

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



JEU DE LA BOXE

RÈGLE DU JEU

Qui va à 5, *L'Arbitre*, y reste jusqu'à ce qu'un autre vienne le remplacer ou qu'il soit appelé à intervenir. L'arbitre intervient dans deux cas : 1^o Si un joueur va à terre, n° 15 ou est mis knock-out, n° 40. Sans attendre son tour de jouer, l'arbitre va se placer sur la case libre la plus rapprochée précédant le n° 15 ou le n° 20, suivant le cas, en attendant son tour pour continuer la partie.

Qui place un *Direct* à la mâchoire, n° 10, redouble son point.

Qui va *A Terre*, n° 15, y reste pendant que tous les autres joueurs jouent trois fois.

Qui va à 16, *Le Soigneur*, y reste jusqu'à ce qu'un autre vienne le remplacer ou qu'un boxeur vienne se faire soigner, dans ce dernier cas, le soigneur se place immédiatement sur le plus proche casier libre, à la suite, en attendant son tour pour continuer la partie.

Qui va à 21, *Le Repos*, y reste pendant que les autres joueurs jouent deux fois.

Qui va à 26, *Le Corps à Corps*, recommence la partie.

Qui reçoit un *Direct à la Mâchoire*, n° 35, va se faire soigner au n° 16 et y reste dans les conditions fixées pour le soigneur.

Qui est mis *Knock-out* se retire de la partie et s'il ne reste qu'un adversaire, ce dernier est gagnant, quel que soit le casier qu'il occupe. S'il reste plusieurs joueurs, la partie continue.

Qui va à 45 est proclamé *Champion* et gagne la partie.

Lorsqu'un joueur arrive à un casier déjà occupé, l'occupant va reprendre la place que le nouveau venu vient de quitter.

Quand il y a un enjeu à la partie, si le gagnant est proclamé champion, il encaisse la totalité, mais s'il gagne par *Knock-out*, il encaisse seulement deux tiers et le perdant un tiers de l'enjeu.



