

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



Billo

Nombre de joueurs : 2

Équipement

- 1 tablier carré de 64 cases.
- 8 pièces noires composées de 8 pions ronds et 8 pions carrés.
- 8 pièces rouges composées de 8 pions ronds et 8 pions carrés.

Situation initiale

Toutes les pièces sont installées sur le tablier (diag. 1). L'un des joueurs joue avec les rouges et son adversaire avec les noirs.

Objectif du jeu et fin de partie

Éliminer tous les pions adverses ou les bloquer.

Mécanisme du jeu

➔ Chaque joueur déplace à tour de rôle l'un de ses pions (ronds ou carrés) en effectuant éventuellement une prise.

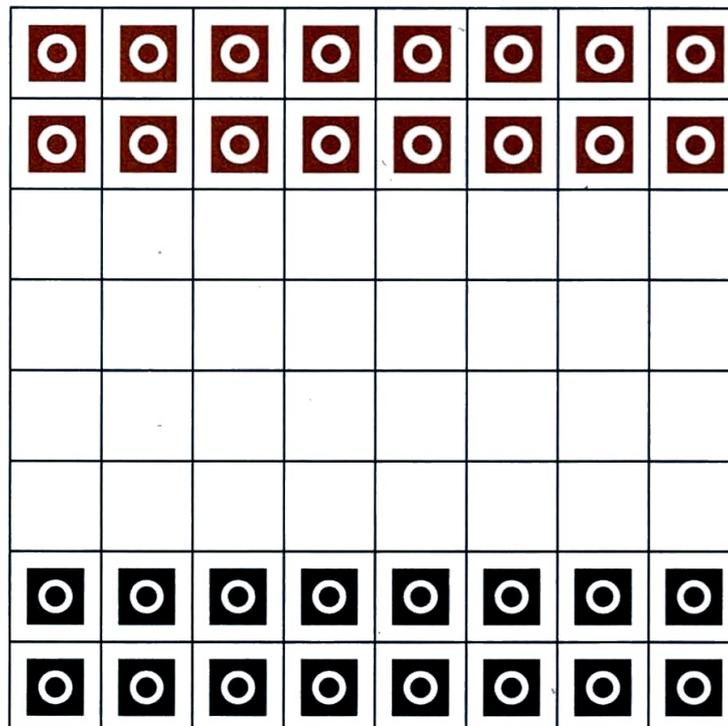


Diagramme 1 : Le tablier et la position des pions au départ.

➔ Un pion se déplace d'un seul pas sur une case libre dans l'une des trois directions vers l'avant. Un pion ne peut pas reculer ni aller sur les côtés. Un rond et un carré associés forment une pièce qui n'est pas déplaçable.

➔ Un rond peut prendre un carré adverse et inversement seulement dans le sens de la marche. Quatre types de prises sont possibles (diag. 2) :

- la prise directe s'effectue sur une case adjacente.
- la prise multiple permet de prendre plusieurs pions en un seul tour,
- la prise à distance permet de prendre un pion adverse éloigné,
- la prise intermédiaire permet d'effectuer une prise "en passant" sur un pion adverse.

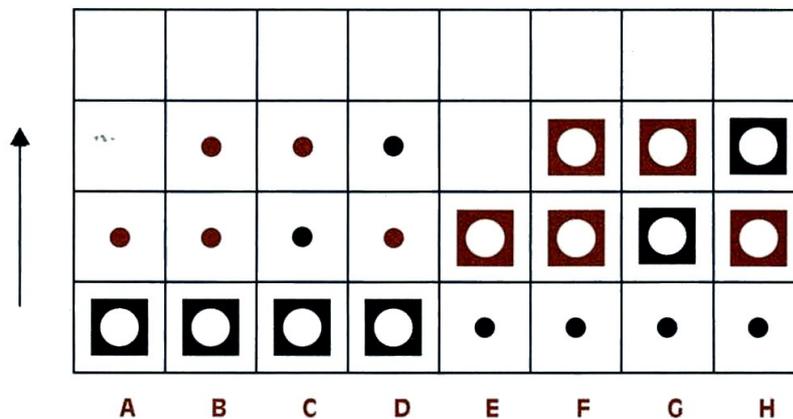


Diagramme 2 : Les différents systèmes de prises.

- A et E : la prise directe,
- B et F : la prise multiple,

- C et G : la prise à distance,
- D et H : la prise "en passant".

➔ La prise est "obligatoire" mais si le joueur en position d'être pris ne la revendique pas, le preneur peut s'en dispenser. Les pions (ronds ou carrés) sont prenables mais les pièces ne le sont pas.

➔ Quand un pion arrive sur la ligne de départ de son adversaire, il est changé en "billo" qui sera repéré par deux pions superposés de même nature. Un billo se déplace d'une seule case dans les quatre directions possibles et prend comme un pion. Cependant, un billo n'est prenable que par un billo adverse. Pour effectuer une prise, un pion peut transiter par un billo de sa couleur.

Commentaires

Inventé et édité en 1993 en Italie par Alfredo Glisoni, Billo est pratiquement inconnu en France. Le système de prise par pion complémentaire est original et novateur.