

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 (Saône-et-Loire), 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



Ab, durch die mitte! – Au trou !

Un jeu de Virginia Charves édité par Spear en 1981

Traduction française par François Haffner

Matériel : un plan de jeu de 7 x 7 cases avec un trou au centre, 36 pions carrés : 12 rouges, 12 jaunes, 6 bleus et 6 vert.

Au trou ! est un jeu tactique facile à comprendre pour deux ou quatre personnes. Le but du jeu est d'être le premier à faire disparaître tous ses pions par le trou au centre du tablier.

Pour deux joueurs, l'un reçoit les douze pions rouges et l'autre les douze jaunes. Chacun dispose ses pions dans deux aires de départ opposées, par exemple les jaunes sur les bleu et vert et les rouges sur rouge et jaune.

Pour quatre joueurs, chacun reçoit les 6 pions d'une couleur et les dispose sur l'aire de départ de même couleur.

Les joueurs, à tour de rôle, déplacent ensuite un de leurs pions aussi loin qu'il le souhaite verticalement ou horizontalement. Les déplacements en diagonale ne sont pas autorisés.

On ne peut pas changer de direction pendant un déplacement. Les déplacements se font sur les cases libres. Il est également possible de pousser, en déplaçant son pion, d'autres propres pions vers l'avant. Un joueur ne peut pas pousser un pion adverse sauf si en le poussant il le fait tomber dans le trou.

Chaque case n'est toujours occupée que par un pion. Il n'est autorisé de sauter ni un de ses propres pions ni un pion adverse. Un joueur dans l'impossibilité de jouer passe son tour.

Le premier joueur dont tous les pions sont « au trou », a gagné. Si un joueur, lors de son dernier mouvement, pousse dans le trou son dernier pion en même temps que les derniers pions d'un ou plusieurs autres joueurs, le vainqueur est le joueur actif, celui qui vient de pousser.

