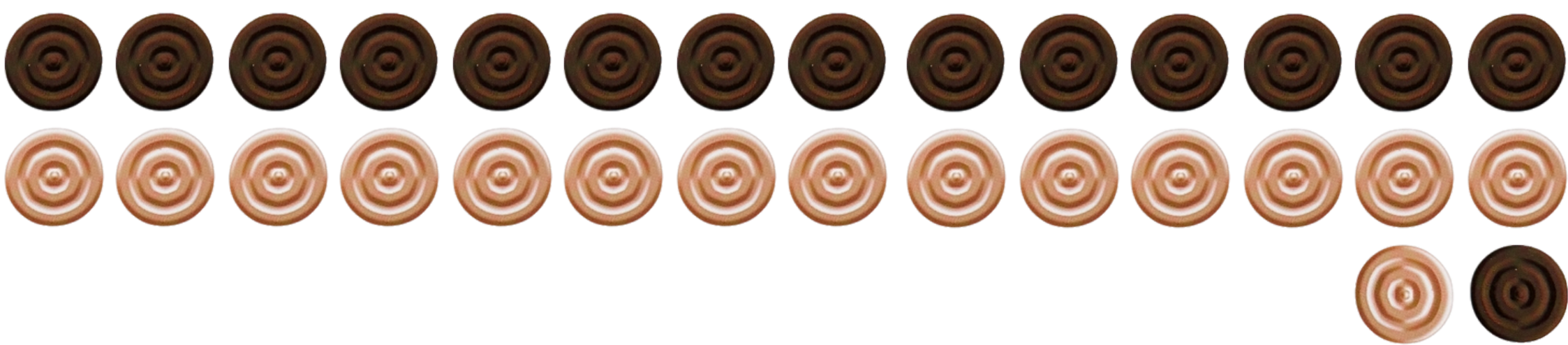




L	E	V	A	T	E		D	A	L	O	C	U
L	U	D	E	R	E		N	E	S	C	I	S
I	D	I	O	T	A		R	E	C	E	D	E



Règle du Jeu (deux joueurs)

Matériel : 3 dés (seul) ou 3 dés (en réalité on pense que c'était 2 dés, ou encore un dé à 4 faces), 30 pions (15 d'une couleur, 15 de l'autre), un gobelet pour lancer les dés, le plateau.

But : chaque joueur doit faire parcourir à ses pions les 12 cases du plateau et les faire sortir du jeu avant l'adversaire.

Déplacement : Le jeu se déroule en deux phases : Phase I (entrée des pions) et Phase II (sortie des pions).

Phase I : les joueurs lancent chacun les dés et celui qui obtient le plus grand nombre commence. Le joueur lance les trois dés et doit faire entrer ses pions sur le plateau dans les cases correspondant aux chiffres des dés. Chaque pion entre sur une case du plateau (ou une case du plateau et une case d'une autre couleur, ou encore une case d'une autre couleur) correspondant au coup suivant. Il recommence le tour, et ainsi de suite.

Prise des pions : on peut prendre un pion adverse si un pion se met sur sa case (case qui se trouve être aussi la case de son pion). Le pion adverse est alors mis en réserve et ne pourra être remis sur le jeu que si un des dés sort un chiffre correspondant à une case vide de son propre pion. Le pion ne pourra être pris si sur la case se trouve un pion adverse et un pion du joueur qui a fait les dés. On ne peut prendre deux pions, un de sa case et un de la case de jeu de l'adversaire.

Phase II : les pions ne peuvent quitter le jeu que s'ils sont arrivés aux six dernières lignes. On ne peut sortir les pions du jeu que si un des dés sort un chiffre correspondant à une des cases des six dernières lignes. Si un pion est pris, il est mis en réserve et ne pourra être remis sur le jeu que si un des dés sort un chiffre correspondant à une case vide de son propre pion.

Variante (facultative) : pour l'entrée des pions, on peut prendre la table de l'adversaire (ses six premières lignes) comme plateau de jeu, et l'adversaire ses six premières lignes comme plateau de jeu. Il y a aussi une variante pour faire sortir les pions, soit que les pions sortent du jeu en étant arrivés aux six dernières lignes du plateau de jeu du joueur qui a fait les dés, soit que les pions sortent du jeu en étant arrivés aux six dernières lignes du plateau de jeu de l'adversaire.

