

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



EGAREMENT

Un jeu de tactiques et de stratégie, pour 2 joueurs à partir de 7 ans.

Le but du jeu est de laisser son adversaire s'égarer dans une position d'où il ne peut exécuter aucun mouvement. Ceci se fait en enlevant graduellement les liens du cadre.

PRÉPARATION:

Les joueurs se placent l'un en face de l'autre. Placer le cadre au centre de la table de façon que chaque joueur a un côté droit du cadre en face de lui. Détacher les liens et les placer un dans chaque rainure du cadre.

On décide qui doit jouer avec le "pion" rouge. Ce joueur place le "pion" rouge dans l'espace central du côté du cadre en face de lui, et le "pion" bleu dans l'espace central du côté opposé (voir le diagramme).

Maintenant le jeu est prêt, on peut commencer.

REGLES DU JEU:

Chaque joueur bouge son pion à tour de rôle. Le joueur possédant le "pion" rouge, commence.

A son tour, un joueur bouge son pion d'un espace à un autre des espaces joints par des liens dans une ligne droite et dans n'importe quelle direction, MAIS il ne doit pas terminer sur un espace qui se trouve directement en ligne droite "non interrompue" (de laquelle, aucun lien n'a été enlevé) entre son pion et celui de l'adversaire. (Voir le diagramme.)

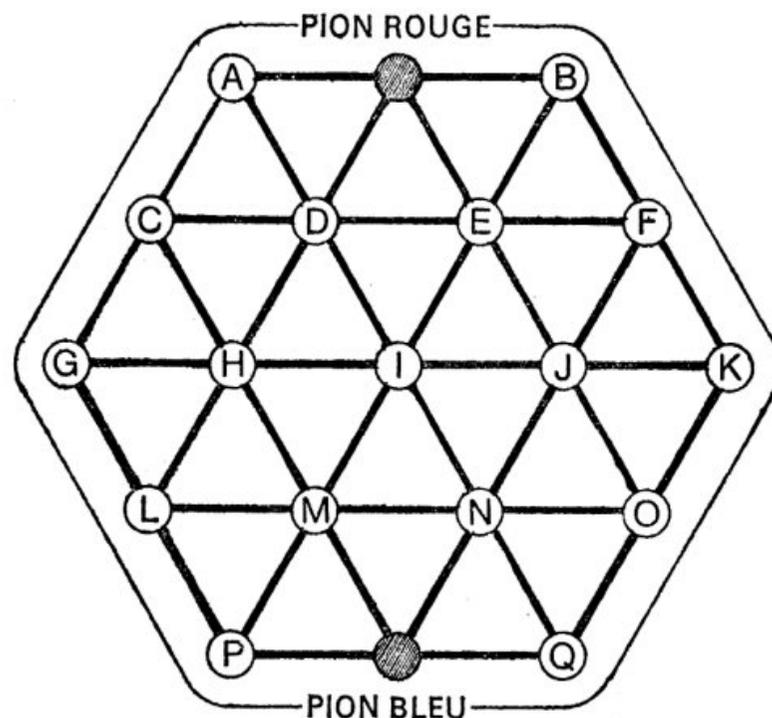
Immédiatement après chaque mouvement, le PREMIER lien qu'on a sauté, est enlevé du cadre.

Une fois qu'une ligne a été coupée, (de laquelle un ou plusieurs liens ont été enlevés), les deux pions peuvent se mettre sur la même ligne aussi longtemps que la rupture dans la ligne se trouve entre eux.

Comme il est seulement permis de se déplacer entre les espaces joints par des liens, les positions sur lesquelles les pions peuvent se poser deviennent de moins en moins accessibles.

Lorsqu'un joueur réussit à amener son adversaire dans une position d'où il ne peut pas bouger, il est le gagnant.

NOTE: *Le trou au centre du cadre est indispensable pour sa fabrication, et n'a aucun rapport avec le jeu.*



DISPOSITION DU CADRE AVANT LE JEU

Avec un lien dans chaque rainure le rouge peut avancer vers A B D E L ou O. Mais non vers H ou J car il sera directement en ligne avec le bleu.

SPEAR'S GAMES