

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)



# ERGO

## **LE JEU DES ANCIENS ROMAINS**

**1 plateau de jeu** : contient l'arène (56 cases) et le chemin extérieur (34 cases).

**2 cases de rangement** : contiennent 24 pièces, 12 noires et 12 blanches. Une face représente un lion, l'autre face est creuse.

## **BUT DU JEU**

Le vainqueur est le joueur qui réussit le premier à aligner 5 de ses pions en ligne continue, verticale, horizontale ou diagonale à n'importe quel endroit du plateau, y compris sur le chemin extérieur.

## **DEBUT DU JEU**

Les deux joueurs placent le plateau de jeu entre eux, avec la réserve contenant leurs pièces face lion vers le haut devant eux.

Noir commence toujours. Chaque joueur à son tour joue un coup. Une pièce qui a été touchée doit être jouée.

## **COUPS AUTORISES**

1. Mettre en jeu une pièce de la réserve avec sa face creuse vers le haut, sur n'importe quelle case libre de l'arène.
2. Mettre en jeu une pièce de la réserve avec sa face lion vers le haut, sur n'importe quelle case libre du chemin extérieur.
3. Déplacer une pièce de l'arène avec la face creuse en haut d'une case horizontalement ou verticalement, mais pas en diagonale.
4. Déplacer une pièce de l'arène avec la face lion en haut d'une case en direction verticale, horizontale ou diagonale.
5. Déplacer une pièce du chemin extérieur avec la face lion vers le haut jusqu'à n'importe quelle case libre du chemin extérieur. Ce déplacement se fait par glissement, les sauts ne sont pas permis.
6. Introduire une pièce avec la face lion vers le haut, du chemin extérieur vers l'arène. Le déplacement est d'une case en direction verticale, horizontale ou diagonale. La case visée doit être vide.
7. Sortir une pièce de l'arène avec la face creuse visible vers le chemin extérieur. Le déplacement est d'une case en direction verticale ou horizontale et la case visée du chemin extérieur doit être vide. En sortant de l'arène sur le chemin extérieur, la pièce est retournée, face lion visible.
8. Sortir une pièce de l'arène avec la face lion visible vers le chemin extérieur. Le déplacement est d'une case en direction verticale, horizontale ou diagonale et la case visée du chemin extérieur doit être vide. En sortant de l'arène sur le chemin extérieur, la pièce reste face lion visible.