

***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).***

**ESCALE À JEUX**



***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

# chasse aux contrebandiers

Un jeu de Rudi Hoffmann  
© 1962 Spear-Spiele – n° 22030

Comme dans la plupart des jeux, il faut ici aussi un peu de chance. Toutefois ce n'est pas la chance au jeu, mais la réflexion, la concentration et l'attention portée au partenaire qui décident du gagnant. En plus de la chance et de l'habileté nous avons besoin d'un tableau, de 13 figurines noires, de 13 figurines rouges et de cinq petites plaquettes noires représentant les objets passés en contrebande. Vous trouverez plusieurs plaquettes supplémentaires qui serviront à remplacer les plaquettes perdues.

**Position de départ** pour les douaniers (figurines noires) : les cases noires marquées d'une étoile verte ; pour les contrebandiers (figurines rouges) : les cases noires marquées d'un point vert.

**Le but des contrebandiers** est la rangée de cases située derrière la position de départ des douaniers.

**La marchandise de contrebande** consiste en cinq plaquettes noires. Elles seront cachées sous les figurines rouges de façon à ce qu'elles ne soient pas vues par le partenaire. L'on peut aussi cacher quelques plaquettes sous une seule figurine. Ces figurines rouges ne doivent en aucun cas être touchées par l'adversaire. S'il en touche une, une seule plaquette de contrebande a le droit d'être recachée ; de même si la cachette de la marchandise a été révélée par une faute de l'adversaire ; toutefois dans ce cas, toutes les plaquettes peuvent être recachées. Une nouvelle cachette doit être choisie sur la moitié du tableau où se trouve la majorité des figurines rouges et ne peut en aucun cas être choisie sur la ligne d'arrivée.

**Le contrebandier commence le jeu.**

**Chacun** joue à tour de rôle. Les figurines peuvent être déplacées en avant, en arrière et latéralement, mais pas en diagonale. A chaque coup; un seul changement de direction est autorisé. Le retrait sur la position départ est autorisé. Les figurines **doivent** être déplacées du nombre de cases indiqué par leur case de départ. C'est le chiffre de la rangée sur laquelle la figurine se trouve qui compte. Si plusieurs nombres sont indiqués, le joueur peut choisir entre ces possibilités. Les douaniers ont toujours deux possibilités, tandis que les contrebandiers n'en ont qu'une. Sur la rangée du milieu les deux joueurs peuvent choisir entre trois possibilités. Les figurines placées sur le chemin de l'adversaire lui barrent cette direction.








**Des contrôles douaniers** ne peuvent être effectués que si les figurines noires atteignent une case occupée par une figurine rouge. La figurine noire chevauchera la figurine rouge et toutes deux seront retournées ensemble.

Si la marchandise de contrebande est découverte, la figurine rouge ainsi que la marchandise seront retirées du jeu. S'il n'y a pas de marchandise de contrebande, la figurine noire sera retirée du jeu. Les contrôles douaniers ne sont pas autorisés ni sur les cases de départ des contrebandiers ni sur les cases de la ligne d'arrivée.

**Le gagnant** est le joueur qui a le plus de points.

Une plaquette de contrebande compte 50 points; les plaquettes découvertes et sorties du jeu comptent à l'avantage du douanier, les plaquettes se trouvant sur la ligne d'arrivée comptent au profit du contrebandier. Le même nombre de points compte pour les figurines sorties du jeu à l'avantage des couleurs adverses.



						
9 6	4 2	6 3	5 1	4 2	6 3	5 1

chasse aux contrebandiers

**chasse aux contrebandiers**

