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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Présentation

- Un plateau de 49 cases.
- Deux jeux de pièces comprenant chacun 1 bille et 7 supports.
- Durée moyenne d'une partie : 20 minutes.

Préparation

En début de partie, les supports sont disposés sur 2 lignes opposées. Chaque bille est placée sur le support du milieu (cf. fig. 1).

But

Amener sa bille sur la ligne de départ adverse.

Déroulement de la partie

A tour de rôle, chaque joueur exécute au moins l'une des trois actions suivantes (l'ordre d'exécution des actions est libre) :

- un premier déplacement
- un second déplacement
- une passe

Le vainqueur est le premier joueur à amener sa bille sur l'un de ses supports positionné sur la ligne de départ de son adversaire

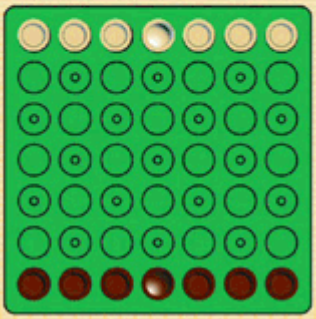


Fig. 1

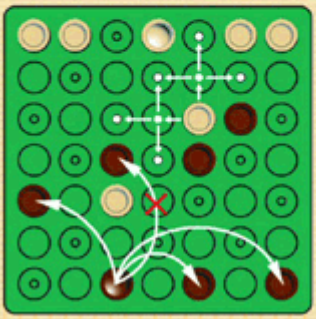


Fig. 2

Déplacement et passe

- Le **déplacement** d'un support (cf. fig. 2 : ⟶●) s'effectue en bougeant celui-ci d'une case selon les horizontales ou les verticales. A chaque déplacement, il ne peut y avoir qu'un seul support par case.
Tant qu'un support possède la bille, il n'a pas le droit de bouger.

- La **passe** (cf. fig. 2 : ↷) est possible entre deux supports si :
- ceux-ci sont sur une même horizontale, verticale ou diagonale,
- il n'y a pas de support adverse entre les 2 supports concernés.
La longueur de la passe n'est pas limitée.

A chaque tour, le joueur a la possibilité de réaliser 1 ou 2 déplacements (le 2ème déplacement peut être effectué avec le même support ou avec un support différent). L'ordre d'exécution des actions n'a pas d'importance ; la passe peut, par exemple, être effectuée entre 2 déplacements.

Variante

Les règles restent inchangées, seule la position de départ des pièces est modifiée. Chaque joueur dispose deux de ses supports sur la ligne de départ adverse comme le montre la figure 3 ci-dessous.

Anti-jeu

Si un joueur bloque le jeu en créant une ligne infranchissable par les pièces adverses alors l'adversaire peut remporter la partie en annonçant "antijeu" à condition :
- qu'au moins trois de ses pièces soient au contact de cette ligne infranchissable (il y a contact quand les pièces sont face à face, ex. fig. 4)

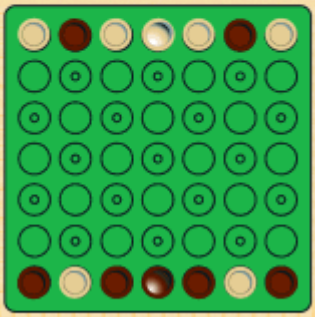


Fig. 3

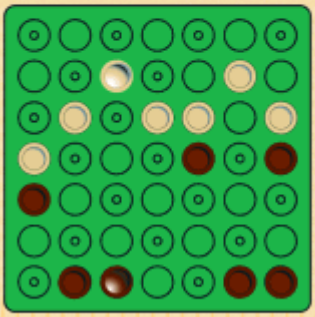
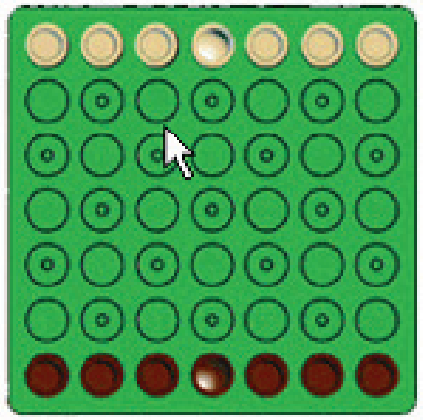


Fig. 4

POSITION DE DEPART



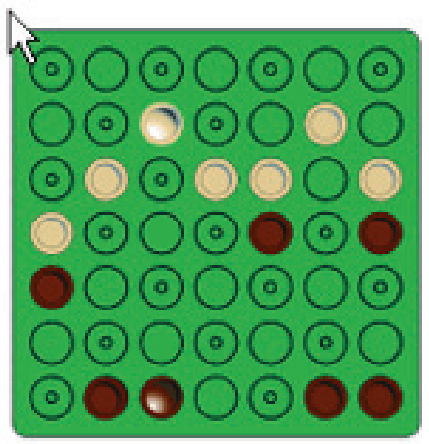
DEROULEMENT DE LA PARTIE :

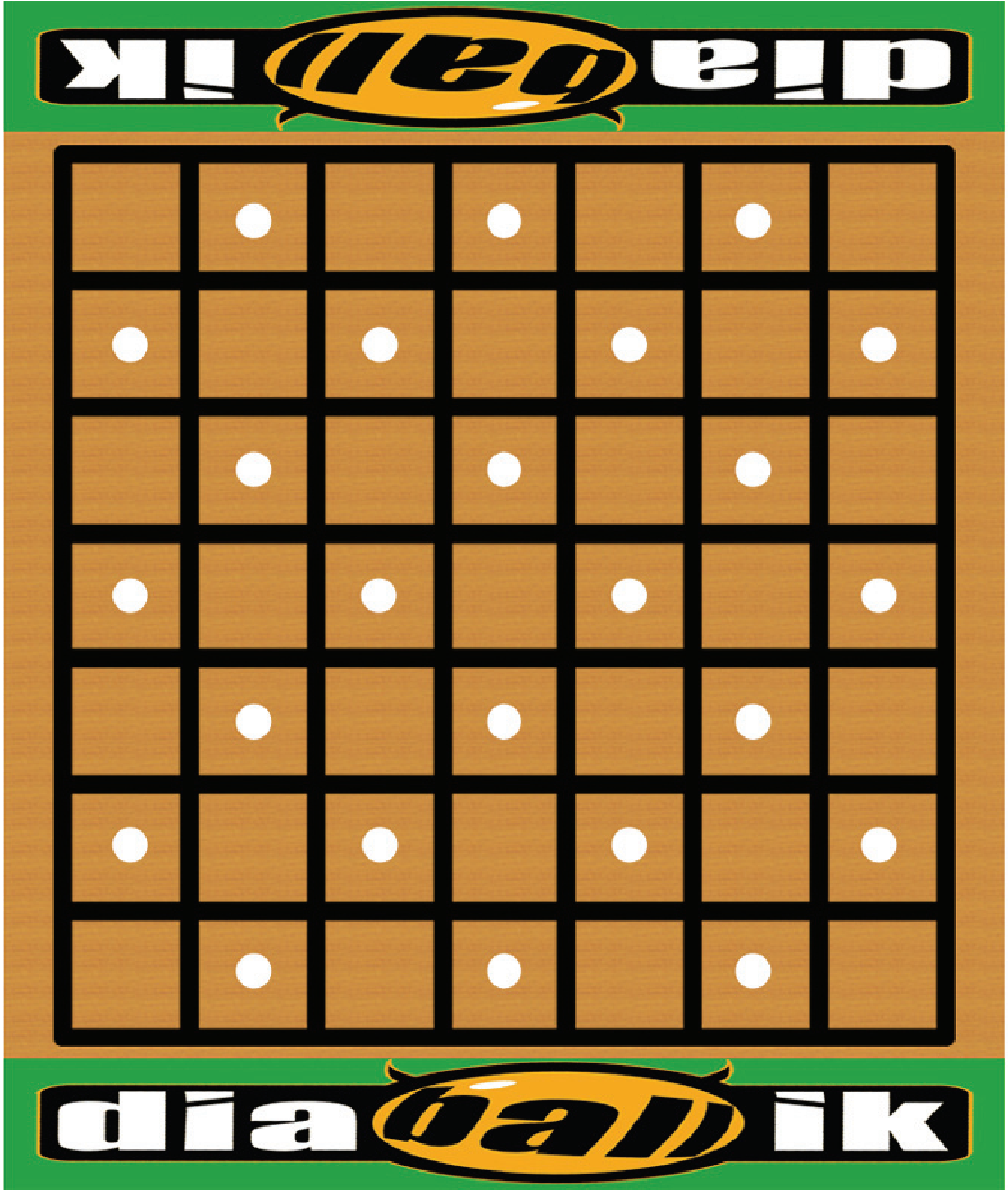
Chaque joueur execute librement au moins l'une des 3 actions suivantes :
-un premier déplacement (adjacent)
- un second déplacement (adjacent)
- une passe (diagonale permise)

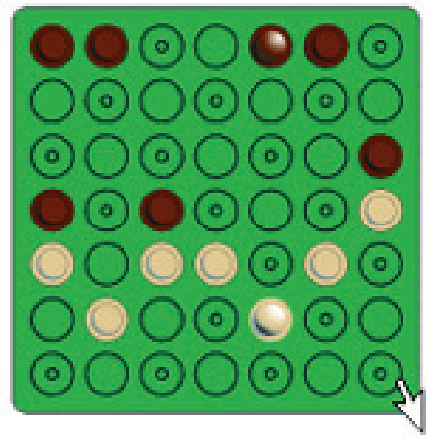
Le premier joueur qui réussit à atteindre la dernière ligne adverse avec sa balle gagne la partie.

ANTI-JEU :

Si un joueur bloque le jeu en créant une ligne infranchissable par les pièces adverses et avec 3 de ses pions au contact de l'adversaire, alors celui-ci remporte la victoire.

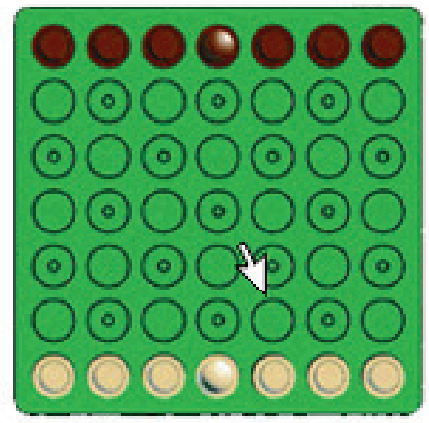






ANTI-JEU :

Si un joueur bloque le jeu en créant une ligne infranchissable par les pièces adverses et avec 3 de ses pions au contact de l'adversaire, alors celui-ci remporte la victoire.



POSITION DE DEPART

DEROULEMENT DE LA PARTIE :

Chaque joueur execute librement au moins l'une des 3 actions suivantes :
-un premier déplacement (adjacent)
- un second déplacement (adjacent)
- une passe (diagonale permise)

Le premier joueur qui réussit à atteindre la dernière ligne adverse avec sa balle gagne la partie.

Senseï

PHILIPPE LEFRANÇOIS

BIBOUN

FIG. 1

FIG. 2

FIG. 3

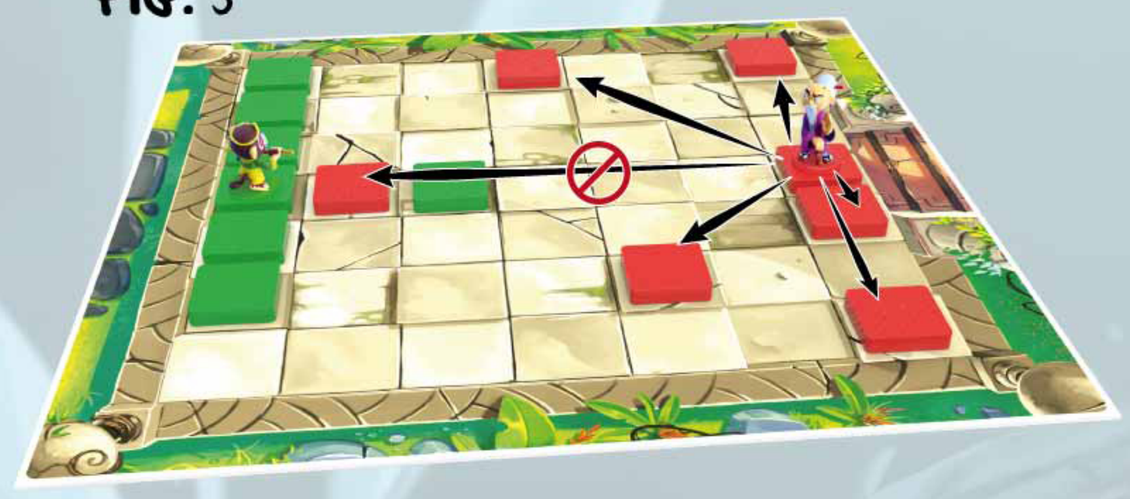


FIG. 4

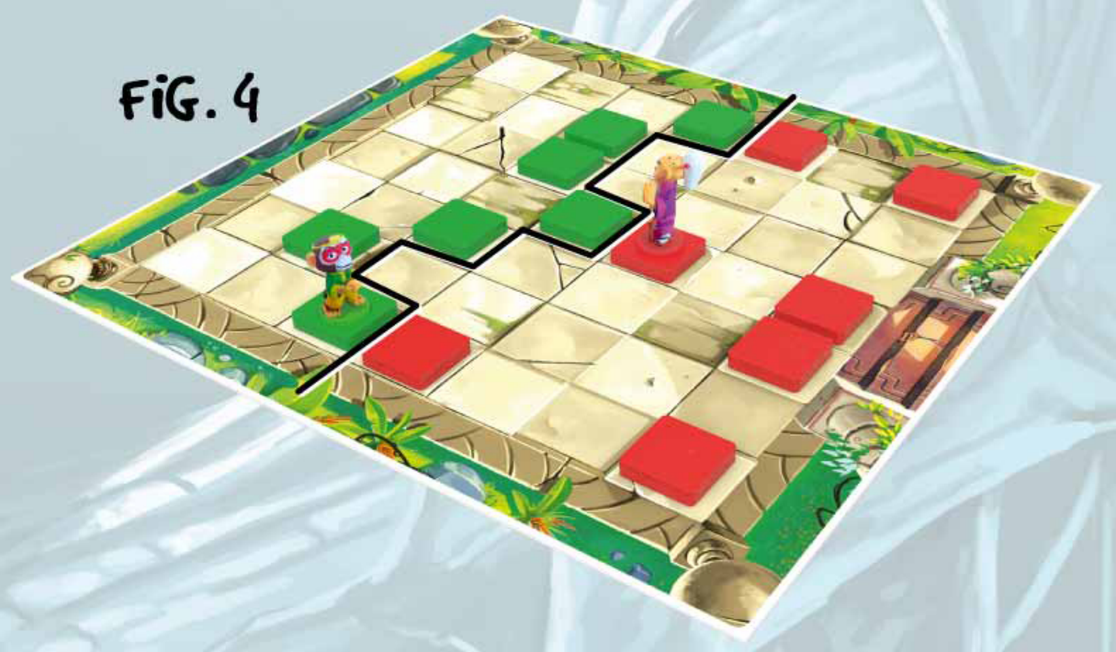


FIG. 5

FIG. 6

©2015. All rights reserved. v.1.0

ferti@orange.fr - www.ferti-games.com

SENSEÏ est un jeu édité par FERTI GAMES,
33700 Mérignac, France.

FERTI-GAMES.COM

MATÉRIEL

•Un plateau Recto-Verso •2 Personnages *(le Sage & le Singe)* • 14 Pierres en Bois *(7 de chaque couleur).*

BUT DU JEU

Être le premier à amener son Personnage sur la ligne de départ adverse.

MISE EN PLACE

En début de partie, les joueurs choisissent le style de déplacement qui sera utilisé durant tout le jeu *(voir les 2 styles de déplacement dans Déroulement de la Partie)*. Les Pierres sont disposées sur les lignes de départ de chaque joueur et les Personnages correspondants sur la Pierre du milieu *(figure 1)*.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À tour de rôle, chaque joueur exécute au moins l'une des 3 actions suivantes *(l'ordre d'exécution des actions est libre)* :

- déplacer une Pierre de sa couleur ;
- déplacer une autre Pierre de sa couleur ou celle du premier Déplacement ;
- déplacer son Personnage.

DÉPLACER SES PIERRES

Le Déplacement d'une Pierre *(figure 2)* ne peut s'effectuer qu'horizontalement ou verticalement *(jamais en diagonale)*, et sans changer de direction au cours de son Déplacement.
Il faut donc deux actions distinctes pour, par exemple, avancer horizontalement puis verticalement une même Pierre.
Il ne peut y avoir qu'une seule Pierre par case. Tant que le Personnage est sur une Pierre, cette dernière ne peut pas être déplacée. Une Pierre est stoppée dans son déplacement par les autres Pierres.
À chaque tour, le joueur peut réaliser 1 ou 2 Déplacements *(les 2 Déplacements peuvent être effectués avec la même Pierre ou deux Pierres différentes)*. L'ordre d'exécution des actions n'a pas d'importance ; le Déplacement du Personnage peut, par exemple, être effectué entre 2 Déplacements de Pierres.

MODE ARASHI
Lors d'un Déplacement, une Pierre peut être déplacée de plusieurs cases *(toujours dans une seule direction).*

MODE SHIZUKANA
Lors d'un Déplacement, une Pierre ne peut être déplacée que d'une seule case.

IMPORTANT : un seul des 2 modes de jeu ci-dessus est choisi pour toute la durée de la partie.

DEPLACEMENT DU PERSONNAGE

Le Déplacement du Personnage *(figure 3)* est possible entre deux Pierres de sa couleur si :
- celles-ci sont sur une même ligne horizontale, verticale ou diagonale.
- il n'y a pas de Pierre adverse entre les 2 Pierres concernées.

La longueur du Déplacement n'est pas limitée.

FIN DE PARTIE

Le vainqueur est le premier joueur à amener son Personnage sur l'une de ses Pierres positionnée sur la ligne de départ adverse.

ANTI-JEU

Si un joueur bloque le jeu en créant une ligne infranchissable par les Pierres adverses alors il peut perdre la partie pour "anti-jeu" si l'adversaire amène au moins 3 de ses Pierres au contact de cette ligne infranchissable *(il y a contact quand les Pierres sont face à face, figure 4).*

VARIANTE SHIZUKANA

• Les règles restent inchangées, seule la position de départ des Pierres est modifiée. Chaque joueur a deux de ses Pierres sur la ligne de départ adverse *(figure 5).*

VARIANTE ARASHI-EXPERT *(ne peut être jouée qu'en Mode Arashi, uniquement sur le plateau Verso - figure 6)*

• Les Pierres ne peuvent pas passer au dessus des gouffres, ni s'y arrêter. Les Personnages peuvent passer au dessus des gouffres. Anti-jeu : les gouffres comptent comme des Pierres dans la ligne infranchissable.