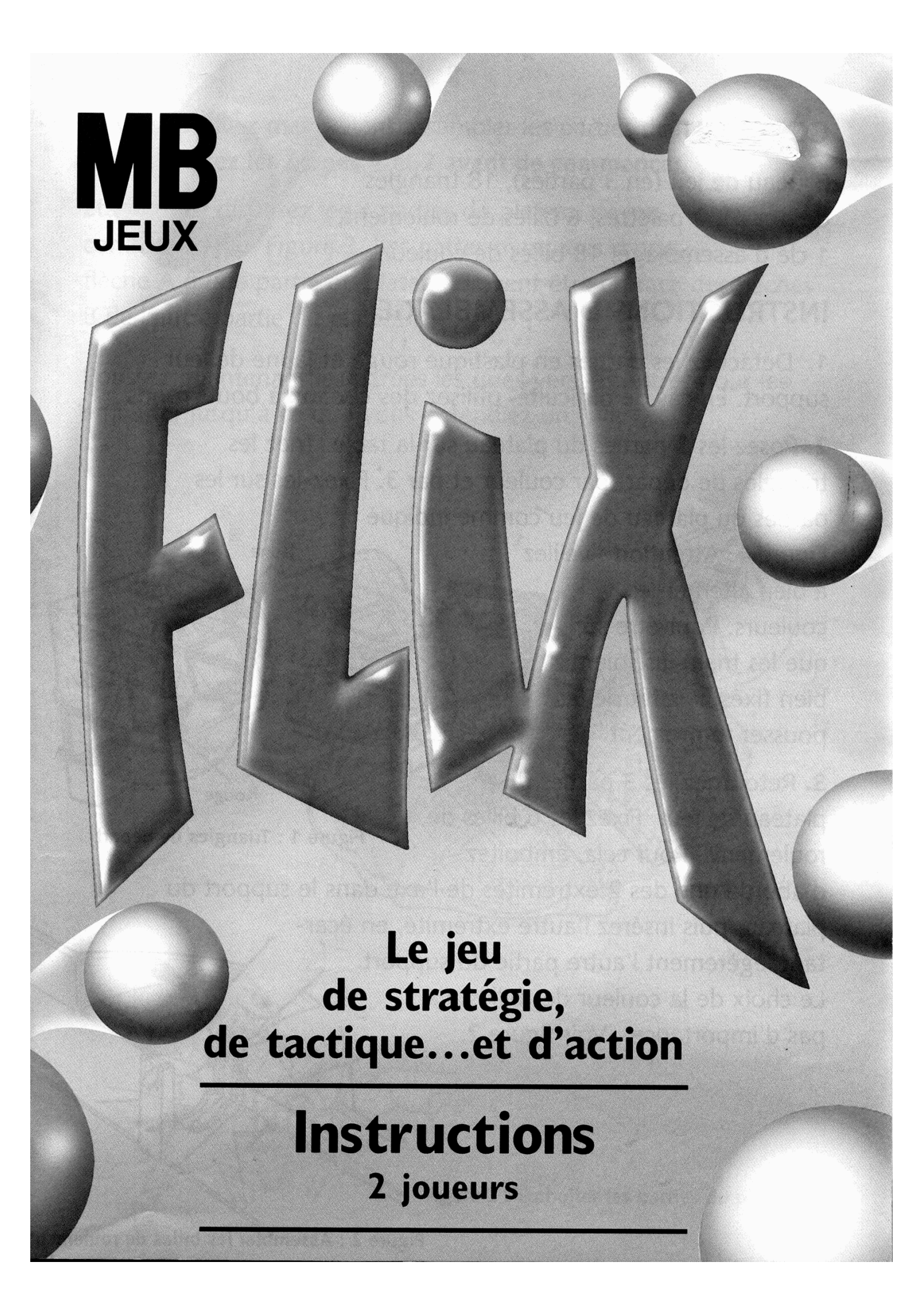
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





MB
JEUX

FLUX

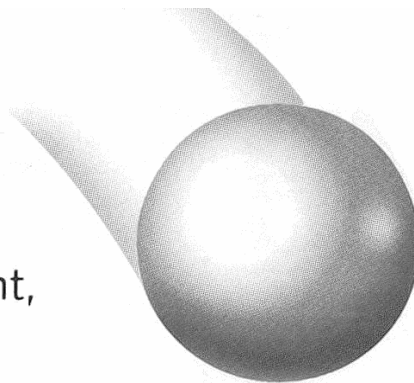
**Le jeu
de stratégie,
de tactique...et d'action**

Instructions

2 joueurs

CONTENU

Plateau de jeu (en 3 parties), 18 triangles de départ, 2 palettes, 6 billes de roulement, 1 clé d'assemblage, 18 billes de couleur.



INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE

1. Détachez les parties en plastique rouge et jaune de leur support. En cas de difficulté, utilisez des ciseaux à bouts ronds.

2. Posez les 3 parties du plateau sur la table. Triez les triangles de départ par couleur et par 3. Fixez-les sur les parties du plateau de jeu comme indiqué

Figure 1. Attention : veillez

à bien alterner les couleurs. Pour être sûr que les triangles soient bien fixés, il suffit de les pousser fermement.

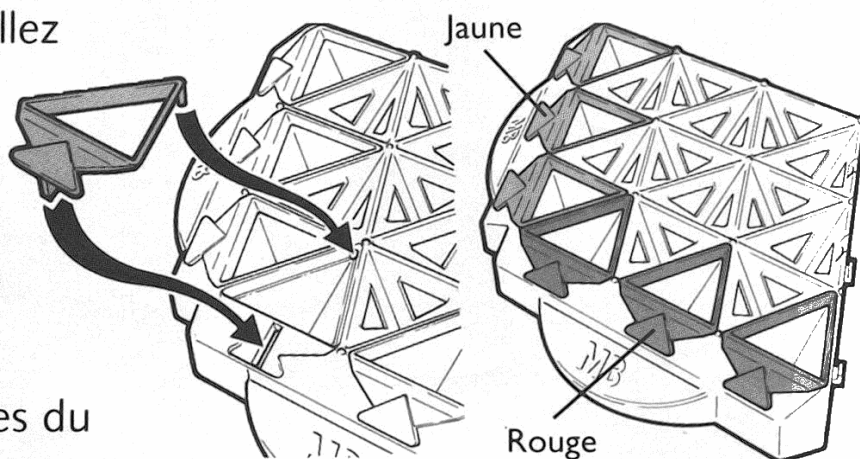


Figure 1 : Triangles de départ

3. Retournez les 3 parties du plateau de jeu. Fixez les 6 billes de roulement. Pour cela, emboîtez d'abord l'une des 2 extrémités de l'axe dans le support du plateau, puis insérez l'autre extrémité, en écartant légèrement l'autre partie du support. Le choix de la couleur des billes n'a pas d'importance. Voir figure 2.

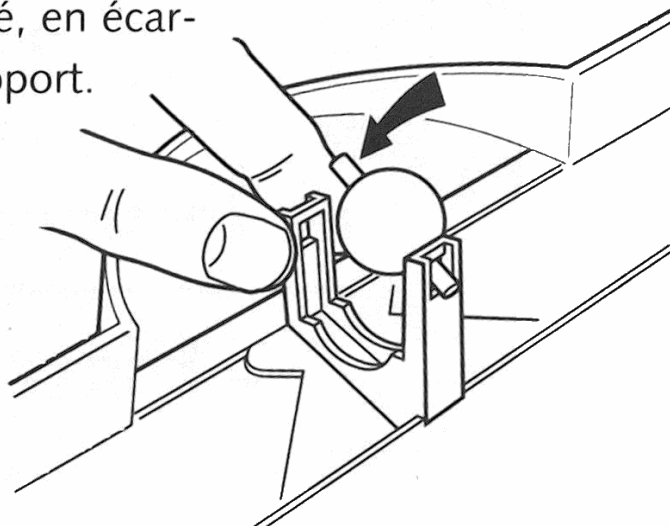


Figure 2 : Assembler les billes de roulement

4. Vous pouvez maintenant assembler les parties du plateau. **Lisez les étapes 1 et 2 avant de commencer.**

Etape n°1 : disposez les 3 parties du plateau de jeu comme indiqué Figure 3. Les pattes marquées d'une flèche A d'une partie du plateau doivent être en face des flèches B de l'autre partie du plateau.

Poussez maintenant les parties les unes vers les autres pour les emboîter jusqu'à ce que vous entendiez un "clic".

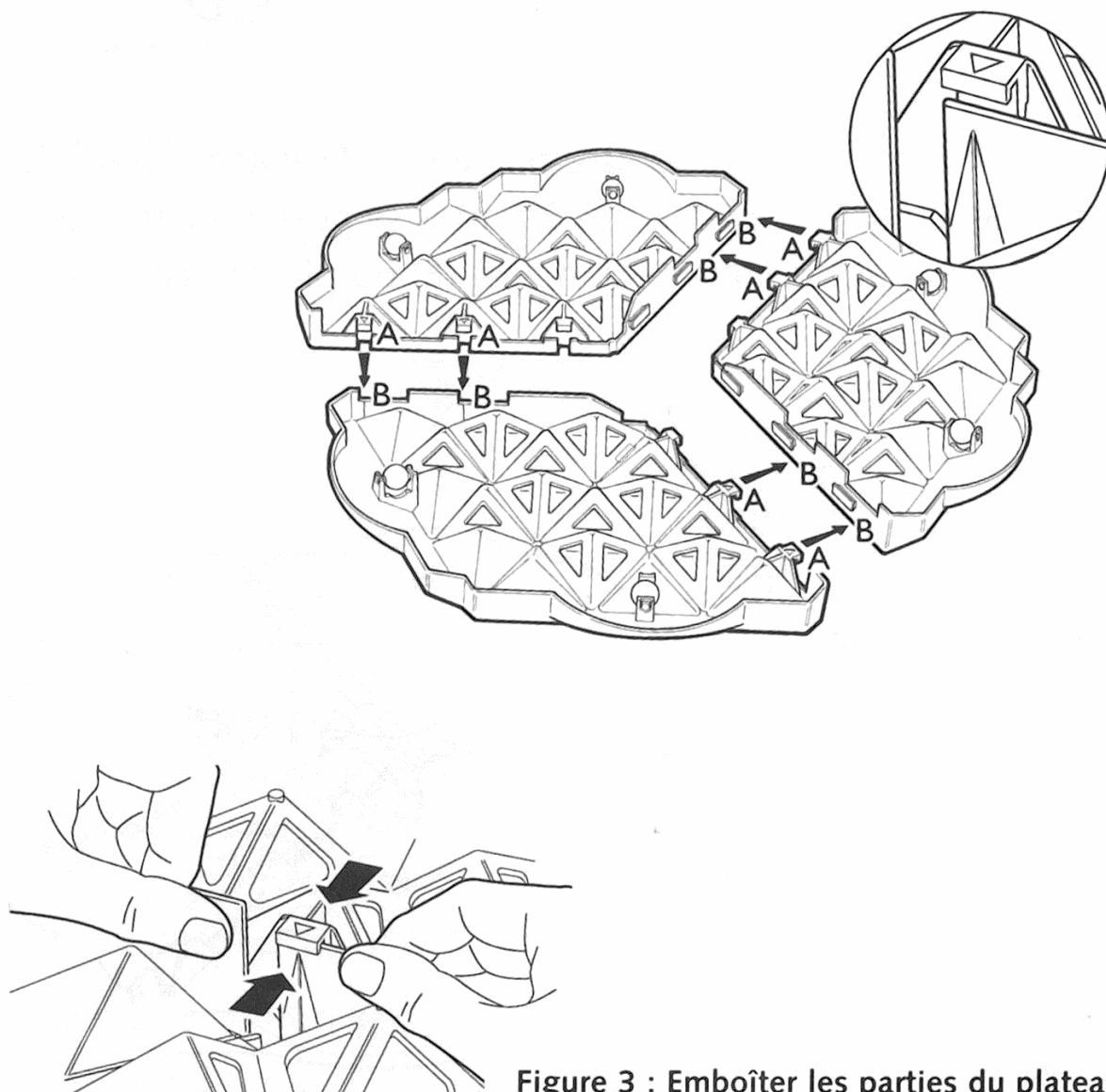
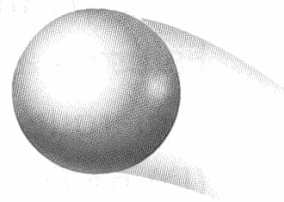


Figure 3 : Emboîter les parties du plateau

Les 3 parties peuvent maintenant être assemblées comme indiqué Figure 4, en laissant un espace (C) au centre du plateau. Vous remarquerez que les bords extérieurs (D) ne coïncident pas encore.

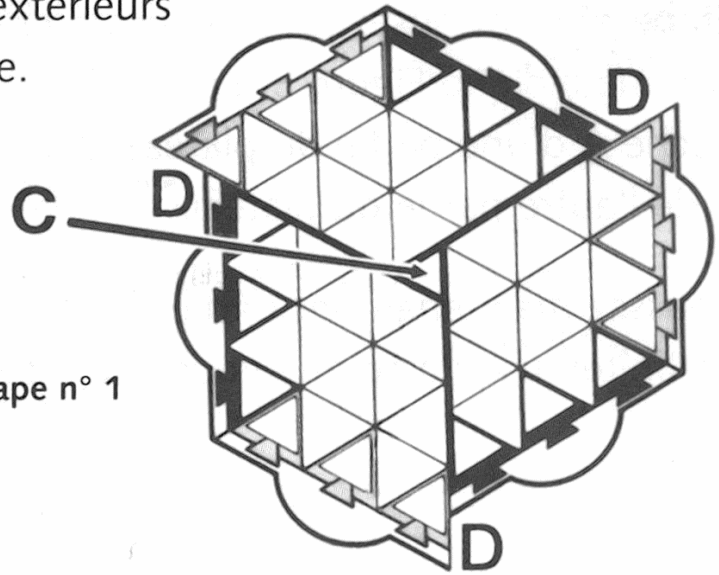


Figure 4 : Assemblage Etape n° 1

Ensuite, positionnez la clé d'assemblage sur l'espace central du plateau de jeu de façon que ses 3 pattes se positionnent au-dessus des marques (petits rectangles) (E) du plateau comme indiqué Figure 5.

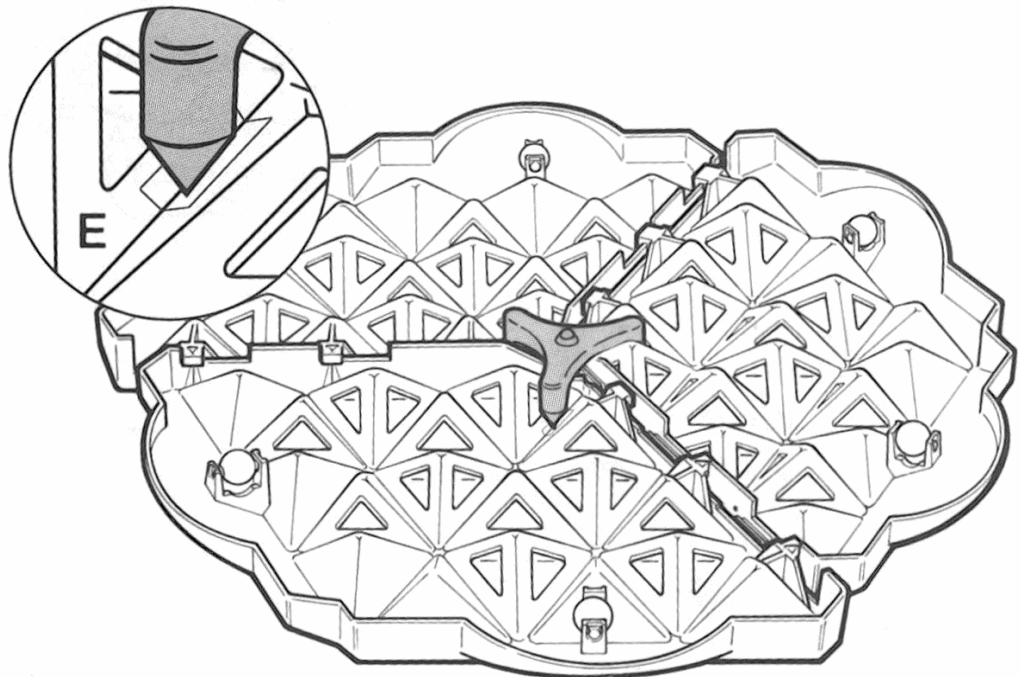
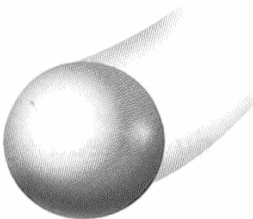


Figure 5: Positionner la clé d'assemblage



Etape n°2 : Posez vos mains sur deux des parties du plateau de jeu comme indiqué Figure 6, et tournez dans le sens des aiguilles d'une montre. Les 3 parties seront tenues par le milieu et formeront un hexagone parfait.

Retournez le plateau de jeu. Vous êtes maintenant prêt à jouer.

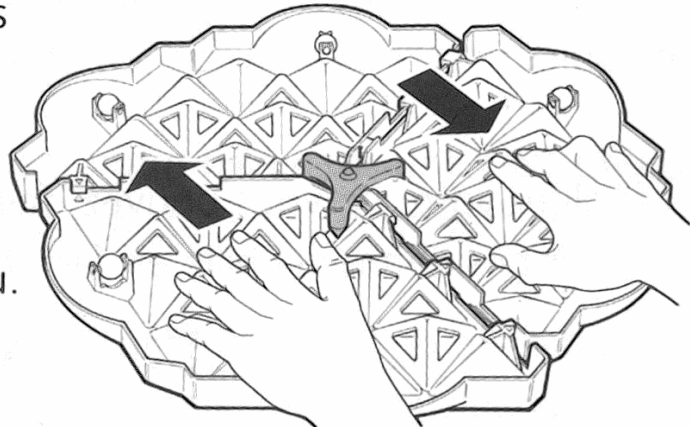


Figure 6 : Assemblage Etape n° 2

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à former une combinaison gagnante à l'aide de 4 billes de même couleur (voir Figure 7).

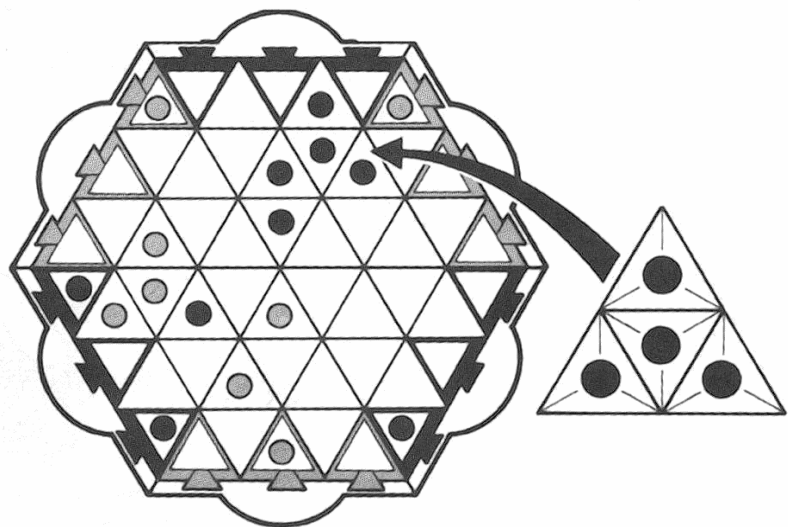
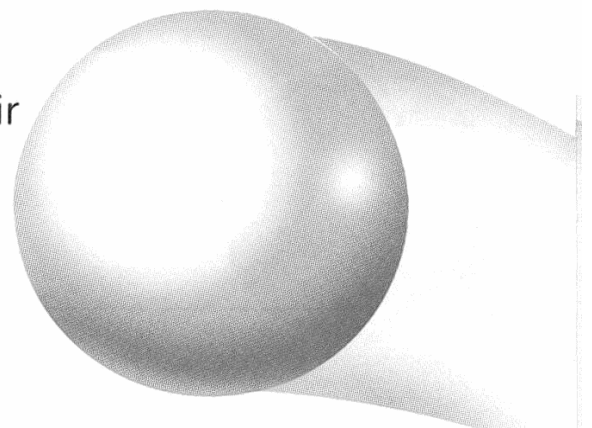


Figure 7 : Combinaison gagnante

PREPARATION DU JEU

1. Chaque joueur choisit une couleur et prend les 9 billes ainsi que la palette de tir de la même couleur (voir Figure 7).
2. Placez les billes dans les triangles de départ de même couleur tout autour du



LE JEU

Tirez au sort le joueur qui commence. Choisissez une bille de votre couleur sur le plateau de jeu et lancez-la dans un triangle vide.

Pour faciliter votre tir, vous pouvez faire tourner le plateau afin de pouvoir positionner la bille en face de vous.

Placez la pointe de la palette dans le triangle opposé à la case que vous voulez atteindre. Assurez-vous que la partie incurvée de la palette soit visible.

Faites sauter la bille en appuyant sur le bout de la palette comme indiqué Figure 8. En la maintenant entre le pouce et l'index, vous pourrez mieux maîtriser votre tir. Avec un peu de pratique et de chance, vous réussirez à projeter votre bille là où vous le souhaitez. Votre tour s'arrête là.

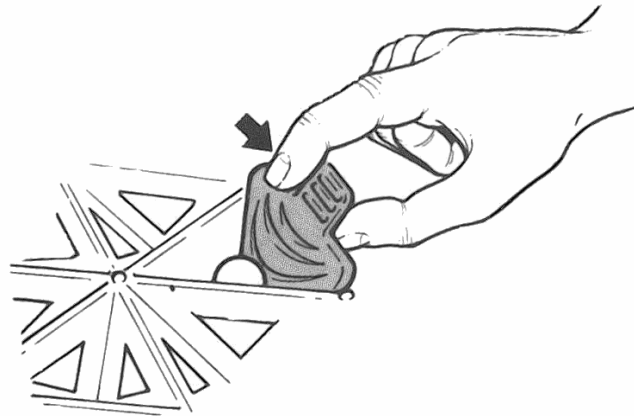
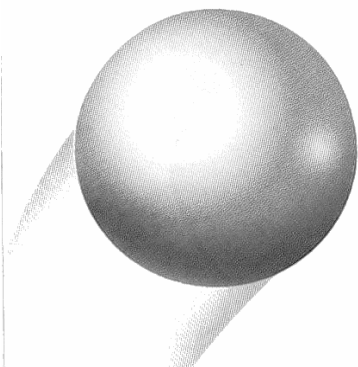


Figure 8 : Tenez la flèche comme ceci



CONSEILS DE TIR

Pour réussir votre tir, il faut placer la palette à plat contre l'une des trois faces du triangle. Cela signifie que vous n'avez le choix qu'entre trois directions. Il faut donc bien réfléchir à votre stratégie. Si vous voulez placer votre bille dans une case précise, vous aurez peut-être besoin d'effectuer plusieurs déplacements avant d'y arriver.

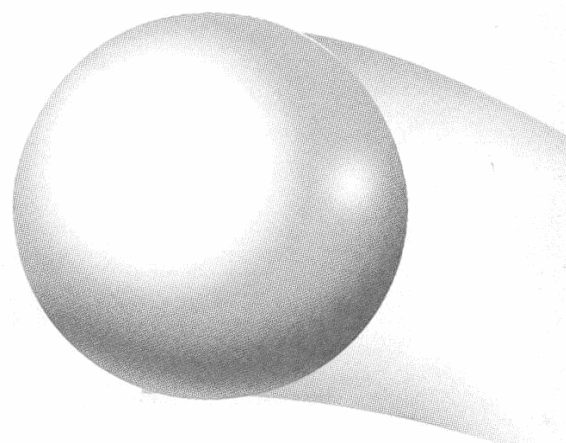
Gardez un œil attentif sur votre adversaire. Il peut être parfois judicieux de le bloquer lorsqu'il est sur le point de réaliser une combinaison gagnante.

LANCERS INCORRECTS

Votre lancer est incorrect si :

-  vous projetez une bille en dehors du plateau de jeu ;
-  vous projetez une bille sur une case déjà occupée par une autre bille, quelle que soit sa couleur ;
-  la bille que vous venez de lancer revient à sa place initiale ;
-  vous projetez par erreur une des billes de votre adversaire.

Si vous commettez une de ces fautes de jeu, vous devez reposer votre bille dans le triangle où elle se trouvait au début de votre tour, et passer la main à votre adversaire.



Continuez à jouer ainsi jusqu'à ce que l'un des deux joueurs parvienne à réaliser une combinaison gagnante de quatre billes.

IMPORTANT : Vous pouvez réaliser une combinaison gagnante n'importe où sur le plateau de jeu à condition qu'aucune bille ne se trouve sur un des triangles de départ.

LE GAGNANT

Le premier joueur qui parvient à réaliser une combinaison gagnante remporte la partie. Vous pouvez jouer des matchs en disputant 3 ou 5 parties.

RANGEMENT DU JEU

Retournez le plateau de jeu et tournez la clé dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Détachez les trois parties du plateau en soulevant légèrement les taquets si nécessaire.



Cette règle originale a été retrouvée par Ptit Ju et mise en ligne par François Haffner pour les lecteurs du forum Parlons jeux ... en juillet 2006

<http://www.ludorama.net/forum/>

**MB
JEUX**

© 1994 Hasbro International Inc.
Tous droits réservés.
Distribué en France par MB France S.A.,
73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V.,
Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte
Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

14649F0794