

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 ★★☆☆ modifiable 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



DUEL

UN JEU PAS COMME LES AUTRES

DUEL

2 joueurs

BUT DU JEU

Il faut s'efforcer, soit d'éliminer le "Roi" de l'adversaire, soit de prendre la place qu'il occupait au départ du jeu.

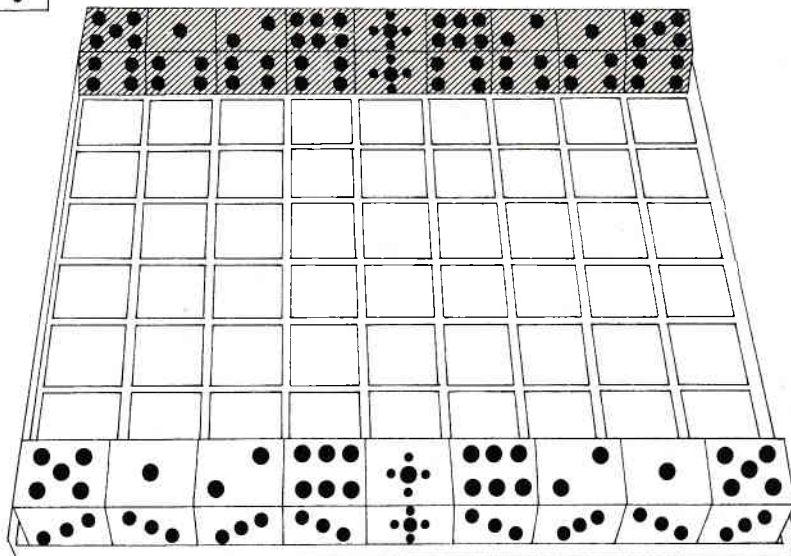


MATÉRIEL

Un damier spécial.
2 séries de dés (8 blancs et 8 rouges).
2 dés "Roi" (1 blanc et 1 rouge).

PRÉPARATION

Chacun choisit une couleur et dispose ses dés de part et d'autre du damier, comme on le voit sur notre dessin. Le "Roi" se trouve sur la case centrale. Les "3" sont orientés, faces aux joueurs.



DÉPLACEMENTS

Les points de la face supérieure du dé indiquent toujours le nombre de cases à parcourir sur le damier. Ni plus ni moins.

Les "blancs" commencent.

Chacun joue alternativement.

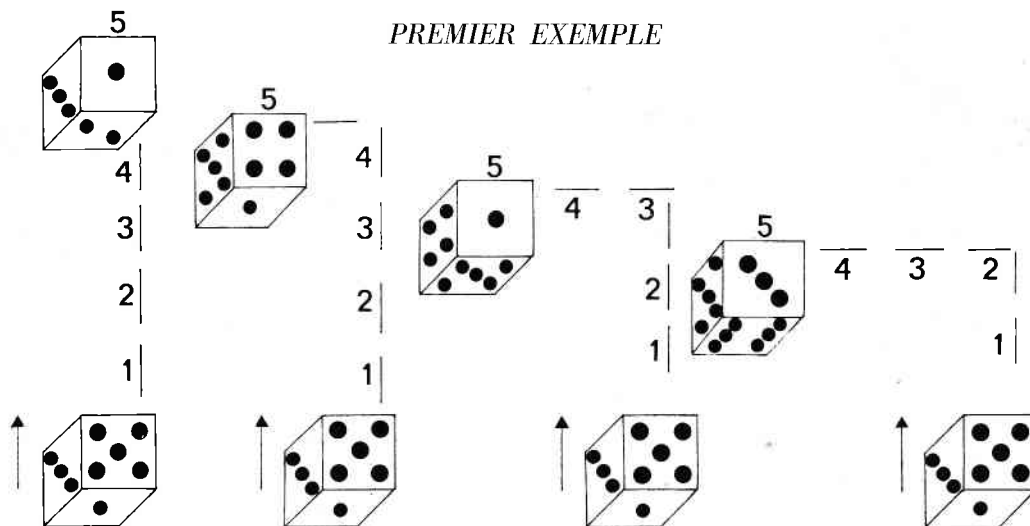
Les dés sont déplacés, soit horizontalement, soit verticalement, jamais en diagonale. Ils ne peuvent pas faire d'aller et retour dans le coup. Par contre, ils ont le droit de bifurquer **une seule fois** en route mais il leur est interdit de sauter par-dessus un autre dé personnel ou adverse.

Le "Roi" ne bouge que d'une case à la fois.

MÉCANISME

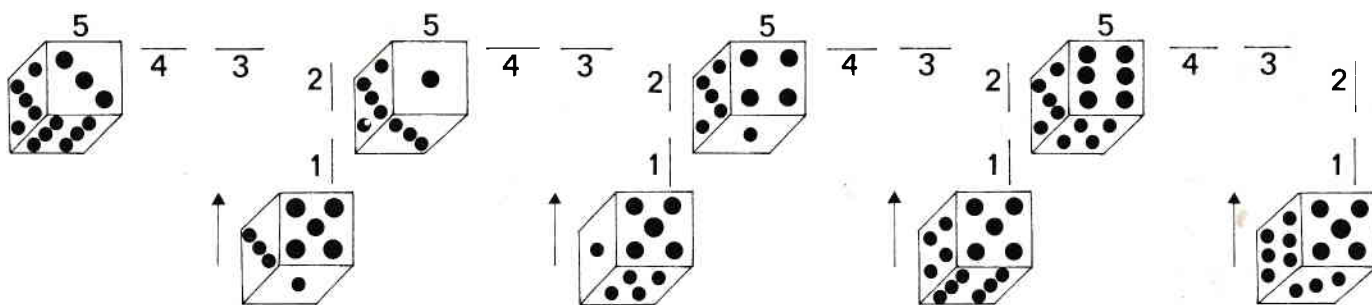
Celui qui joue choisit un dé et l'avance, case par case, en lui imprimant un mouvement de rotation sur lui-même ; ce qui correspond chaque fois à un quart de tour.

Ainsi que nous le disons plus haut, il peut changer de direction dans le coup et parcourir le nombre de cases indiqué par les points de la face supérieure, pourvu que le chemin soit libre de tout autre dé. Un "5", par exemple, peut franchir au choix 3 cases verticalement et 2 cases horizontalement ou 2 et 3, 4 et 1, 1 et 4...



Des déplacements différents de 5 cases donnent à la fin du coup des faces différentes même si, au départ, le dé est toujours orienté de la même façon.

DEUXIÈME EXEMPLE



Des déplacements absolument identiques de 5 cases (2 et 3) présentent des résultats autres si, au départ du coup, le dé est orienté différemment face au joueur.

PRISES

A l'issue d'un déplacement, il faut tomber exactement sur un dé adverse pour l'éliminer du jeu. Les joueurs ont donc pour objectifs constants :

Éliminer le plus possible de dés adverses pour se frayer un chemin.

Tomber exactement sur le "Roi" de l'adversaire ou occuper - s'il s'est déplacé - sa case de départ, pour gagner la partie.

LE VAINQUEUR

Le vainqueur est donc celui qui le premier "tombe" le "Roi" adverse ou prend la case qu'il occupait au départ du jeu.

DIAGRAMMES

Les six diagrammes que nous proposons en page 4 donnent immédiatement tous les déplacements possibles des dés, en fonction :

1) Des points qu'ils présentent sur la face supérieure et qui conditionnent le nombre de cases à parcourir.

2) Des possibilités qu'ils ont de se déplacer directement ou de bifurquer, une fois, en cours de route.

A l'issue du déplacement, on remarque que les points de la face supérieure diffèrent selon l'orientation des côtés du dé au départ du coup.

Pour une bonne lecture de ces diagrammes il faut noter que :

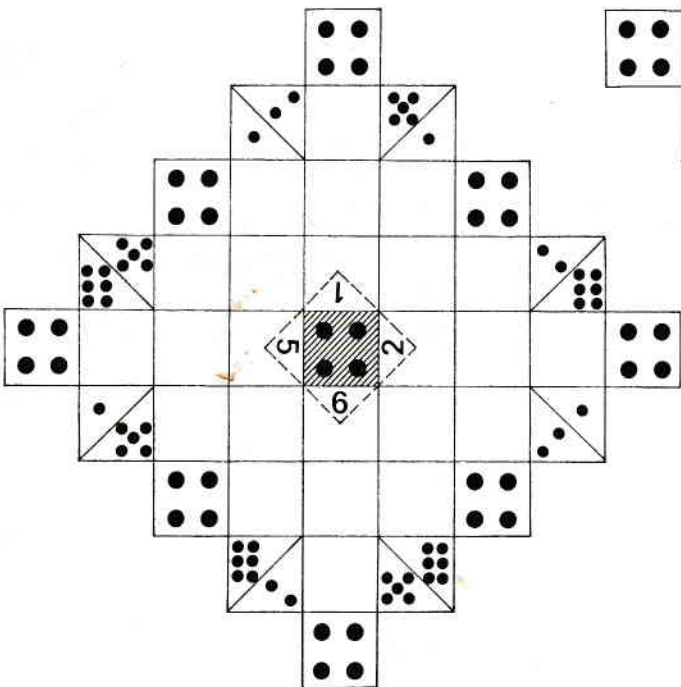
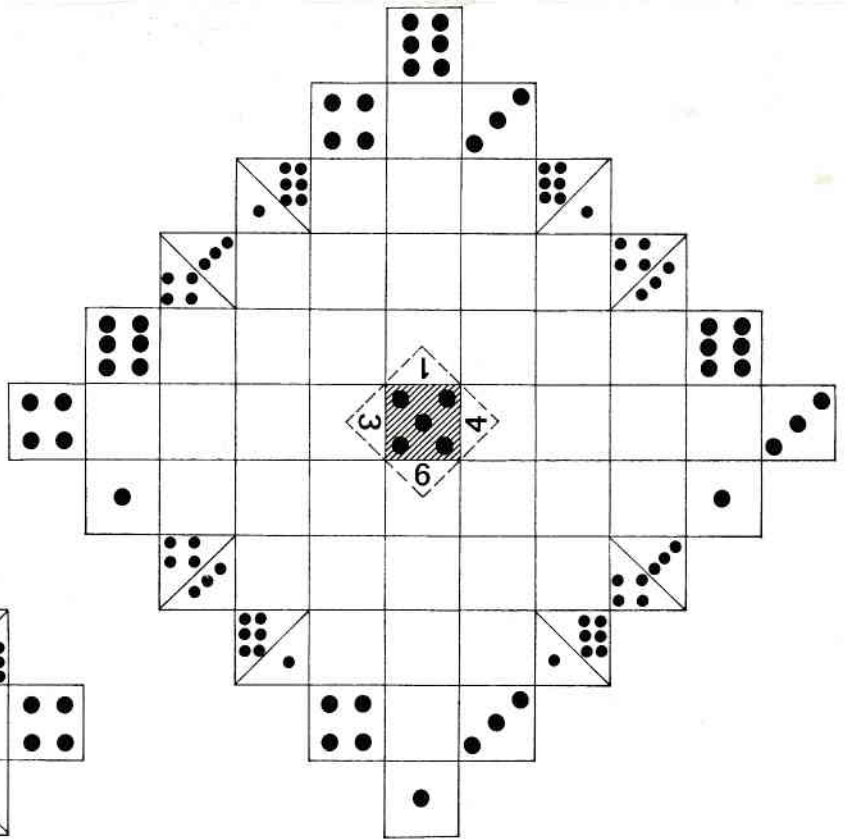
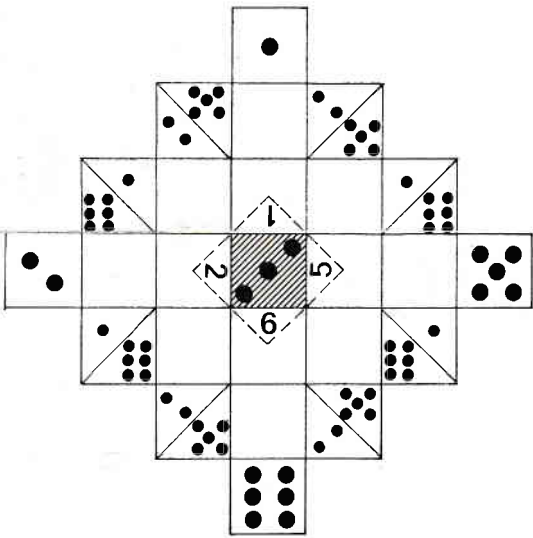
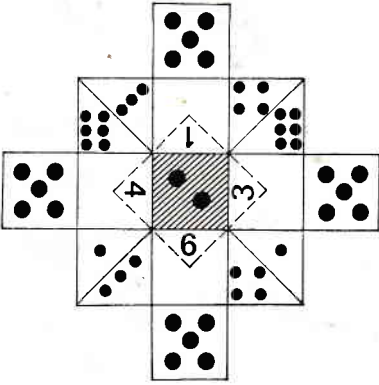
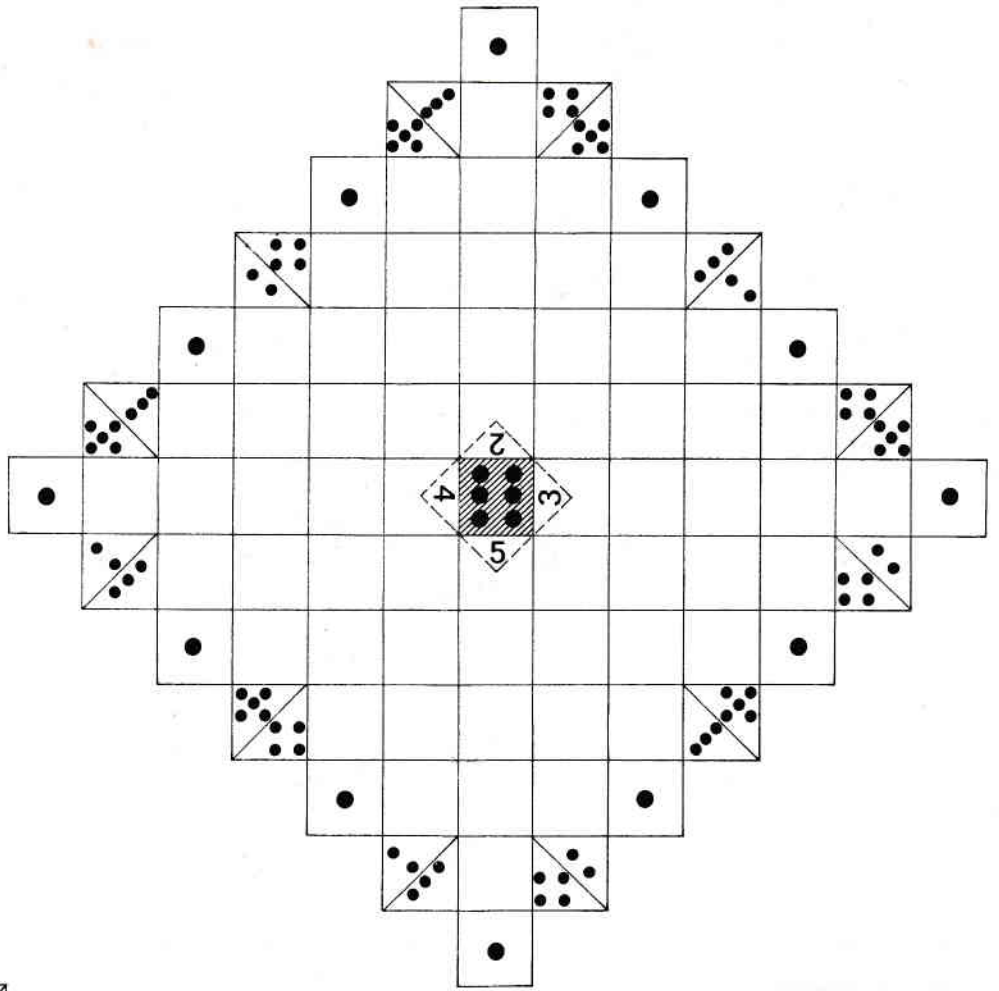
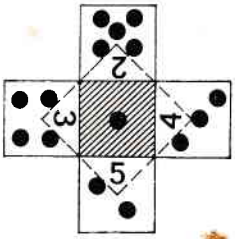
1) Les points du dé central (face supérieure) indiquent le nombre de cases à parcourir.

2) Les points des pourtours donnent les résultats obtenus sur la face supérieure après chaque déplacement.

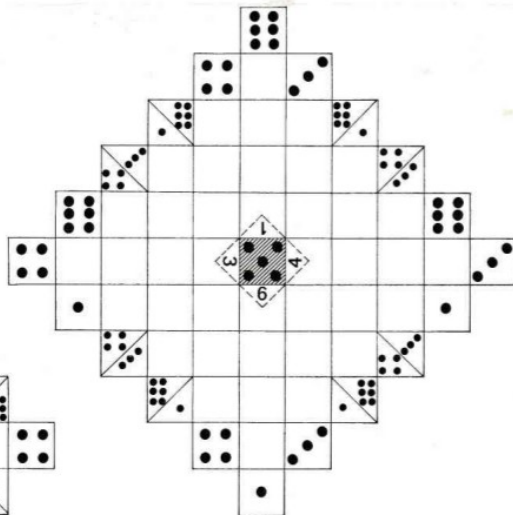
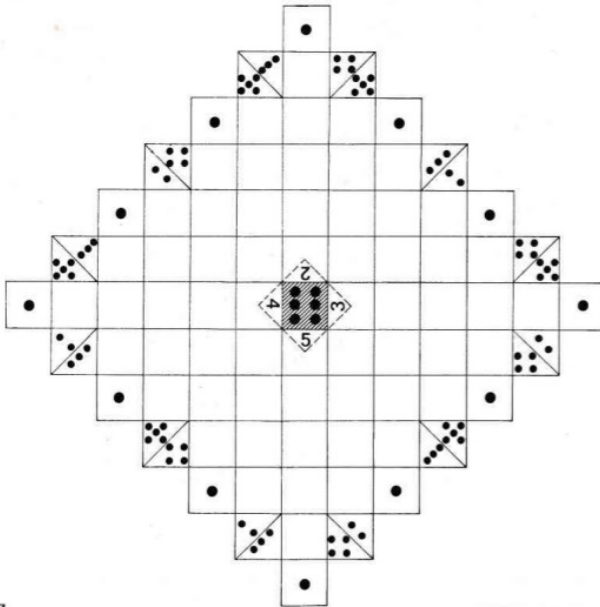
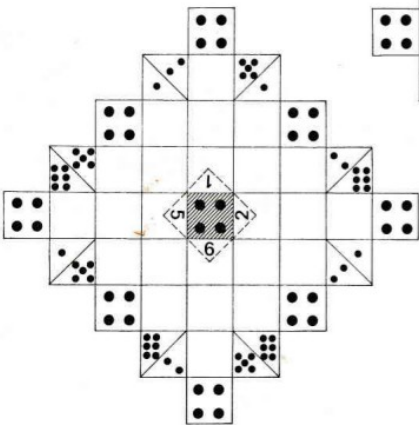
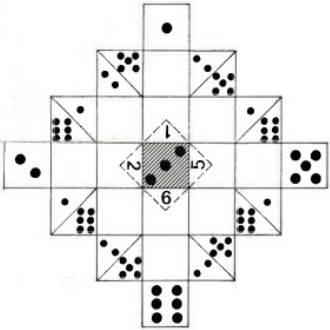
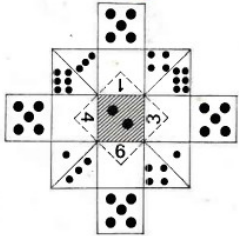
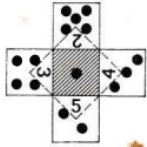
3) Les chiffres dans les triangles autour du dé central précisent les points des côtés.

(Il est bon d'orienter vers soi le diagramme consulté en fonction de ces chiffres pour obtenir, à l'extrémité correspondante, le résultat du coup joué).

6 FACES - 6 DIAGRAMMES



6 FACES - 6 DIAGRAMMES




DUTEL

de Geoffrey Hayes
Un jeu pas comme les autres, pour 2 joueurs


BUT DU JEU

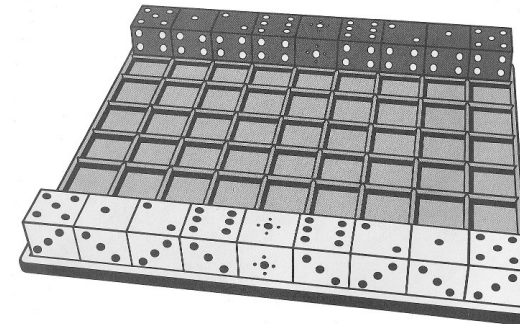
Il faut s'efforcer,
soit d'éliminer le Roi  de l'adversaire,
soit de prendre la place qu'il occupait au départ du jeu.

MATÉRIEL

- Un damier spécial.
- 2 séries de dés (8 blancs et 8 rouges).
- 2 dés Roi  (1 blanc et 1 rouge).

PRÉPARATION

Chacun choisit une couleur et dispose ses dés sur la première ligne devant lui.
Les faces supérieures des dés indiquent dans l'ordre : 5-1-2-6-Roi-6-2-1-5.
Le Roi  se trouve sur la case centrale.
Les faces orientées face aux joueurs indiquent la valeur 3 (sauf le Roi).



DÉPLACEMENTS

Les *blancs* commencent et chacun joue alternativement.

Les points de la face supérieure du dé indiquent toujours le nombre exact de cases à parcourir sur le damier, ni plus, ni moins.

Les dés sont déplacés soit horizontalement, soit verticalement, mais jamais en diagonale.

Ils ne peuvent pas faire d'aller-retour dans le même déplacement mais ont le droit de bifurquer **une seule fois** en cours de route.

Il est interdit de sauter par-dessus un autre dé personnel ou adverse.

Le Roi ♔ ne bouge que d'une case à la fois.

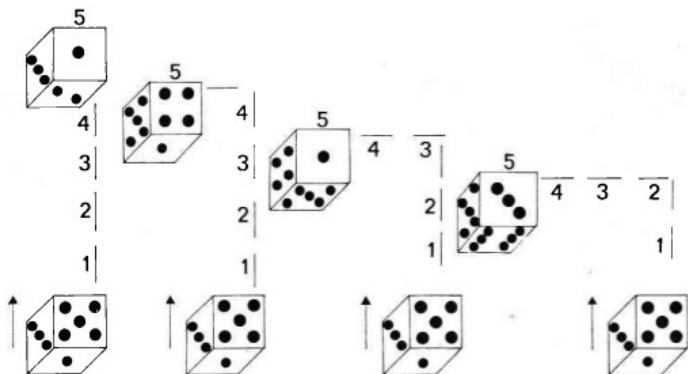
MÉCANISME

Celui qui joue choisit un dé et l'avance, case par case, en lui imprimant un mouvement de rotation sur lui-même ; ce qui correspond chaque fois à un quart de tour.

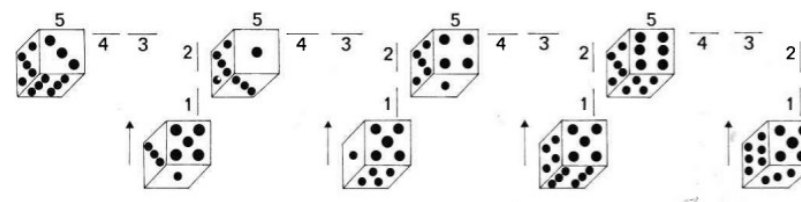
Le dé peut changer de direction au plus une seule fois lors du déplacement et doit parcourir le nombre de cases indiqué par les points de la face supérieure, pourvu que le chemin soit libre de tout autre dé.

Un 5, par exemple, peut franchir au choix 3 cases verticalement et 2 cases horizontalement, ou 2 et 3, ou 4 et 1, ou 1 et 4...

Des déplacements différents de 5 cases donnent à la fin du coup des faces différentes, même si au départ le dé est toujours orienté de la même façon :



Des déplacements absolument identiques de 5 cases (2 et 3) présentent des résultats autres si, au départ du coup, le dé est orienté différemment face au joueur :



PRISES

À l'issue d'un déplacement, il faut tomber exactement sur un dé adverse pour l'éliminer du jeu.

Les joueurs ont donc pour objectifs constants :

- Éliminer le plus possible de dés adverses pour se frayer un chemin.
- Tomber exactement sur le Roi de l'adversaire ou occuper sa case de départ, pour gagner la partie.

LE VAINQUEUR

Le vainqueur est donc celui qui le premier tombe le Roi ♔ adverse ou prend la case que ce Roi occupait au départ du jeu.

DIAGRAMMES

Les six diagrammes que nous proposons en page 4 donnent immédiatement tous les déplacements possibles des dés, en fonction :

1. des points qu'ils présentent sur la face supérieure et qui conditionnent le nombre de cases à parcourir.
2. des possibilités qu'ils ont de se déplacer directement ou de bifurquer, une fois, en cours de route.

À l'issue du déplacement, on remarque que les points de la face supérieure diffèrent selon l'orientation des côtés du dé au départ du coup.

Pour une bonne lecture de ces diagrammes il faut noter que :

1. Les points du dé central indiquent le nombre de cases à parcourir.
2. Les points des pourtours donnent les résultats obtenus sur la face supérieure après chaque déplacement.
3. Les chiffres dans les triangles autour du dé central précisent les points des côtés.