

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

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

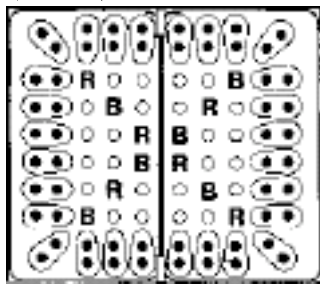
CONTIGO

Un jeu de Frank Thibault - 1974 3M

CONTIGO – un jeu d’alignement pour 2 joueurs

OBJECTIF DU JEU : être le premier à aligner quatre de ses pions sur n’importe quelle rangée de six cases, qu’elle soit horizontale, verticale ou diagonale, sans qu’il se trouve de pions adverses entre eux.

MISE EN PLACE



Fixer ensemble les deux parties du tablier avec les clips fournis. Semer deux perles dans chacune des alvéoles entourant l’aire de jeu. Les pions (R=Rouge, B=Bleu) sont alors placés comme indiqué sur la figure ci-contre. Le premier à jouer est tiré au sort, par exemple à pile ou face.

DÉROULEMENT DU JEU

Tous les mouvements des pions sont contrôlés par le nombre de perles contenues dans les alvéoles périphériques. Quand vient son tour, chaque joueur commence par déplacer un de ses pions, puis il prend les perles d’une alvéole de son choix, pour les semer dans les alvéoles voisines, sans déborder une certaine limite. Si un joueur n’est pas en mesure de déplacer un de ses pions, il doit néanmoins déplacer des perles.

DÉPLACEMENT DES PIONS. Un pion ne peut être déplacé qu’en ligne droite, horizontalement ou verticalement (pas en diagonale). Le nombre de cases dont il peut se mouvoir est déterminé par le nombre de perles contenu dans l’alvéole **vers laquelle il se déplace**.

Un pion doit parcourir le nombre exact de cases qui lui est alloué. On ne peut effectuer aucun déplacement qui ne pourrait être achevé. Un pion peut sauter par-dessus n’importe quel autre pion placé sur sa trajectoire, le pion sauté comptant pour une case. Tout mouvement doit s’achever sur une case libre. À mesure que la partie avance, la distribution des perles dans les alvéoles devient inégale, et un pion peut se trouver sur une case lui permettant de se mouvoir d’un nombre de cases différent selon la direction choisie.

Voir l’exemple 1.

DÉPLACEMENT DES PERLES. Après avoir déplacé son pion, le joueur doit bouger au moins une perle. Il puise une ou plusieurs perles (et même toutes, s’il le désire) dans une alvéole de son choix, et les sème dans une ou plusieurs alvéoles voisines, à l’intérieur d’un certain intervalle. Cet **intervalle** est déterminé par le nombre de perles prélevées. Par exemples, 3 perles donnent un intervalle de 3 alvéoles, 4 perles de 4 alvéoles, etc.

Les perles peuvent être réparties de n’importe quelle manière à l’intérieur de l’intervalle ainsi défini. Par exemple, un joueur peut puiser 5 perles dans une alvéoles et les déposer toutes dans une des deux alvéoles voisines; ou bien il lui est permis d’en semer 2 dans une première alvéole, de sauter la suivante, et de déposer les 3 autres dans la troisième ; mais il pourrait aussi bien semer une perle dans chacune des 5 alvéoles auxquelles il a droit. Les perles ne peuvent cependant être semées que dans une seule direction durant le tour du joueur. Aucune alvéole ne peut contenir plus de six perles. En outre, il est permis de semer ou de puiser des perles dans les alvéoles d’angles, mais celles-ci n’affectent pas le mouvement des pions puisque ceux-ci n’ont pas le droit de se déplacer en diagonale.

FIN DE LA PARTIE

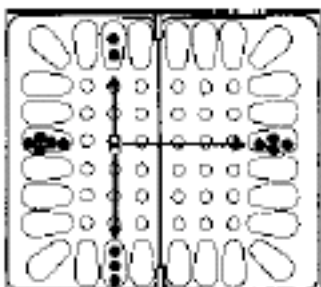
Le gagnant est le premier joueur à aligner quatre de ses pions durant son tour sur n’importe quelle rangée de six cases, horizontale, verticale ou diagonale, sans qu’il se trouve de pions adverses entre eux. Il peut, cependant, y avoir entre eux des cases vides.

JEU AVANCÉ

Il se joue exactement comme le jeu de base, à cette différence que les pions doivent toujours se déplacer en « L » au lieu de se mouvoir en ligne droite. Le déplacement en « L » est constitué de deux mouvements en ligne droite combinés, le second s’effectuant à angle droit par rapport au premier. La longueur de chacune des branches du

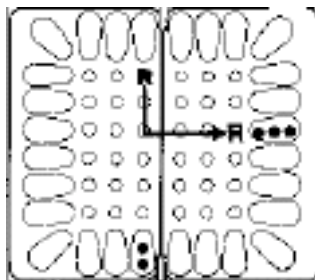
« L » est déterminé par le nombre de perles contenues dans l'alvéole vers laquelle le pion avance lors de **chaque demi-déplacement**. Voir l'exemple 2

Exemple 1



Le joueur peut choisir entre un déplacement de deux cases, un déplacement de 4 cases, un déplacement de 3 cases, ou pas de déplacement du tout.

Exemple 2

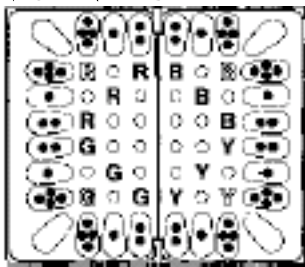


Le joueur se déplace d'abord de 2 cases vers le bas, puis de 3 cases vers la droite pour compléter le « L ».

CONTIGO – un jeu de capture pour 4 joueurs

OBJECTIF DU JEU : capturer le Roi de chacun des adversaires. Un Roi est constitué de deux pions superposés.

MISE EN PLACE



La disposition initiale des pions et des perles est celle représentée ci-contre (R=Rouge, B=Bleu, Y=Jaune, G=Vert ; les lettres blanches figurent les Rois). Le premier à jouer est tiré au hasard, par exemple à pile ou face.

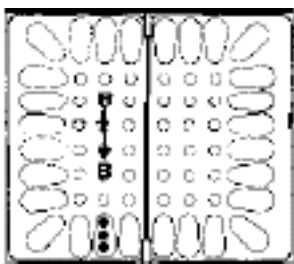
DÉROULEMENT DU JEU

Le déplacement des pions et des perles est le même que dans Contigo – jeu d'alignement. Lors de son tour, chaque joueur déplace d'abord un de ses pions (ou son Roi). Les Rois se déplacent de la même manière que les autres pions.

CAPTURE SIMPLE. On opère une capture quand au terme de son déplacement, un pion se pose sur une case occupée par un pion adverse. Ce dernier est alors ôté du tablier.

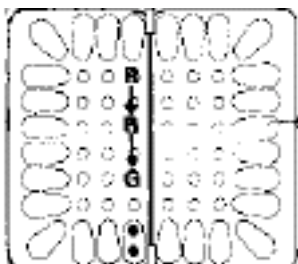
CAPTURE MULTIPLE. Un joueur peut capturer plusieurs pions à la suite, s'il est en mesure de le faire. Après une capture, il est en droit de changer de direction pour capturer un autre pion. Il n'y a pas de limite au nombre de prises qu'un pion peut effectuer au cours d'un même tour.

CAPTURE SIMPLE

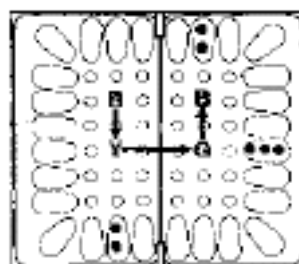


R se déplace de 3 cases vers le bas pour capturer B qui est ôté du tablier.

CAPTURES MULTIPLES



R capture B en se déplaçant de 2 cases vers le bas, et B est retiré du jeu. Il descend alors encore de deux cases pour prendre G, qui à son tour est éliminé.



R descend de 2 cases pour capturer Y, lequel est ôté du tablier, puis il se déplace de 3 cases vers la droite pour capturer G. G est retiré du jeu. R repère alors une autre opportunité et remonte de 2 cases pour capturer B qui est à son tour éliminé.

Quand un joueur perd son Roi, il est éliminé du jeu, et ses pions restants passent sous le contrôle de son vainqueur, lequel peut les utiliser à partir du tour suivant.

FIN DE LA PARTIE

Quand tous ses adversaires ont été défaits, le dernier joueur à posséder encore un Roi est déclaré gagnant.

VARIANTE RAPIDE

La partie prend fin dès que deux joueurs ont été éliminés. Le gagnant est celui des deux autres joueurs ayant le plus de pions sous son contrôle, ce nombre incluant les pions éventuellement acquis à la suite de la capture d'un Roi. Si les deux joueurs contrôlent le même nombre de pions, la partie continue jusqu'à ce l'un d'eux perde un pion.