


Membre de  
**2 Tours de jeu**  
La Rochelle



Accueil

Citations

Liste des jeux

Infos club


Liens

Le jeu c'est quoi ?

Contact

Livre d'or

**Nos partenaires de jeu**  
jeux de société, de stratégie et de plateau



# GIMEL

Retour présentation

## COMPOSITION DU JEU:

**1 Plateau de jeu** ([voir fin de page](#))

**36 Pions** (18 de chaque couleur)



8 Chats 8 Scarabées 8 Faucons

8 Chats 8 Scarabées 8 Faucons

## RÈGLE DU JEU:

En début de partie le plateau de jeu est vide.

A tour de rôle chaque joueur peut faire au choix, une des deux actions suivantes:

- placer un de ses pions sur le plateau de jeu.
- déplacer un de ses pions se trouvant déjà sur le plateau.

Toutes les pièces se déplacent horizontalement, verticalement et en diagonal (comme la dame au Échecs)

- le chat se déplace d'1 case
- le scarabée se déplace de 2 cases
- le faucon se déplace de 3 cases

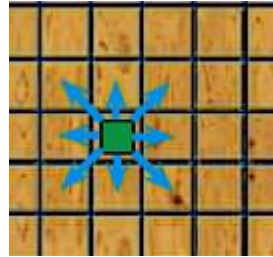
La capture s'effectue par remplacement, la pièce capturée devant être impérativement sur la case finale du déplacement.

La capture d'un pion adverse n'est jamais obligatoire.  
Un pion capturé est définitivement éliminé du jeu.  
On ne peut pas sauter par dessus un autre pion, quel que soit sa couleur.

Le gagnant est le Le 1er joueur à avoir capturé un certain nombre de pièces adverses (fixé au début du jeu).



Le Faucon doit se déplacer de 3 cases

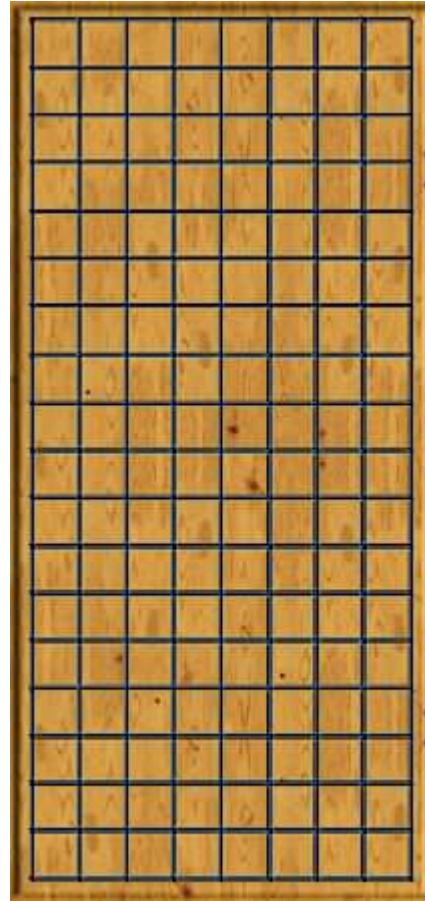


Le chat doit se déplacer d'1 case



**conséquence:** dans l'exemple ci-dessus, le faucon ne peut pas capturer le chat, mais le chat peut capturer le Faucon

**Plateau de jeu** (taille réelle = 40 x 19 cm)



[Retour présentation](#)