

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)



# QUINDO

## REGLE DU JEU

FIG. 1

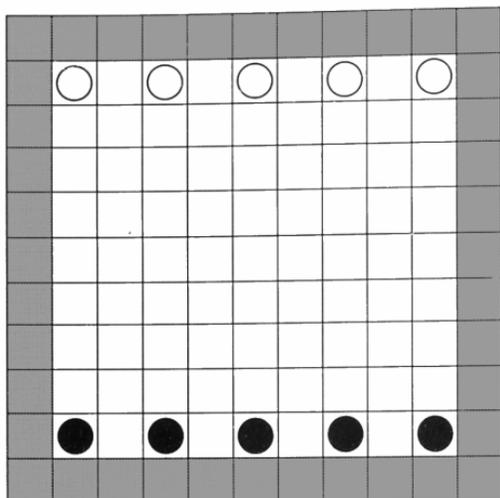


FIG. 2

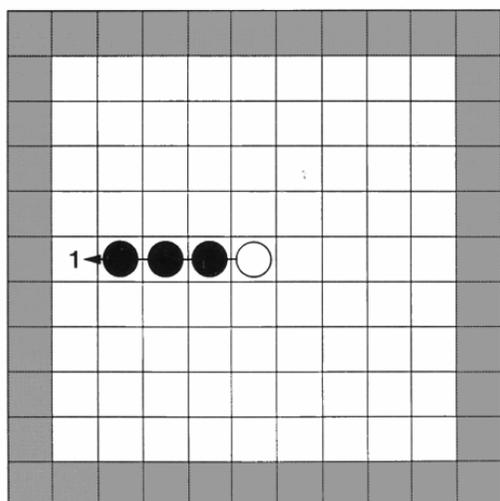


FIG. 3

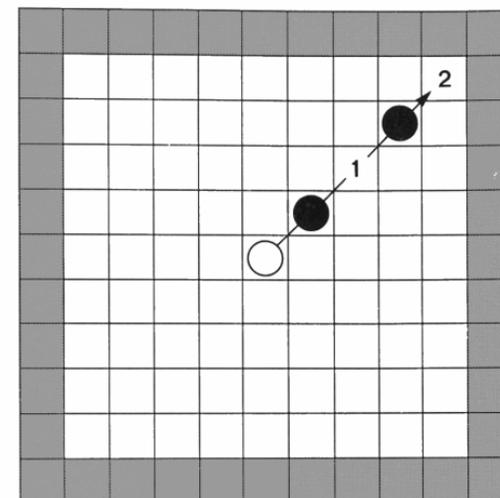
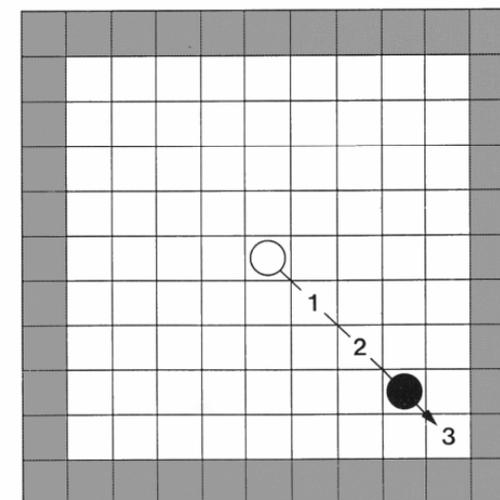


FIG. 4



**DEPART** : Voir figure 1

**BUT DU JEU** : Retourner tous les pions de l'adversaire

**DEPLACEMENT** : Les pions se déplacent dans tous les sens d'1, 2 ou 3 cases. Cependant, ils ne peuvent pas se déplacer du même nombre de cases que le pion adverse au tour précédent.

**Exemple** : Le joueur A se déplace de 2 cases, le joueur B ne peut se déplacer que d'1 ou 3 cases. S'il choisit 3 cases, le joueur A ne pourra se déplacer au tour suivant que d'1 ou 2 cases, etc...

Un pion qui arrive sur une case du bord (noire), est immédiatement retiré du jeu. Il est interdit de changer de direction au cours d'un déplacement et de sauter par dessus un pion de même couleur.

**PRISE** : Un pion peut prendre tous les pions adverses qui sont sur sa route en les sautant. Seules les cases libres sont prises en compte pour le déplacement, quelque soit le nombre de pions adverses entre chaque case libre (voir fig. 2, 3, 4).

La prise n'est pas obligatoire.

Lorsqu'un joueur prend un ou plusieurs pions adverses, il les retourne et en devient propriétaire.

**NOTA** : Le pion qui prend peut atterrir sur les cases du bord. Il est alors retiré du jeu. Cependant les pions adverses ayant été retournés, cette manoeuvre peut être intéressante.

**GAGNANT** : Un joueur a gagné lorsque son adversaire n'a plus de pions.