

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



L'AFRICA

Le jeu des 9 pistes

Pour 2 joueurs

L'Africa réalise ce que certains stratèges appellent la défense élastique : Les pions s'évitent, se croisent, se heurtent, reculent pour mieux avancer ensuite vers leur camp où ils se rangent en bonne place les uns après les autres.

BUT

Il s'agit d'amener ses pions dans leur camp sans jamais faire de capture, ni sauter par dessus d'autres pions.

MATÉRIEL

- 1 damier de 90 cases (9×10).
- 18 pions (9 d'une couleur, 9 d'une autre).
- 2 séries d'étiquettes autocollantes numérotées de 1 à 9.

PRÉPARATION

Chacun possède 9 pions d'une même couleur qu'il pose au départ sur les cases pointées de couleur correspondante dans la diagonale opposée à son camp.

PARTIE

Les pions clairs commencent.

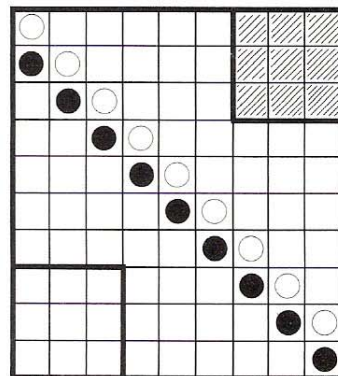
La partie s'achève lorsqu'un joueur a fait parvenir ses 9 pions sur les 9 cases de son camp.

Après chaque partie on change de camp.

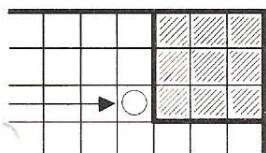
JEU

Chaque joueur, à son tour, déplace un de ses pions en ligne droite (horizontalement ou verticalement) d'un nombre de cases limité par un obstacle.

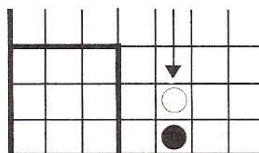
Les obstacles sont constitués par les pions adverses ou personnels, les lisières extérieures du camp adverse, les rebords de l'échiquier.



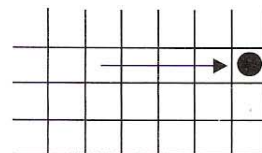
Positions au départ



Lisière d'un camp



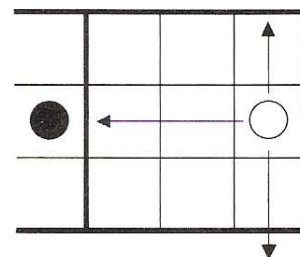
Pion adverse



Rebord du damier

A L'ARRIVÉE

Un pion rentré au camp peut encore bouger dans les limites du damier. Il a donc le droit d'être déplacé jusqu'à un obstacle. Ceci pour contrecarrer éventuellement la marche d'un pion adverse.



Ci-dessus, le pion fléché peut sortir du camp par le bas

VAINQUEUR

Le vainqueur est celui qui, le premier, a fait rentrer ses 9 pions dans leur camp.

PREMIÈRE VARIANTE

Dans la boîte on trouve des étiquettes autocollantes portant les chiffres de 1 à 9. Elles servent à numéroter les pions.

Pour ne prendre aucun avantage au départ, le joueur dispose lui-même les pions de son adversaire sur les cases pointées.

Le mécanisme du jeu ne change pas mais il faut faire rentrer les pions dans l'ordre : D'abord le 1, puis le 2, le 3 et ainsi de suite....

DEUXIÈME VARIANTE

Nous proposons aux joueurs avertis cette variante qui oblige à une certaine préparation :

Chacun trace exactement sur un calque ou sur une feuille de papier un camp de 9 cases. (Les cases doivent avoir les mêmes dimensions que celles du damier). Il numérote arbitrairement ces cases de 1 à 9.

Il passe sa feuille à l'adversaire qui en recouvre son camp.

Le jeu se déroule ensuite comme il est de règle mais le joueur doit faire rentrer ses pions numérotés dans son camp dans l'ordre prescrit, sur les cases correspondantes : D'abord le 1 sur la case 1, puis le 2 sur la case 2, le 3 sur la case 3 et ainsi de suite...

9	2	3
4	1	6
8	5	7

Exemple d'un camp numéroté de 1 à 9 par l'adversaire

Les débutants peuvent jouer cette variante sans numéroter leurs pions mais doivent obligatoirement occuper d'abord la case 1, puis la 2, la 3, la 4, etc... Quelle que soit la variante adoptée on change la disposition des pions numérotés et des cases chiffrées après chaque partie.