

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 (Bourgogne du sud), 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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

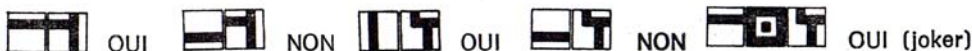
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# COMBINUS®

JEU DE GEOMETRIE ET DE FINESSE

Les 25 pièces, toutes différentes, sont placées sur une grille de 25 cases. Elles s'assemblent de la manière suivante :



## A DEUX

Enlever les pièces du cadre et les étaler à l'envers. Les deux bords opposés de la grille marqués d'un point appartiennent à l'un des joueurs, les deux autres sont à son adversaire. Chacun pioche une pièce à tour de rôle et la place sur n'importe quelle case de la grille.

Pour GAGNER, deux objectifs à atteindre simultanément :

1. Relier ses propres bords par un chemin, ce qui donne le droit d'échanger des pièces (voir règle du jeu détaillée au verso) et chercher à bloquer l'adversaire.

2. Le départ d'un chemin sur un bord de la grille s'appelle un « branchement ». Totaliser le plus grand nombre de « branchements » sur ses propres bords et essayer d'empêcher l'adversaire d'en obtenir.

**VARIANTE** : Etaler les pièces à l'endroit, ce qui supprime toute part de hasard.

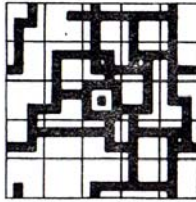
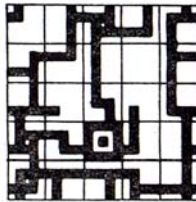
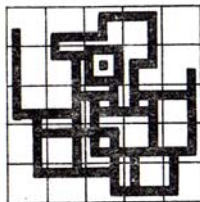
## EN SOLITAIRE

Assembler toutes les pièces sur la grille en se donnant certaines contraintes : les exemples suivants (qui ne sont pas des modèles à recopier) montrent une des diverses solutions pour une contrainte donnée telle que :

aucun branchement

20 branchements

1 branchement sur 2 (joker centré)



  
**CREATION**  
**PASCAL P. PARMENTIER**  
 3, PLACE NICOLAS PAQUET  
 CASABLANCA MAROC



Vite familier, le **COMBINUS** est un jeu qui présente de surprenantes richesses de combinaisons et de stratégie. Les 25 pièces qui le composent sont ainsi réparties :

- 6 pièces avec 4 points de jonction :



- 8 pièces avec 3 points de jonction :



- 7 pièces avec 2 points de jonctions :



- 2 pièces avec 1 point de jonction, 1 pièce blanche et le joker :



## PRINCIPE D'ASSEMBLAGE

Les pièces se placent sur les cases de la grille et s'assemblent de telle manière que les points de jonction coïncident :



Le joker s'assemble à tous les côtés avec ou sans point de jonction :



Un côté blanc ne peut s'assembler qu'à un côté blanc (ou au joker) :



## REGLE DU JEU A DEUX

Pour commencer la partie, on enlève les pièces du cadre et on les étale à l'envers. Le premier joueur choisit deux bords opposés de la grille avec lesquels il va jouer : il s'appropriera, par exemple, les bords marqués d'un point, et les deux autres bords appartiendront à son adversaire. Chaque joueur pioche à tour de rôle une pièce et il la place sur n'importe quelle case de la grille (y compris sur les bords de l'adversaire), sans aucune obligation de l'accoler aux pièces qui sont déjà placées. Une pièce posée est utilisable par les deux joueurs et n'appartient ni à l'un ni à l'autre.

- L'un des deux objectifs à atteindre simultanément pour chaque joueur est de relier les deux bords qui lui appartiennent par un chemin formé avec les tracés inscrits sur les pièces. Ce chemin (nécessairement continu) pourra être plus ou moins sinueux. L'extrémité d'un chemin sur un bord peut très bien ne pas être en face de son extrémité sur l'autre bord.

Les points de jonction en contact avec le bord de la grille s'appellent « **branchements** ». Sur la figure ci-dessous, les branchements sont indiqués par une flèche numérotée. Un chemin peut relier autant de branchements que l'on désire.

● Le second objectif est de totaliser le plus grand nombre de branchements sur ses bords et d'empêcher l'adversaire d'en obtenir. Mais seuls comptent les branchements qui sont reliés au bord opposé par un chemin : ainsi, sur la figure, le branchement O est sans valeur. Le joker placé contre un bord compte comme un branchement (III).

**ATTENTION ! Une fois qu'un joueur a réussi à relier ses bords par un chemin, il peut échanger la pièce qu'il pioche contre une de celles qui sont déjà en place à condition toutefois qu'il puisse replacer cette dernière.** C'est un avantage qui permet d'obtenir des branchements supplémentaires, d'en enlever à l'adversaire et même quelquefois de lui supprimer son chemin.

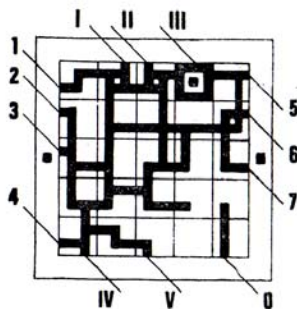
NOTA — Quand un joueur tire une pièce qu'il ne peut pas jouer, il la repose à l'endroit dans la pioche.

— Si la seule possibilité qu'il a de jouer avantage l'adversaire, le joueur doit malgré tout placer la pièce.

— Lorsque le jeu est bloqué avant qu'aucun des joueurs n'ait pu faire un chemin, il leur est permis d'échanger les pièces comme s'ils avaient tous les deux un chemin.

● La partie se termine quand aucun des deux joueurs ne trouve plus de solution pour jouer les pièces restantes.

On compte alors les points, c'est-à-dire le nombre de branchements (reliés au bord opposé) que chacun a obtenus sur ses bords : Sur la figure, le joueur qui a les bords marqués d'un point, a 4 branchements sur son bord gauche et 3 sur le droit : Il a donc en tout :  $4 + 3 = 7$  points. Son adversaire n'a que 5 points (6 branchements moins 1 qui n'est pas relié au bord opposé). Il le gagne donc de 2 points. O : peut cumuler les points d'une partie sur l'autre et juger ainsi du vainqueur sur un certain nombre de parties.

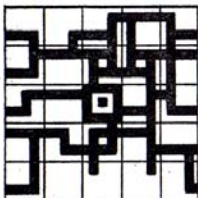


## VARIANTES

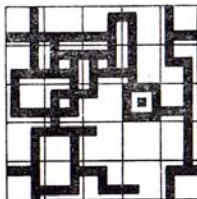
1. On place le joker au centre de la grille et on étale les autres pièces à l'envers ; chaque joueur en prend 12 et les retourne devant lui. On peut ainsi jouer en fonction de l'ensemble de ses pièces et de celles de son adversaire. Le déroulement de la partie reste le même.

2. (aucune part de hasard) les pièces sont étalées à l'endroit et le joker est placé (conventionnellement) au centre de la grille. Même déroulement de la partie.

2 bords avec  
5 branchements  
(joker centré)



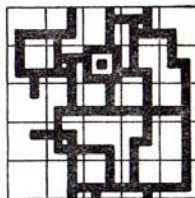
2 branchements  
à chaque coin  
(écart large)



2 branchements  
à chaque coin  
(écart étroit)

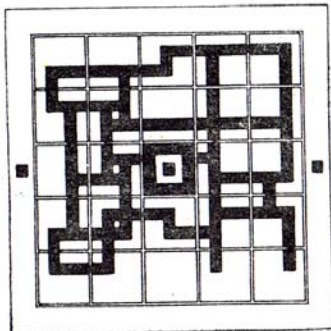
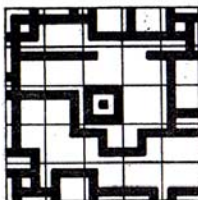


3 branchements  
centrés sur 2  
côtés opposés

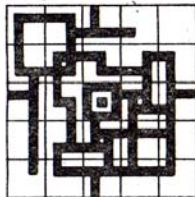


Aucun branchement (Joker centré)

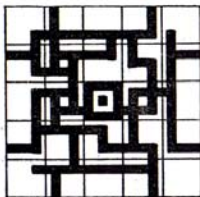
20 branchements  
(joker centré)



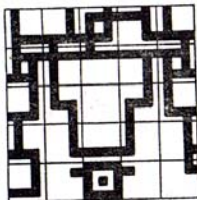
Un branchement  
au milieu  
de chaque côté  
(joker centré)



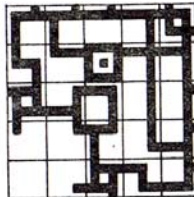
2 branchements  
symétriques sur  
chaque bord  
(joker centré)



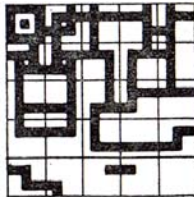
Carré blanc  
centré et souci  
d'esthétique...



Symétrie à une  
pièce près par  
rapport à une  
diagonale

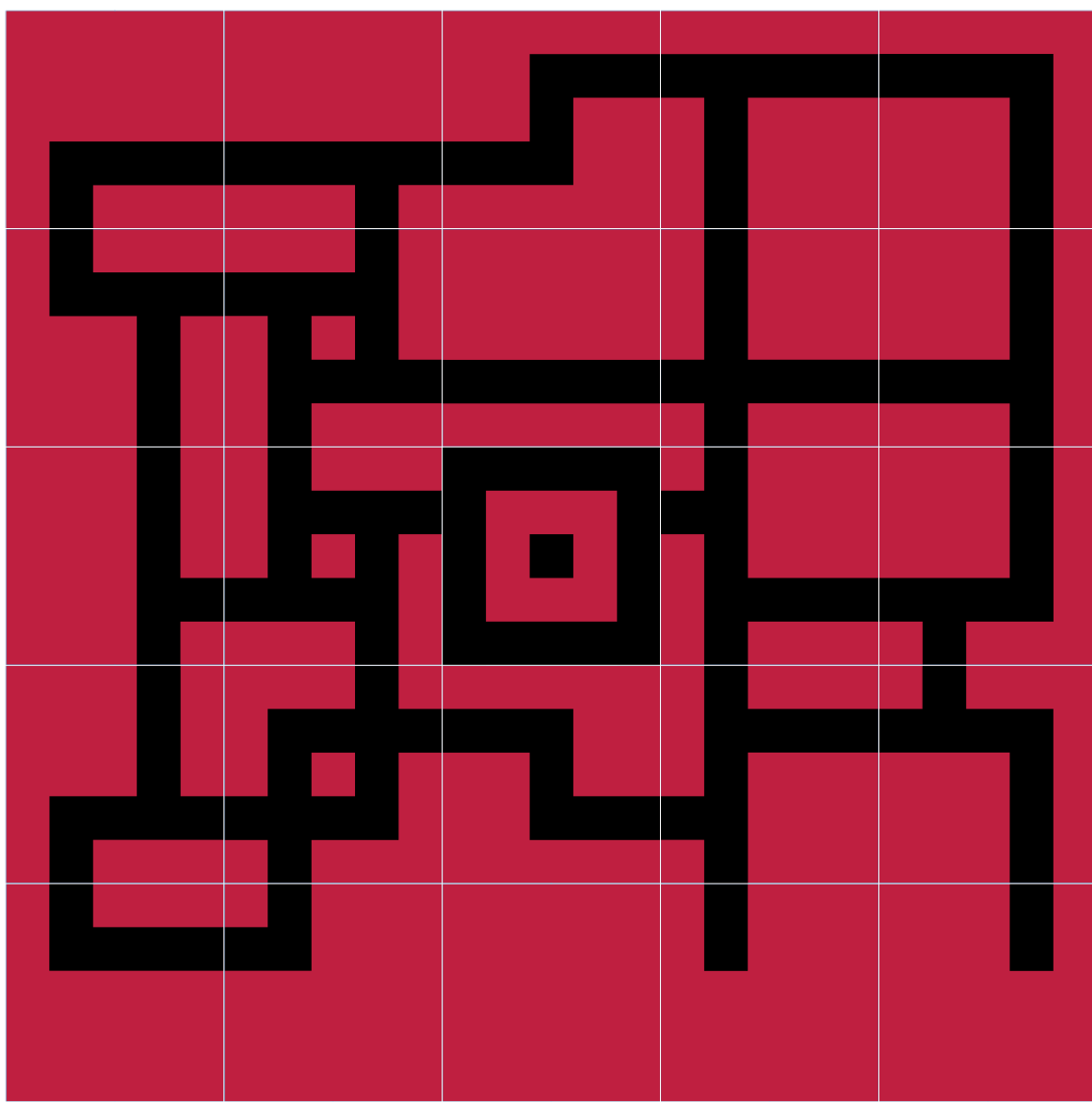


Ordre des pièces  
en fonction du  
nombre de points  
de jonction



# COMBINUS

Un jeu de géométrie et de finesse  
© 1978 by Pascal P. Parmentier



# COMBINUS

Un jeu de géométrie et de finesse  
© 1978 by Pascal P. Parmentier

