

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)



# CRESCENDO

## Règle française officielle

### 1. PRÉPARATION DU JEU

Les joueurs choisissent chacun leur couleur ainsi que l'ordre dans lequel ils vont jouer. Les douze croix sont distribuées entre les joueurs :

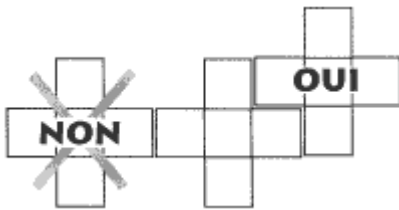
- 3 croix par joueur pour une partie à 4,
- 4 croix par joueur pour une partie à 3,
- 6 croix par joueur pour une partie à 2.

### 2. CRÉATION DU PLATEAU

Chaque joueur à tour de rôle dépose une croix, Cette opération se poursuit jusqu'à ce que toutes les croix soient disposées.

ATTENTION ! Chaque croix déposée doit toujours toucher au moins deux côtés des croix déjà en place.

EX :



### 3. MISE EN PLACE DES PIONS

- Pour une partie à 4, chaque joueur utilise 5 pions de sa couleur,
- pour une partie à 3, chaque joueur utilise 6 pions de sa couleur,
- pour une partie à 2, chaque joueur utilise 8 pions de sa couleur.

Les pions sont déposés sur les douze cases blanches uniquement. Voici la façon de procéder :

On constitue d'abord un pot de douze pions, soit :

- 3 pions par joueur si 4 joueurs,
- 4 pions par joueur si 3 joueurs,
- 6 pions par joueur si 2 joueurs.

A tour de rôle, chaque joueur en prend un qu'il dépose sur une case blanche libre. Cette opération se poursuit jusqu'à ce que les douze cases blanches soient occupées.

ATTENTION ! Il est interdit de placer ses propres pions, sauf s'il n'en reste pas d'autre.

A ce stade, il reste toujours 2 pions à chaque joueur. Ceux-ci vont servir à leur constituer 2 tours de 2 pions. COMMENT ? On réalise un nouveau pot commun avec ces pions restants. A tour de rôle, les joueurs les déposent un par un sur des pions de même couleur et déjà placés. ATTENTION ! Il est toujours interdit de placer ses propres pions, sauf s'il n'en reste pas d'autre.

REMARQUE : CHAQUE PARTIE DE CRESCENDO EST DONC UNIQUE TANT DANS LA DISPOSITION DES CROIX QUE DANS LE PLACEMENT DES PIONS.

### 4. RÈGLES DE BASE

Chaque joueur :

- joue à tour de rôle,
- ne déplace que les pions et tours de sa couleur,
- essaie de construire le plus rapidement possible une tour composée de tous ses pions.

### 5. REPLACEMENT DES PIONS ET DES TOURS

- Un pion se déplace d'une case à la fois, vers l'avant ou vers l'arrière, vers la gauche ou vers la droite.
- Une tour se déplace de la même façon mais d'autant de cases qu'elle compte de pions.

ATTENTION ! Lors de son déplacement, une tour ne peut jamais passer deux fois sur une même case ou revenir sur la case qu'elle vient de quitter.

- Une partie de tour peut être déplacée. Cette partie de tour est déplacée d'autant de cases qu'elle compte de pions.

EX : Soit 1 tour de 5 pions alors que l'on veut avancer de 3 cases : 3 pions avancent, les 2 derniers restent sur place.

- Une tour ou une partie de tour peut passer par-dessus une case occupée par un pion ou par une tour. Cette case a la même valeur qu'une autre case.

### 6. RÉALISATION DES TOURS

C'est en déposant un de ses pions ou une de ses tours sur un autre de ses pions ou une autre de ses tours que l'on grandit sa tour en construction.

### 7. DISPERSION DES PIONS ET DES TOURS DE SES ADVERSAIRES

- Un joueur qui arrête un de ses pions, une de ses tours ou une partie d'une de ses tours sur une case occupée par un pion adverse prend sa place et déplace ce pion adverse sur n'importe quelle case libre de son choix.
- De même, un joueur qui amène un de ses pions, une de ses tours ou une partie d'une de ses tours sur une case occupée par une tour adverse prend sa place et fait éclater cette tour : il en disperse tous les pions sur des cases libres de son choix.

### 8. ZONES DE REFUGE

Un pion ou une tour arrêté(e) sur une case de sa couleur est protégé(e) et ne peut en être délogé(e). On mesure donc l'importance de s'arrêter sur les cases de sa couleur dans le déplacement de ses pions et tours.

### 9. FIN DE PARTIE

- Si 4 joueurs : les trois premiers joueurs à construire leur tour de 5 pions se qualifient pour la manche suivante qui devient une partie à 3 joueurs.
- Si 3 joueurs : les deux premiers joueurs à construire leur tour de 6 pions se qualifient pour la manche suivante qui devient une partie à 2 joueurs.
- Si 2 joueurs seulement : le premier joueur à construire sa tour de 8 pions est déclaré VAINQUEUR.

REMARQUES : Pour les parties à 3 et 4 joueurs :

- chaque tour terminée est aussitôt retirée du plateau de jeu ;
- l'ordre dans lequel les joueurs se qualifient détermine l'ordre des joueurs pour la manche suivante ;
- le plateau de jeu reste inchangé pour les différentes manches successives.