

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



énigmat



Jeu à un joueur

Le jeu a été créé pour se jouer seul afin de développer la vision de l'échiquier de façon ludique.

La pratique montre pourtant que le « chercheur » cesse rapidement d'envisager des défenses, persuadé trop vite d'avoir trouvé le mat.

Pour une meilleure efficacité, un « regard extérieur », pour pousser le chercheur à voir ce qu'il n'a pas vu, est donc idéal.

Un parent ou un ami connaissant les règles, peut très bien faire l'affaire.

Il pourra guider le « chercheur » par ces questions :

- Le Roi est-il en échec et par qui ?
- La pièce donnant échec ne peut-elle pas être prise et par qui ?
- Une pièce ne peut-elle pas venir cacher le Roi ?
- Le Roi ne peut-il pas fuir et où ?

Remarque : Dans certains essais, le Roi est bel et bien échec et mat mais le Roi blanc est lui-même en échec, ce qui est impossible et réfute donc la solution.

Jeu en duel

Les 2 joueurs vont alterner le rôle de l'attaquant et du défenseur.

Ces rôles sont tirés au sort pour commencer la partie.

L'attaquant prend un échiquier et dispose d'une minute au plus, pour tenter de construire un échec et mat. Pendant ce temps le défenseur observe et contrôle le temps.

Dès que l'attaquant propose une solution, le défenseur dispose de 10 secondes pour la réfuter mais n'a le droit qu'à une seule proposition.

Si la proposition est valable, le défenseur marque un point et devient à son tour l'attaquant en prenant le même échiquier.



Si la proposition n'est pas valable l'attaquant marque 2 points et on écarte l'échiquier de la partie.

On échange alors les rôles et le nouvel attaquant prend un nouvel échiquier pour continuer la partie.

Si à la fin de la minute l'attaquant n'a rien proposé, on inverse les rôles en gardant le même échiquier (personne ne marque de points).

La partie se joue en un nombre impair de points.

Le premier arrivé à 5 points pour une partie Blitz, à 15 points pour une partie longue.

On peut aussi choisir de jouer en 7, 9, 11 points ou plus.

Ce système de jeu très dynamique peut facilement être mis en place pour un tournoi entre plusieurs joueurs à la façon d'un tournoi d'échecs.

Jeu à plusieurs

Placer 6 échiquiers par joueur au centre de la table. (12 échiquiers pour une partie à 2, 18 pour une partie à 3...). Les échiquiers sont pris au hasard.

Tous les joueurs prennent un échiquier et essaient simultanément de retrouver la position de mat.

A tout moment, on peut reposer son échiquier au centre de la table afin d'en choisir un autre.

Dès qu'on pense avoir résolu son problème, on prévient les autres joueurs qui ont alors 10 secondes pour réfuter la solution.

Chaque adversaire n'a droit qu'à une seule proposition.

Les propositions doivent être différentes les unes des autres.

Toute proposition valable rapporte 1 point à son auteur.

L'échiquier est alors définitivement écarté de la partie.

Si aucune réfutation n'est proposée ou si aucune n'est valable, la position est considérée comme un mat et rapporte 2 points à son auteur. L'échiquier est écarté de la partie.

La partie se termine dès qu'un joueur ne peut pas prendre de nouvel échiquier.

Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur.

