

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 ★★☆☆ modulaire 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)



# KUNAS(A) AKAXA

Un jeu de Pol Meura pour 2 à 6 joueurs

1. KUNAS(A) AKAXA se joue à 2, 3, 4 joueurs (6 joueurs en version 120 perles 6 couleurs).
2. Chaque joueur dispose de 20 perles d'une couleur.
3. LA VICTOIRE est attribuée au joueur qui met l'adversaire hors d'état de déplacer 1 perle à la descente, à l'équipe qui empêche 1 des adversaires de déplacer 1 perle à la descente
4. La partie comporte DEUX PHASES
  - LA MONTÉE : chaque joueur, à son tour, ENFILE 2 perles (1 si variante) dans le délai d'une minute (pénalité : perle(s) écartée(s) du jeu).
  - LA DESCENTE : les 20 perles de chacun placées, le jeu continue par DÉPLACEMENT d'1 SEULE PERLE de chaque couleur à chaque tour. Pénalité : l'adversaire joue une perle adverse au choix.
5. Le sort désigne le joueur qui débute.
6. LE PRINCIPE DE FORCANT de l'adversaire est la réalisation de PUSI et de PHISQA verticaux, horizontaux, obliques DANS LES TROIS DIMENSIONS :
  - PUSI : une SUITE de 4 PERLES déclarée oblige au bénéfice du RETRAIT d'1 PERLE déjà ENFILÉE par l'adversaire ou l'un des deux adversaires au choix.
  - PHISQA : une SUITE de 5 PERLES déclarée oblige au bénéfice du RETRAIT de 2 PERLES ENFILÉES par l'adversaire AU CHOIX.
  - Les CUMULS sont possibles : 2, 3 PUSI ; 2, 3, PHISQA ; 1 PUSI + 1 PHISQA, etc.  
Le joueur doit annoncer PUSI, PHISQA en plaçant la perle 4ème, 5ème de série.  
Le bénéfice est pris après avoir joué la DEUXIÈME PERLE. Ou la première si variante.  
Les perles sont retirées du plateau et ÉLIMINÉES définitivement.
7. Plus de 40 VARIANTES sont expérimentées : il revient aux joueurs de s'accorder quant aux consignes AVANT le début de la partie : jouer 1 seule perle à la montée, etc.

## **LA PARTIE A QUATRE**

1. KUNAS(A) AKAXA se joue PAR ÉQUIPES en 2 CONTRE 2 avec 4 COULEURS de perles.
2. L'EMPORTE l'équipe qui empêche UN des joueurs adverses de déplacer UNE perle à la descente.
3. En cas de PUSI déclaré le joueur doit retirer 1 perle chez un adversaire au choix.
4. En cas de PHISQA déclaré, retrait de 2 perles ( 1 et 1 ou 2 et 0).
5. La COMMUNICATION ENTRE LES ÉQUIPIERS est autorisée. Sauf accord des joueurs.
6. PLACEMENT DES JOUEURS ÉQUIPIERS :
  - COTE À COTE, la formule qui a la cote : le premier joueur place 2 perles, prend le bénéfice Pusi Phisqa ; l'équipier joue puis les deux adversaires ; les joueurs respectent le même ordre à chaque tour.
  - EN OPPOSITION : un joueur de chaque équipe joue alternativement.
7. Toutes les variantes sont laissées à la créativité des joueurs

## **LA PARTIE A DEUX**

1. Chaque joueur dispose de 40 perles (20 perles de 2 couleurs).
2. S'appliquent les règles de la partie à quatre : le joueur place 2 PERLES de chaque couleur à chaque tour. L' emporte le joueur qui empêche l'adversaire de bouger une de ses couleurs.

## **LA PARTIE A TROIS**

1. CHACUN POUR SOI : chaque joueur dispose de 20 perles d'une couleur.  
L'EMPORTE le dernier joueur en jeu. Est éliminé le joueur qui ne peut jouer.
3. À 1 CONTRE 2 : Le sort ou un accord désigne UN JOUEUR AVEC 2 COULEURS.