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

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

Buchholz Verlag
für Spiele und Freizeit
Bütehorn KG
Am Boksberg 2
3203 Sarstedt
Telefon (0 50 66) 56 75
Telex: 9 27 142

Blockade

Bütehorn Spiele

Regles du jeu

Contenu

1. Brève description
2. Composition du jeu
3. Les jeux
3.1 Le Blocus
3.2 L'empire
3.3 Saute
3.4 Alignement
3.5 Solitaire
3.6 La Porte

1. Brève description

Blockade est une série de six jeux nouveaux pour toute la famille, qui peuvent être joués sur le même plateau, mais sont totalement différents les uns des autres. Ces six jeux peuvent être joués par une, deux, trois ou quatre personnes.

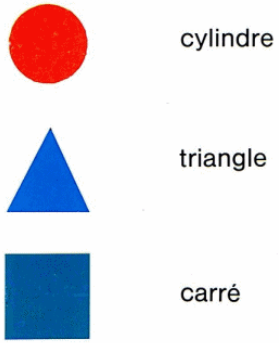


Illustration N° 1: les pions

2. Composition du jeu

Les pions

Le jeu contient quatre ensembles de pions de quatre couleurs. Chaque ensemble est composé d'un cylindre, quatre triangles et six carrés. Les 11 pions ne seront pas utilisés dans chaque jeu.

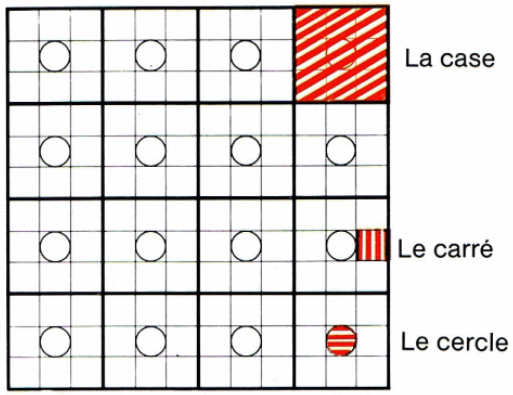
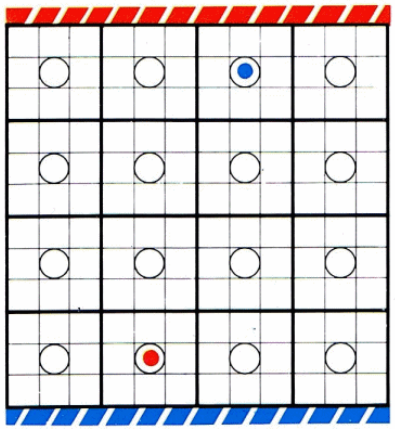


Illustration N° 2: le plateau

Le plateau

Le plateau comprend 144 cases divisées en 16 parties de 9 cases chacune. Chaque partie est munie d'un cercle, qu'on appelle **le centre.**

Illustration N° 3: Position de départ des rois



Les hachures en couleur montrent le bord opposé du plateau où chaque roi doit sortir.

3. Les jeux

Description des six jeux:

3.1 Le Blocus

But: Le blocus se joue à deux. Il s'agit de faire avancer son roi tout en bloquant le roi de l'adversaire à l'aide de ses gardes. Le but est de faire sortir le roi par le côté opposé du plateau.

Préparation du jeu: Chaque joueur reçoit un cylindre (roi) et six carrés (gardes) de même couleur. Les deux rois prennent leur position de départ: sur la dernière ligne de la case, deuxième centre du côté gauche.

En attendant, les autres pions ne seront pas posés sur les cases. On tire au sort celui qui jouera le premier.

Déroulement du jeu: Les deux rois sur la position de départ ne bougent pas jusqu'à ce que l'un deux puisse sortir du côté opposé. Les gardes ont pour but de bloquer le chemin du roi de l'adversaire mais aussi de préparer la sortie de leur roi.

Le roi: Le roi ne peut bouger que lorsqu'il peut effectivement quitter la case par le côté opposé du plateau. Le roi peut bouger en ligne droite, horizontalement et verticalement. Le déplacement du roi se termine lorsqu'il est sorti du plateau (voir illustration N° 3). Le **sens du déplacement** du roi change, quand il rencontre un garde de sa couleur ou de l'autre couleur. Un roi, qui rencontre un garde doit le contourner en angle droit à droite ou à gauche.

Après cela le roi avance en ligne drxoite jusqu'à ce qu'il ait à tourner de nouveau (etc...) et sort du plateau. Un roi ne peut pas traverser **le bord latéral** de plateau. Un roi peut passer **la case** du roi de l'adversaire, mais il ne peut pas rencontrer le roi de l'adversaire.

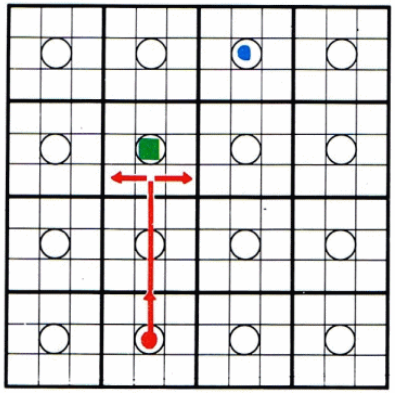


Illustration N° 4:
sens du déplacement du roi

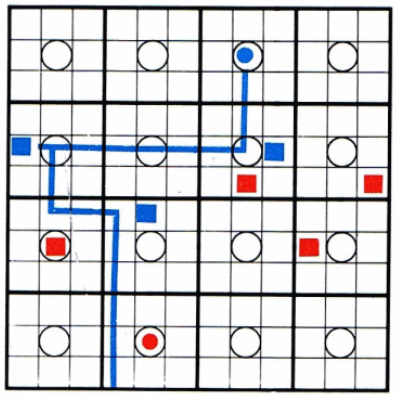


Illustration N° 5:
Le chemin du roi

Les gardes: Chacun son tour, chaque joueur pose un pion (garde) dans une des cases vides.
Exception: On ne posera pas de garde sur une **case,** où se trouve un roi.
Le premier garde que pose chaque joueur ne peut pas être placé sur un **centre.**
Lorsqu'un joueur a posé ses six gardes, ceux-ci peuvent désormais bouger.
Chaque joueur à son tour peut bouger son garde en ligne droite, horizontalement ou verticalement, vers l'une des cases vides. Un garde peut passer la case d'un roi, mais il ne peut pas sauter un roi. Un garde ne peut pas non plus sauter un garde quelle que soit sa couleur.

But du jeu: Chaque joueur à son tour examine tout d'abord le chemin de son roi. Quand le roi ne peut pas arriver au bord du plateau de l'adversaire, un garde sera posé ou déplace.
Quand le roi est en mesure d'arriver au bord du plateau, il avance en conséquence et gagne la partie.

3.2 L'Empire

But du jeu: L'«Empire» peut se jouer à 2, 3 ou 4 personnes. Il s'agit d'oc-
à 2, 3 ou 4 personnes. Il s'agit
d'occuper les cases du trône.
Pour atteindre ce but, il y différentes possibilités qui dépendent du nombre de joueurs ou du genre de pions qui occupent les cases du trône.

Préparation du jeu: Chaque joueur reçoit un cylindre (commandant), quatre triangles (cavaliers) et six carrés (archers) d'une même couleur. Les pions seront posés sur le plateau de la manière suivante: (Illustration N° 6: position de départ pour deux joueurs.).
On tire au sort celui qui jouera le premier.
Au cas où plus de deux personnes jouent, ce sera dans le sens des aiguilles d'une montre. Cette rotation de jeu est valable pour tous les autres jeux ci-dessous.
La règle de jeu est prévue pour deux joueurs. Les variantes pour trois à quatre joueurs sont décrites plus loin.

Déroulement du jeu

Mouvement des poins:
Chaque joueur à son tour fait bouger un de ses pions. Les possibilités de mouvement de tous les pions sont les mêmes: en ligne droite, horizontalement ou verticalement, de toute distance, sur une case vide. Les autres pions peuvent être sautés. Voir l'exemple sur l'illustration N° 6: le cavalier A bleu pourrait avancer sur chaque case indiquée en «B».

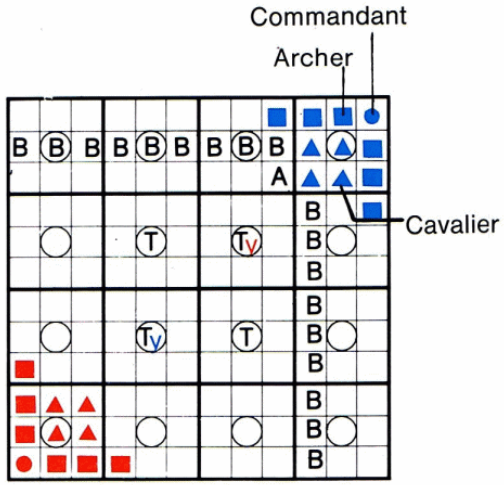


Illustration N° 6

Position de départ pour deux joueurs

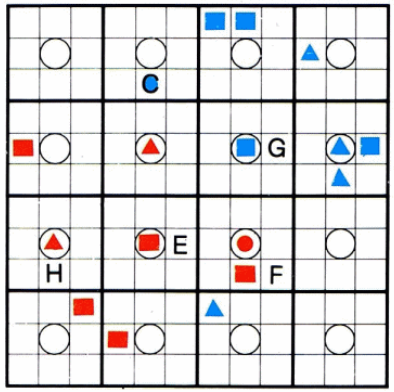


Illustration N° 7

Prise des pions:
Un pion de l'adversaire sera pris en avançant sur la case où se trouve le pion. Ce pion pris sera retiré du jeu immédiatement. Chaque pion a des possibilités de prises différentes.
Cavalier: prise en avançant de trois cases (pour mémoire: cavalier — triangle — 3 coins — 3 cases)
Archer: prise en avançant de quatre cases (pour mémoire: archer — carré — 4 coins — 4 cases)
Commandant: prise en avançant de deux ou cinq cases.

Trône et trône du roi:
Les quatre centres marqués avec un «T» (illustration N° 6) sont appelés «Trône».
Le vainqueur est le premier qui occupera les quatre trônes avec ses pions. On gagne même si l'on occupe 3 trônes et que l'on passe sur le quatrième trône, même si l'on peut être pris par son adversaire au tour suivant.
Voir exemple sur l'illustration N° 7:
Au cas où c'est le tour du joueur ROUGE il peut prendre l'archer BLEU G à l'aide de son pion F. Il gagne donc le jeu bien que le joueur ait 3 pions que pourraient reconquérir le trône.
Mais un joueur peut également gagner le jeu s'il occupe un certain trône avec son commandant, sans que celui-ci puisse être pris à ce moment-là.
Ce seul trône, qu'on appelle «Trône du roi» est le trône le plus éloigné du point de départ de chaque joueur.
L'illustration N° 6 montre le trône du roi, marqué avec «y» de la même couleur pour chaque joueur.
Voir exemple sur l'illustration N° 7:
Au cas où ce serait le tour du joueur BLEU il pourrait occuper le trône du roi par son commandant C et prendre l'archer E.

Mais ROUGE pourrait aussitôt prendre le commandant à l'aide de son cavalier H — par conséquent, BLEU n'aurait pas gagné.
Au contraire: Le joueur, qui a perdu son commandant, a perdu. C'est son adversaire qui gagne la partie.

Le jeu pour 3 ou 4 personnes
Chaque joueur utilise les 11 pions d'une même couleur et les pose dans un coin comme décrit. Un joueur gagne quand ses pions occupent 3 ou 4 trônes.
Un joueur gagne également quand il peut occuper le trône du roi à l'aide de son commandant, sans qu'il puisse être pris par le joueur suivant.
Quand un commandant est pris et deux joueurs au moins sont encore en jeu, les autres pions du commandant capturé restent en jeu et vont au joueur qui a pris le commandant.
Si 4 joueurs jouent, ceux-ci peuvent former des équipes, de deux. Les joueurs d'une même équipe sont assis l'un à côté de l'autre pour permettre à chaque équipe de jouer en alternance.
Une équipe gagne:
— en occupant tous les trônes
— chaque partenaire doit occuper son trône de roi, sans qu'il puisse être pris au tour suivant
— en prenant un commandant de l'adversaire.

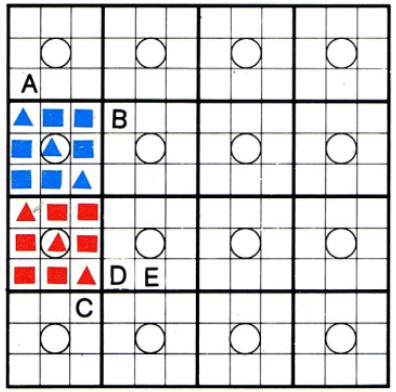


Illustration N° 8

Position de départ pour deux joueurs

3.3 Saute
But du jeu
Saute peut se jouer à 2, 3 ou 4 personnes. Il s'agit d'avancer le plus rapidement possible les pions de sa couleur sur le plateau et d'arriver le premier sur la case opposée.

Préparation du jeu
Chaque joueur reçoit 6 carrés et 3 triangles d'une même couleur.
L'illustration N° 8 présente les positions de départ (pour deux joueurs).

On tire au sort celui qui jouera le premier.
Ceci est la version pour 2 jours. La variante pour 3 et 4 joueurs est présentée plus loin.

Mouvement des pions
(version pour 2 joueurs)
Chaque pion se déplace de gauche à droite (direction selon le schéma N° 8). Chaque pion reste sur la ligne. Il n'a pas le droit de partir vers le haut ou vers le bas.
Un pion peut avancer d'une case en direction de l'arrivée. Un pion peut aussi sauter des pions qui se trouvent directement devant lui jusqu'à la prochaine case vide.
Voir l'exemple sur l'illustration N° 8:
C'est le tour du BLEU qui pose le triangle A sur la case B. Puis, ROUGE suit et fait avancer le triangle C sur la case D.
Important: Quand un pion se trouve sur la même ligne verticale après son trajet comme C qui arrive en position D. D est à la verticale de B. D a le droit de continuer jusqu'à ce que D soit seul sur une ligne verticale ou en compagnie de 2 autres pions adverses. Ces sauts ne sont autorisés que s'il y a 1 ou 3 pions adverses dans la verticale atteinte

par le pion. Pour cette raison, la figure ROUGE sur l'illustration N° 8 continue à avancer directement sur la case B.

Autres exemples: (Illustration N° 9)
Si c'est le tour du joueur ROUGE, il pourrait poser le pion A sur la case B. Ce pion se trouve donc sur une rangée avec 3 pions bleus et avance encore une fois sur la case C. Maintenant il se trouve sur une rangée avec un pion bleu et avance encore une fois sur la case D.
Le joueur ROUGE pourrait aussi faire avancer le pion E et pourrait avancer jusqu'à la case G — mais pas au-delà (il n'y a que deux pions bleus sur une rangée). Il faut éviter qu'il y ait des cases vides entre des pions. C'est un inconvénient. Voir l'exemple sur l'illustration N° 9:
Le pion H se trouve sur la case du milieu. Le pion H pourrait avancer sur la case I, mais ce dernier ne peut pas sauter sur la case J (bien qu'il soit sur une rangée qui contient trois pions rouges). Pour cette raison, le pion H ne peut pas avancer sur la case I, parce qu'il est seul sur la rangée de sa case et ainsi a déjà exécuté son trajet normal. Le pion H aura le droit d'avancer sur la case I au tour prochain.

Fin du jeu
Le jeu se termine dès qu'un joueur a mis ses 9 pions sur la case d'arrivée.

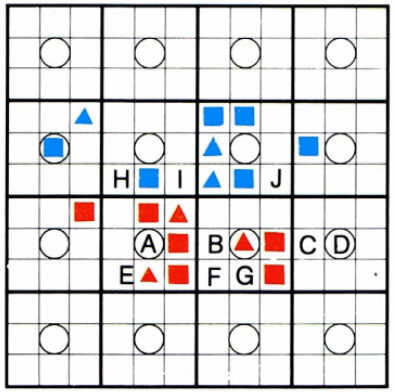


Illustration N° 9

Le jeu pour 3 ou 4 personnes
Chaque joueur commence avec les 9 pions mentionnés d'une même couleur sur une case vide du côté gauche du plateau.
Quand un pion finit un trajet sur une rangée, où le total des pions adverses est un nombre impair (1, 3, 5 etc...) celui-ci peut être avancé une autre fois.
Si 4 joueurs jouent, 2 joueurs peuvent former une équipe; il faut que les joueurs d'une équipe soient assis l'un à côté de l'autre. Les deux joueurs d'une équipe sont obligés de placer leurs pions sur les dernières cases pour gagner le jeu.

Variations pour les joueurs expérimentés
Un joueur ne gagne le jeu que lorsqu'il a placé ses 9 pions sur la dernière case et lorsque ses triangles ont la même position qu'au départ. (D'autres positions sont possibles, et on peut se mettre d'accord sur les règles à appliquer!).

3.4 Alignement
But du jeu
«Alignement» peut se jouer à deux personnes. Il s'agit de mettre 4 des 5 pions en ligne droite.

Préparation du jeu
Chaque joueur reçoit deux carrés, 2 triangles et 1 cylindre d'une même couleur. Au début le plateau est vide.
Dans ce jeu on ne joue que sur les 16 cercles.
On tire au sort celui qui jouera le premier.

Déroulement du jeu
Chaque joueur à son tour pose un pion sur un des cercles vides de la manière suivante:

Le premier joueur:	Le deuxième joueur:
pose le premier carré	pose le premier triangle
pose le cylindre	pose le premier carré
pose le premier triangle	pose le cylindre
pose le deuxième carré	pose le deuxième triangle
avance le cylindre	pose le deuxième carré
pose le deuxième triangle	avance le cylindre

Chaque joueur avance alternativement un pion — mais toujours dans le même ordre:
joueur A — carré, joueur B — triangle, joueur A — cylindre, joueur B — carré, joueur A — triangle, joueur B — cylindre, joueur A — carré, joueur B — triangle, etc... (carré — triangle — cylindre etc...)
Les pions ont deux possibilités de mouvements:
- le cylindre avance en direction du plus proche cercle vide horizontalement, verticalement ou diagonalement.
- le carré ou le triangle n'avance que d'un cercle, horizontalement ou verticalement.

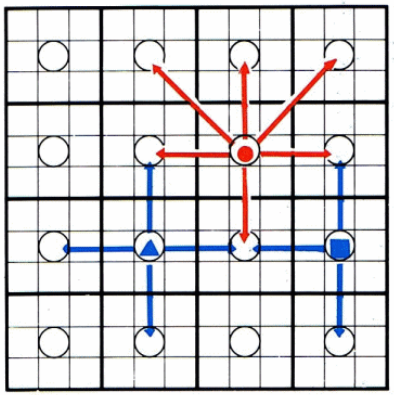


Illustration N° 10

L'illustration N° 10 montre les différentes possibilités.

But du jeu
Le joueur qui gagne la partie est celui qui arrive à former une ligne droite à l'aide de ses 4 pions.
Quand un joueur ne peut pas faire avancer son pion parce que les cercles avoisinants sont occupés, il perd la partie.

Exemples de jeu
Quand c'est au tour du joueur ROUGE et qu'il doit avancer un triangle, il gagnera s'il effectue le coup indiqué. Cependant, si le joueur ROUGE devait jouer avec le cylindre, il doit avancer sur le seul cercle vide et le joueur BLEU gagne le jeu, parce qu'il avance son carré et a ainsi une ligne continue.
Si c'est au tour du joueur BLEU de jouer avec le cylindre, celui-ci perd la partie, parce que tous les cercles avoisinants sont occupés.

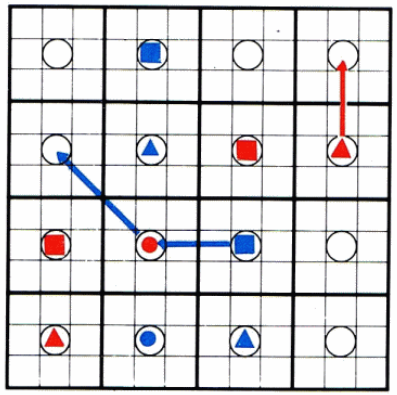


Illustration N° 11

3.5 Solitaire
«Solitaire» se joue seul. Il s'agit de retirer le plus possible de pions du plateau jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un seul. Cependant un pion ne peut sauter un pion de même couleur.

Préparation du jeu
6 carrés et 3 triangles de chaque couleur participent au jeu soit 36 pions au total.
L'illustration N° 12 donne la position de départ.

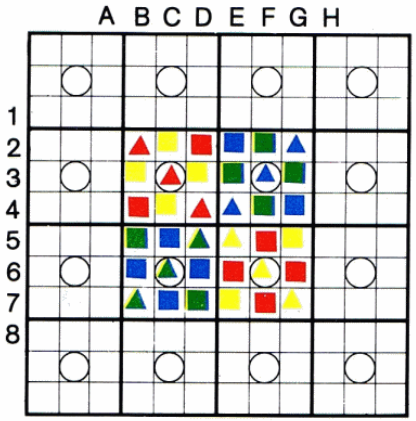


Illustration N° 12

Exemples pour jouer
Le jeu pourrait finir de la façon suivante.
Le pion A avance sur la case B, puis le pion C avance à la case D, puis à la case E et de nouveau à la case F — C'est terminé.

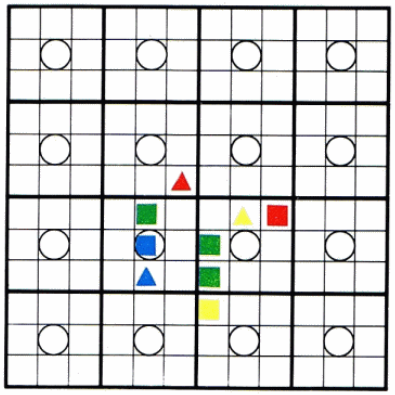


Illustration N° 13

Variante: On mélange les pions et on les place pêle-mêle sur le plateau.

Déroulement du jeu
Le joueur choisit un pion, saute avec celui-ci un ou plusieurs pions en ligne droite — horizontale ou verticale — jusqu'à la case vide la plus proche.
Un pion peut sauter tous les autres pions, excepté les pions d'une même couleur.
Chaque pion sauté sera enlevé du plateau (dans ce jeu tous les pions ont la même valeur).

Exemples sur l'illustration N° 12:
Le pion JAUNE sur la case D pourrait sauter sur le 1 D et aurait capturé un pion ROUGE. Mais le pion JAUNE pourrait aussi sauter à droite sur la case 3 H et pourrait prendre alors 3 pions. Il pourrait aussi sauter à la case 8 D et pourrait prendre 4 pions. Mais le pion JAUNE ne peut pas sauter du côté gauche, parce qu'un pion d'une même couleur s'y trouve.

But du jeu
Le joueur doit essayer d'enlever tous les pions du plateau, sauf un. Quand un joueur réussit, il a très bien joué.
Quand le jeu se termine avec 2 pions sur le plateau, le joueur a bien joué. Quand 3 pions restent, ce n'est pas mal. S'il reste 4 pions ou plus (mal joué) et nous recommandons de s'entraîner et s'entraîner!

Solution en 23 coups
En avançant selon les indications suivantes le jeu peut se terminer en 23 coups. Qui dit mieux?
1) 5D-1D 2) 5E-1E 3) 7D-5D
4) 7E-5E 5) 7B-7D 6) 7G-7E
7) 2B-2D 8) 2G-2E 9) 6B-2B
10) 6G-2G 11) 6C-2C 12) 6F-2F
13) 1D-3D 14) 1E-3E 15) 2B-2D
16) 2D-4D 17) 4D-6D 18) 6D-8D
19) 2G-2E 20) 2E-4E 21) 4E-6E
22) 6E-8E 23) 8D-8F

3.6 La Porte

But du jeu

«La porte» peut se jouer à 2, 3 ou 4 personnes.
Il s'agit d'introduire des pions supplémentaires en plus de ses propres pions. Le gagnant est celui qui a pu introduire le premier 8 pions supplémentaires.

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit 1 cylindre, 1 triangle et 1 carré d'une même couleur.
L'illustration N° 14 donne la position de départ (pour 4 joueurs).
A trois joueurs, il suffit d'écarter les pions d'une couleur. A deux joueurs on emploiera les deux couleurs de pion: rouge et vert ou bleu et jaune.
Chaque joueur met les 8 pions restants (3 triangles et 5 carrés) de côté.
On tire au sort celui qui jouera le premier.

Déroulement du jeu

Chaque joueur à son tour fait avancer un de ses pions. Tous les pions avancent de la même façon — en ligne droite-horizontale ou verticale — sur une case vide de cette ligne, excepté sur les cercles! Les cercles ne peuvent pas être occupés.
Chaque pion qui avance peut sauter ses pions ou ceux de son adversaire.
Sur l'illustration N° 14 par exemple, le pion BLEU A pourrait sauter dans chaque case indiquée avec B. Le pion ROUGE O pourrait sauter sur chaque case marquée avec D.
Quand un joueur pose un pion de façon à ce qu'il se trouve sur la même ligne avec deux pions adverses de même couleur (une couleur) — un pion sur la ligne verticale, un pion sur la ligne horizontale — et que chaque pion a une forme différente (les 3 sortes de pions!) — ce joueur peut faire entrer un pion supplémentaire dans le jeu.

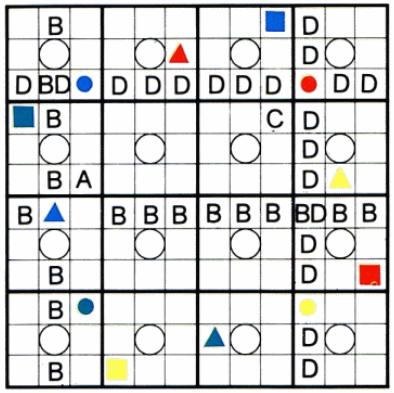


Illustration N° 14

Position de départ pour quatre joueurs.

Ce nouveau pion sera placé sur la porte (= cercle) de la case, où le jeu (ce droit est alors perdu).
Pour expliquer cela quelques exemples sur l'illustration N° 15

Pour expliquer cela quelques exemples sur l'illustration N° 15.

1. Quand le joueur JAUNE fait avancer son triangle A vers le bas jusqu'au carré vert, son trajet se termine par une ligne avec le cylindre C et le carré B. JAUNE introduit immédiatement un nouveau pion dans le jeu au cercle D.
2. Quand le joueur JAUNE fait avancer son triangle A à gauche comme mentionné, le trajet se termine sur une ligne avec le cylindre C et le carré E.
   Les deux pions n'ont pas la même couleur — un nouveau pion ne peut pas être introduit.
3. Quand le joueur JAUNE fait avancer son triangle A à droite comme mentionné, son trajet se termine sur une ligne avec le carré E et le cylindre F. La porte dans cette case est occupée par un triangle vert — par conséquent, un nouveau pion ne peut pas entrer dans le jeu.
4. Quand le joueur JAUNE fait avancer son carré G à gauche comme mentionné, son trajet se termine sur une ligne avec le cylindre C et le carré B. Etant donné que deux carrés (pas de triangle) ont participé, un nouveau pion ne peut pas entrer dans le jeu.
5. Quand le joueur ROUGE fait avancer son carré H à gauche comme mentionné, son trajet se termine sur une ligne avec le cylindre I et le triangle A. ROUGE peut introduire un nouveau pion dans le jeu au centre (la porte) alors libéré.

Quand un joueur peut introduire un nouveau pion, il peut choisir entre un triangle et un carré (selon ce qu'il reste).

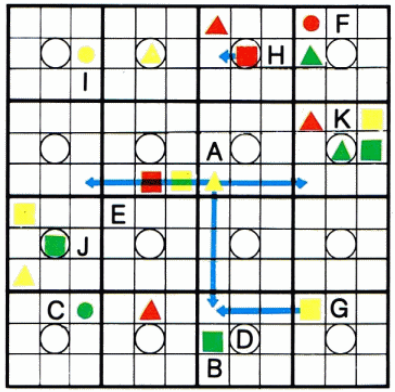


Illustration N° 15

Lorsque c'est son tour le joueur qui a un pion dans un centre, doit d'abord faire avancer son pion du centre (la porte) quand 2 ou davantage de pions adverses se trouvent sur cette case.
Quand par exemple sur l'illustration N° 15 c'est le tour du joueur VERT, celui-ci doit déplacer le pion J ou le pion K du centre; au tour prochain, le joueur VERT doit aussi déplacer son pion restant au centre.

But du jeu

Le gagnant est celui qui a pu introduire le premier les onze pions dans le jeu.

Variante:

Quand 4 personnes participent au jeu, deux joueurs peuvent s'allier et former une équipe. Les joueurs d'une équipe doivent être assis l'un à côté de l'autre.
Un joueur ne peut pas introduire un nouveau pion, quand ce dernier est sur une ligne qui a 2 pions appartenant à son partenaire.
Une équipe gagne quand les deux joueurs ont introduit leurs 8 pions supplémentaires dans le jeu.
Le joueur, qui finit le premier, reste encore dans le jeu et essaye d'assister son partenaire.