

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



Sur l'auteur...



Alexander Randolph, né en 1922, est certainement l'auteur de jeu le plus populaire du monde. Bien qu'il soit américain et né aux USA, il vit depuis 25 ans à Venise. Randolph parle couramment quatre langues, et il aime toujours voyager, car il se sent partout chez lui, comme tout vrai globe-trotteur. Il en est de même pour ses jeux qui sont diffusés dans de très nombreux pays de la planète.

Son premier jeu publié s'appelait PANKAI. Il est paru en 1961 aux USA après qu'un agent l'ait découvert au mur du studio de Randolph.

L'auteur travaillait à l'époque dans la publicité.

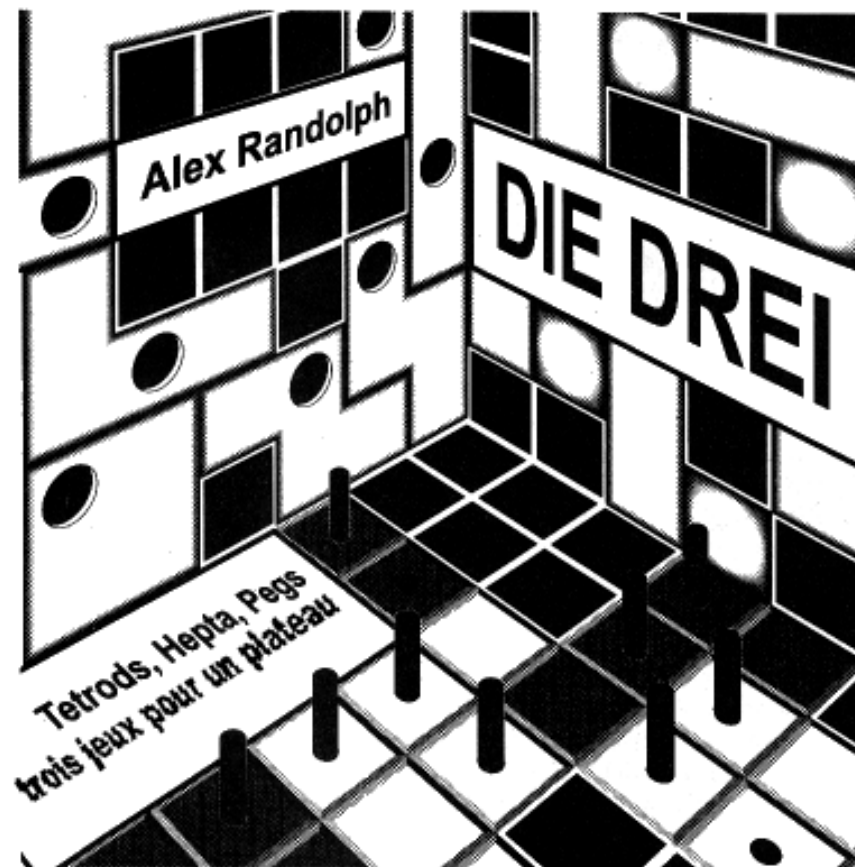
Comme il le dit, il inventait "depuis toujours" des jeux, mais il ne lui était jamais venu l'idée de les vendre. Depuis, plus de cent de ses jeux ont été édités, et Alex Randolph est depuis longtemps l'un des tous premiers auteurs de jeu professionnels. Il est également un très grand joueur. Randolph est par exemple l'un des rares non-Asiatiques qui maîtrise non seulement les échecs occidentaux, mais aussi les difficiles échecs japonais, ou SHOGI.

Alex Randolph : "Ce qui m'intéresse particulièrement dans les jeux qui ne sont pas finis, c'est qu'ils peuvent encore changer si bien qu'on a parfois vraiment le sentiment qu'ils sont vivants. Généralement, j'invente un nouveau mécanisme ; les thèmes m'intéressent moins car je suis plutôt sensible à une esthétique abstraite."

... et ses jeux

Il n'est bien sûr pas possible de lister ici ne serait-ce que les jeux publiés en Allemagne par Alex Randolph. Il est aussi impossible de décrire le style particulier de l'auteur, car il excelle dans des domaines très divers. A côté de purs jeux de stratégie, il a aussi développé des jeux de lettres ou de cartes et même d'excellents jeux pour enfants. TWIXT est considéré par de nombreux experts comme son jeu le plus fameux. Mais peut-être connaissez vous mieux SAGALAND (FABULEUX TRÉSORS), créé en collaboration avec Michel Matschoss, et qui remporta en 1982 le fameux prix allemand "Spiel des Jahres". Il a également eu une grande popularité avec le magnifique jeu de cartes STUPIDE VAUTOUR, et Randolph a eu un succès fou auprès des enfants avec ALLEZ LES ESCARGOTS.

Note du traducteur : Il faudrait également citer un excellent jeu de déduction rapide, RASENDE ROBOTER ainsi que FANTÔMES qui est considéré par de nombreux joueurs comme le roi des jeux de bluff.



Made in
Germany



Depuis longtemps, nous voulions travailler avec Alex Randolph. Il est en effet l'auteur de jeu probablement le plus connu au monde, un véritable ambassadeur du Pays des jeux. D'autres auteurs auraient probablement refusé l'idée de regrouper trois jeux différents dans une seule boîte. Il y avait le risque que des idées auxquelles ils tenaient soient noyées dans la masse, à cause du grand nombre de jeux proposés. Pas pour lui. Il fut immédiatement d'accord avec notre projet. Et c'est ainsi que nous avons le plaisir de vous présenter ici DIE DREI, une collection de trois jeux d'Alex Randolph qui ont en commun d'utiliser tous un plateau de sept par sept cases.

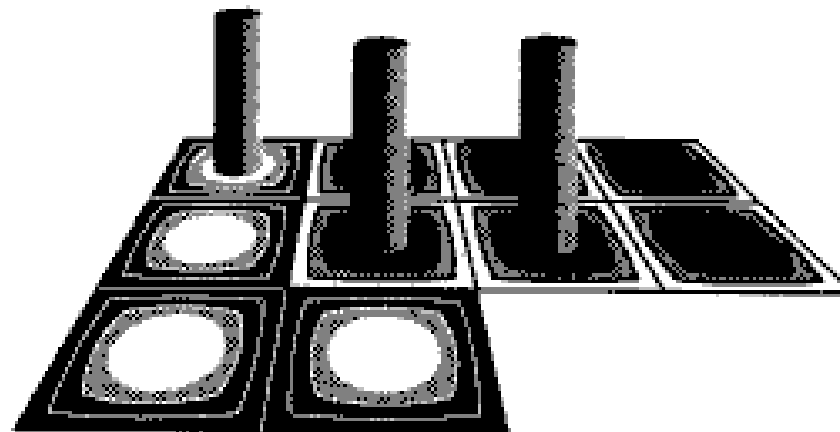
Le premier jeu s'appelle HEPTA, et a auparavant été publié deux fois par des maisons d'édition différentes en Allemagne, d'abord en 1974 sous ce même nom (Ravensburger), puis neuf ans plus tard, sous le nom de MAGIC 7 (Arxon). C'est un grand classique moderne.

TETRODS, le deuxième des trois jeux, a tout de même déjà dix ans. Et bien qu'il ait fait l'objet de nombreux articles dans différentes revues spécialisées, il est cependant édité pour la première fois en boîte. Bien que TETRODS ait été créé par son auteur comme un pur jeu solitaire, nous avons imaginé en plus une variante tactique pour deux joueurs.

PEGS est enfin le numéro 3 de la collection. Il a déjà été édité il y a fort longtemps, en 1975, sous le nom de PEGGINO (Ravensburger). PEGS est un jeu tout à fait extraordinaire à beaucoup d'égard qui était injustement tombé dans l'oubli. Curieusement, Alex Randolph utilisait à l'époque un pseudonyme. Beaucoup de ses fans ne savent donc pas que PEGGINO était de lui, car l'auteur noté sur la boîte est un mystérieux L. W. Bones.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec DIE DREI, tous les trois !

Franjos-Spieleverlag
Franz-Josef Herbst
Zum Brinkhof 22
D-33165 Lichtenau-Henglar
Téléphone: 05292 – 716
Fax : 05292 – 2455



Fin de la partie

La partie se termine lorsque le paquet de cartes est épuisé ou si aucune nouvelle cheville ne peut être posée car toutes les cases sont couvertes par au moins une carte. Celui qui tire la dernière carte ou qui met la dernière cheville, peut encore placer autant de cartes qu'il le peut. Son adversaire ne jouera plus. Ceci est souvent décisif du gain de la partie.

On compte enfin combien de cases chacun recouvre avec sa couleur. Bien sûr, seules les parties visibles des cartes comptent ! Le joueur qui possède le plus de cases de sa couleur est le vainqueur.

PEGS Solitaire

Lors d'une partie normale de "Pegs", vous utilisez rarement les 41 chevilles. Pour réussir ce dernier casse-tête d'Alex Randolph, il faudra cependant toutes les placer. Il est en effet possible de couvrir entièrement le plateau de cartes et cependant de mettre toutes les 41 chevilles ! Vous n'aurez pour cela besoin que de onze cartes (toutes avec les cercles bleus vers le haut), et il faut toujours prendre garde que chaque trou des cartes doit bien enfilé sur une cheville.

Bleu mélange alors le jeu de cartes, puis fait couper Blanc. Ils font tous deux attention à ce que les cartes ne se retournent pas et que les faces bleues restent toujours vers le haut.

Le jeu

Le tour de jeu d'un joueur suit une procédure un peu compliquée. Cependant vous constaterez que la règle est beaucoup plus simple qu'elle n'y paraît.

Bleu commence. Il tient le paquet de carte dans une main et tire les trois premières cartes qu'il étale devant lui. Ces trois cartes constituent son tableau de jeu. L'adversaire doit pouvoir les voir. Puis Bleu place une autre cheville sur une case de son choix.

Si c'est possible, Bleu peut maintenant placer l'une de ses trois cartes. Chaque trou de la carte doit correspondre à une cheville déjà posée, sans quoi la carte ne peut être posée. En outre, la carte ne peut pas dépasser du bord du plateau.

Si Bleu a joué une carte, il complète son tableau en tirant la carte supérieure du paquet pour en avoir à nouveau trois devant lui. Il peut maintenant décider de poser une autre carte, puis compléter à nouveau son tableau, etc. jusqu'à ce que Bleu ne puisse plus ou ne veuille plus poser de cartes ! Il peut renoncer à jouer une carte possible pour des raisons tactiques. Lorsque Bleu ne peut ou ne veut plus jouer de carte, il défausse l'une de ses trois cartes qui est retirée définitivement du jeu.

Enfin, il retourne le paquet de telle sorte que les faces blanches soient maintenant visibles et passe le paquet à son adversaire.

Blanc suit maintenant la même procédure que Bleu. Il tire les trois premières cartes qui constituent son plateau, met une nouvelle cheville, et joue ensuite autant de cartes qu'il le peut et le veut.

Enfin, il défausse également une de ses cartes, retourne le paquet et le donne à Bleu.

Les joueurs continuent à jouer tour à tour. Au début de leur tour, ils commencent par compléter leur tableau en tirant une troisième carte.

Note importante : une carte peut être placée sur les cartes jouées précédemment et recouvrir celles-ci partiellement ou même totalement !

HEPTA

d'Alex Randolph

Pour 1 ou 2 joueurs à partir de 10 ans.

HEPTA, ainsi qu'Alex Randolph a appelé son jeu, vient du grec et signifie tout simplement Sept. Ce nom convient parfaitement : Hepta se joue sur un plateau de jeu de sept fois sept cases. En outre, chaque joueur reçoit sept pièces de jeu, et sept "pierres de blocage" viennent compléter le matériel.

Les règles qui suivent décrivent le jeu à deux. En fin des règles d'Hepta, vous trouverez la variante solitaire.

Contenu

Pour jouer à Hepta, on place à côté du plateau deux fois sept pièces de jeu noires. Sept ont la forme d'un "I" et sept autres, celle d'un "L". Toutes les pièces recouvrent exactement trois cases du plateau. De plus on prépare sept "pierres de blocage" bleues, des carrés perforés qui peuvent être fixés au plateau à l'aide de sept champignons noirs.

Le jeu

Le premier joueur qu'on détermine de n'importe quelle manière, place les sept carrés bleus sur les cases de son choix et les fixe à l'aide des champignons.

Puis, son adversaire choisit avec laquelle des deux formes de pièce il souhaite jouer, "I" ou "L", et il commence immédiatement la partie proprement dite en plaçant l'une de ses pièces sur le plateau.

Le premier joueur reçoit donc les sept pièces de l'autre forme. A tour de rôle les deux joueurs posent ensuite une de leurs pièces, mais bien sûr les cases bloquées ne peuvent pas être recouvertes et aucune pièce ne peut dépasser des limites du plateau, ni être superposée à une autre pièce.

Il arrive à un moment qu'un des joueurs ne trouve plus aucune place pour poser une de ses pièces. L'autre joueur continue à poser tout seul ses pièces s'il le peut.

Les comptes

Celui qui a réussi à placer le plus de pièces gagne la partie. Si on joue plusieurs parties à la suite, les deux joueurs reçoivent autant de points qu'ils en ont posé de pièces. Il est fortement recommandé de faire plusieurs parties, à cause de la brièveté d'une seule partie. L'idéal est de faire un nombre pair de parties, en veillant à alterner le rôle du premier joueur à chaque partie.

Stratégie

Le joueur de départ a déjà un rôle difficile, en posant les bloqueurs. Il ne faut en aucun cas sous-estimer cette phase, car la stratégie fondamentale des deux joueurs est naturellement d'essayer d'isoler sur le terrain des zones où lui seul pourra poser ses pièces.

Exemple de partie

L'illustration montre comment le premier joueur a été imprudent en plaçant les bloqueurs. Il a de toute évidence utilisé un système : un bloqueur dans chaque rangée et dans chaque colonne. (Bien entendu, on peut tout à fait mettre les bloqueurs où on le souhaite, et par exemple cote à cote). Le deuxième joueur s'est alors décidé pour les formes en "I", ce qui est rarement le choix le plus favorable. Dès son premier coup, (pièce 1) il dévoile ses raisons : il se réserve déjà à gauche une petite place dans laquelle seule une de ses pièces peut être placée ! "L" répondait avec la pièce 2 pour empêcher que "I" ne refasse le même coup au prochain tour dans le coin bas droit. Mais "I" répond avec la pièce 3 qui lui réserve une deuxième place imprenable !

PEGS

d'Alex Randolph

Pour 2 joueurs à partir de 10 ans.

PEGS est encore un jeu extraordinaire. Vous n'avez probablement jamais joué à quelque chose de comparable.

Le but du jeu, qui est simplement de conquérir la plus grande surface de jeu à l'aide de cartes perforées, demande cependant une bonne réflexion et une capacité d'anticipation certaine.

Contenu

Préparer les 35 cartes perforées bleues et blanches et les 41 chevilles à coté du plateau de "Pegs". La 36^{ème} carte qui ne possède aucun trou, ne sert que de pièce de rechange.

Les cartes représentent les mêmes figures dans les couleurs bleues et blanches, selon la face : d'un coté il y a toujours six cercles bleus sur des carrés blancs, de l'autre coté, des cercles blancs sur des carrés bleus. Les cartes servent aux deux joueurs. L'un utilise la face bleue, l'autre la face blanche.

Les chevilles sont mises peu à peu, au cours du jeu, dans les trous libres. Les cartes perforées ne peuvent être placées que sur ces chevilles, chaque trou devant strictement correspondre à une cheville. Les cartes peuvent tout à fait se recouvrir partiellement ou même totalement.

Préparation

On forme une pile avec les 35 cartes perforées, en prenant soin que les faces bleues soient toutes orientées vers le haut. On désigne le premier joueur qui jouera avec les faces bleues, de n'importe quelle façon qui vous conviendra. L'autre jouera avec les faces blanches. On appellera ces joueurs "Bleu" et "Blanc".

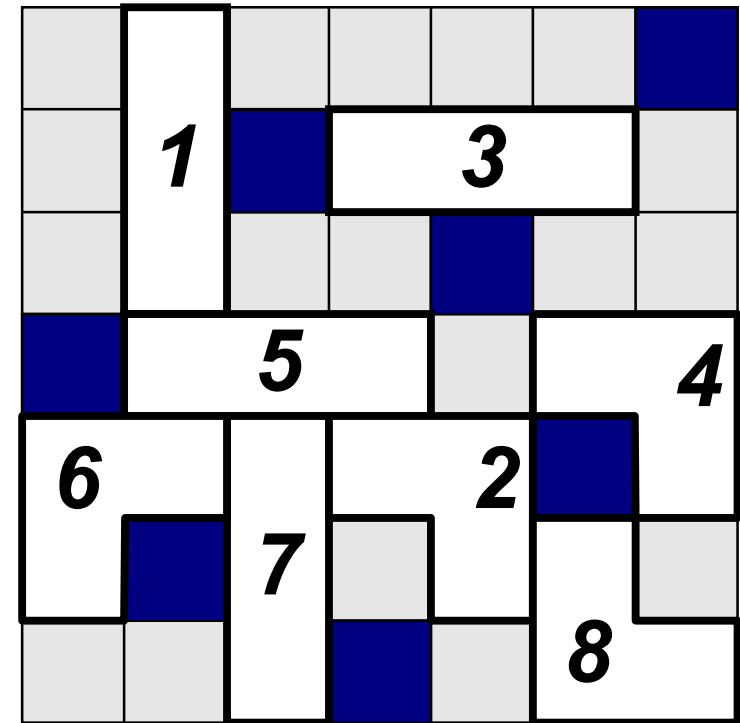
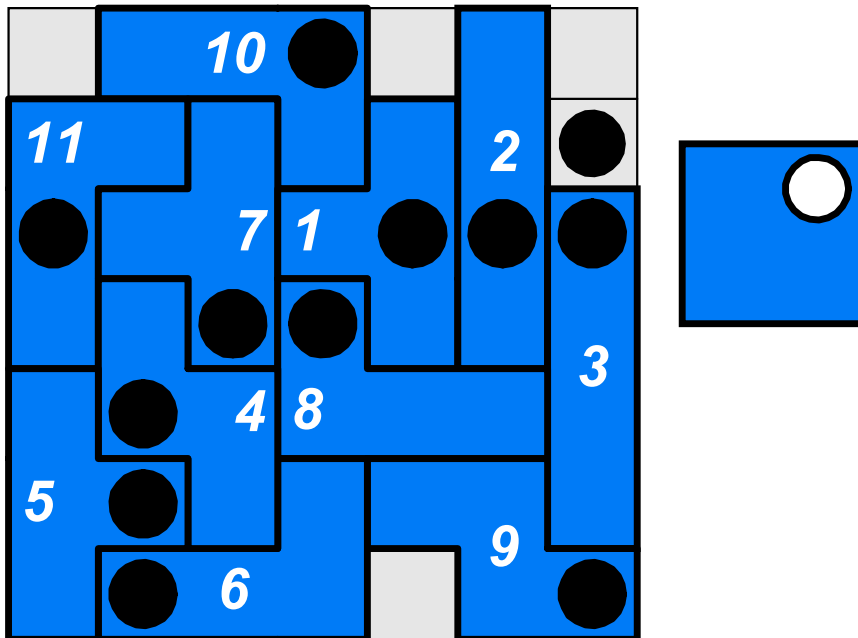
Début de la partie

Bleu place d'abord sept chevilles dans sept cases de son choix.

Puis, Blanc peut ajouter encore des chevilles sur d'autres cases. Il peut en ajouter de 0 à 7 et décide librement du nombre et de l'emplacement de ces fiches. Le terrain contient donc maintenant entre 7 et 14 chevilles et toutes les parties seront probablement différentes.

Exemple de partie

L'illustration montre une partie terminée. Celle-ci a été particulièrement longue ; le joueur de champignons a forcé son adversaire sur les trois derniers Tetros, mais son score reste assez moyen : $10+6+3+1+1+1=22$ points pour un groupe de quatre, un de trois, un de deux et trois champignons isolés. Le joueur de Tetros aurait d'ailleurs pu facilement empêcher la création du groupe de quatre en posant une autre pièce. Son deuxième coup était assez faible. Il aurait du jouer la pièce en "L" qu'il a jouée comme onzième pièce. Un coup typique du jeu est la première pièce en "T" posée par le joueur de Tetros qui bouche tout de suite 3 cases voisines du premier champignon. Si le premier champignon avait été placé un peu plus vers le bord, cela aurait été mieux joué, car il lui serait resté plus de place pour créer un autre regroupement.



"L" avait perdu pratiquement dès le départ ! Il se défend encore courageusement avec la pièce 4 qui lui réserve une place au dessus. "I" doit encore faire attention. Sa pièce 5 empêche une deuxième réservation de "L". Les pièces 6 à 8 étaient ensuite jouées rapidement, il ne restait plus qu'à combler les trous réservés. "I" gagne la partie, car il place une pièce de plus que son adversaire.

Jeu solitaire

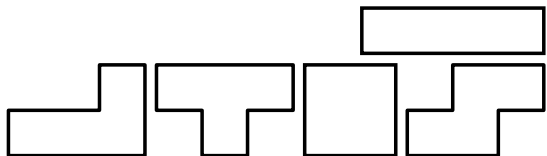
La variante solitaire de "Hepta" pourrait être décrite comme des puzzles à variante. On met d'abord les sept bloqueurs, puis on essaye de remplir le terrain restant avec les quatorze pièces. Cette variante rappelle à juste titre le jeu "Tetros", en plus facile, mais dans le livret d'exercices joint, vous trouverez des positions de départ des sept bloqueurs qui sont de véritables casse-têtes, dont la solution n'est pas évidente.

TETRODS

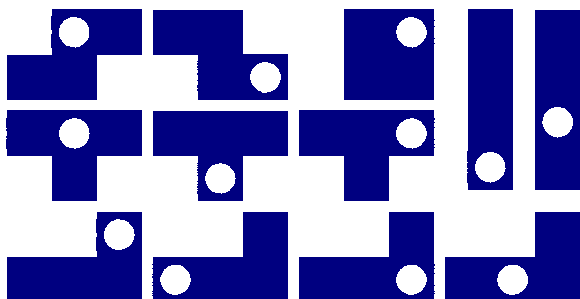
d'Alex Randolph

Pour 1 joueur à partir de 10 ans.

En assemblant 4 carrés, ils est possible de créer 5 formes, si l'on exclue les retournements et rotations :



On appelle ces formes des "Tetraminos". Le célèbre jeu informatique russe "Tetris" les a particulièrement popularisés. Alex Randolph a eu l'idée de percer un trou dans tous les carrés possibles des tetraminos. Il obtint alors douze formes différentes qu'il appelait les "Tetrods".



Contenu

Placer les douze Tetrods bleus à coté du plateau, ainsi que les treize champignons noirs.

Le jeu

"Tetrods" a été développé par son auteur comme un solitaire. Sa particularité est certainement la très grande diversité des puzzles possibles. Dans le carnet d'exercices, vous trouverez toute une série de problèmes.

Il s'agit à chaque fois de remplir le terrain de avec la totalité des treize bloqueurs, mais les positions des trous sont fixées d'avance avec les champignons !

T. FOR TWO

de Franjo Schulte

Pour 2 joueurs à partir de 10 ans.

Avec la permission de l'auteur, nous voudrions présenter ici une variante personnelle de "Tetrods" qui est venue à l'idée de l'un de nos collaborateurs. Il s'agit d'un jeu tactique pour 2 joueurs.

Un joueur reçoit les treize champignons noirs, l'autre les douze Tetrods bleus. Les joueurs ont des buts opposés : pendant que le premier essaye de "planter" ses champignons le plus en groupe possible, son adversaire essaye de l'en empêcher.

Le jeu

Le "joueur de champignon" commence en mettant un champignon où il le veut sur le plateau. Ensuite, le "joueur de Tetrods" place un Tetrod de son choix sur ce champignon.

Les joueurs continuent ainsi à tour de rôle, jusqu'à ce qu'aucun des Tetrods restant ne puisse prendre place sur le dernier champignon posé.

Tant que c'est encore possible, le joueur de Tetrods doit cependant mettre une de ses pièces ! Bien entendu, aucun Tetrod ne peut sortir des limites du terrain ni chevaucher un autre Tetrod.

Les comptes

Seul le joueur de champignon marque des points. Il essaie d'installer le plus possible de champignons sur des cases voisines verticalement ou horizontalement. Plus il en place, mieux c'est. Un champignon isolé rapporte 1 point à la fin, deux champignons voisins $1+2=3$, un groupe de trois rapporte $1+2+3=6$ points, quatre champignons rapportent $1+2+3+4=10$ points, etc. Les valeurs de tous les groupes sont additionnées à la fin de la partie. Cette somme donne le score du joueur de champignon.

On joue ensuite la revanche, en inversant les rôles. Ce qui réussit à marquer le plus de points comme joueur de champignons gagne la partie.