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.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com











LE DOUBLE TRAC

EXPLICATION. — Pour jouer à ce jeu, on se sert de deux dés et d'un cornet. Le nombre des joueurs peut être illimité, en jouant deux par deux. Chaque joueur possède 9 pions qui lui servent à couvrir la série de chiffre de 1 à 9 qui se trouve en face de lui.

On joue à tour de rôle, tant que les points amenés le permettent, d'après la règle décrite ci-dessous. Quand un joueur ne peut plus continuer, il s'arrète. Sou partenaire termine la partie jusqu'à ce qu'il s'arrète à son tour. C'est celui qui est resté avec le plus gros chiffre qui perd la partie.

Celui qui commence jette les dés et suivant le point amené couvre un numéro ou bien deux, selon sa volonté.

Un seul coup de dés ne peut couvrir plus de deux chiffres. Exemple: Supposons que pour commencer, le point amené soit 5 et 4. Le joueur peut couvrir indifféremment un seul chiffre, c'est-à-dire le 9 ou les numéros suivants: 5-4 — 7-2 — 8-1 ou le 6-3.

Il ne peut couvrir : 5-3-1 ni 6-2-1 ni 4-3-2. — Lorsque les points amenés ne permettent plus de couvrir les numéros, d'après le réglement, le joueur s'arrête; s'il lui reste à couvrir 1-4-6-9, on compte : mille quatre cent soixante neuf. Le plus haut chiffre est le perdant.





##