

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Règle du Jeu

Matériel :

- 1 plateau de jeu, comportant pour chacun des deux camps adverses, blanc et rouge, une ligne de départ fléchée et une ligne d'arrivée numérotée.
- 10 pions blancs - 10 pions rouges - 2 dés.

But du jeu :

Le but du jeu est de faire passer, le plus rapidement possible, la totalité de vos pions d'un bord à l'autre du plateau de jeu.

Pour cela, il faut :

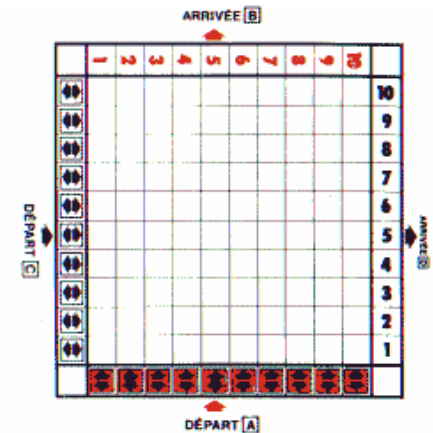
- d'une part, que vous esquiviez avec habileté les attaques de votre adversaire, qui ne se privera pas de renvoyer vos pions au départ, dès qu'un tirage favorable des dés lui permettra de le faire.
- d'autre part, que vous vous efforciez, le plus souvent possible, de retarder la marche des pions de votre adversaire.

mise en place du matériel :

Chacun des 2 joueurs pose les 10 pions de sa couleur en position de départ conformément à la disposition indiquée dans la figure 1 :

les pions rouges sur les 10 cases départ marquées par une flèche rouge.

les pions blancs sur les 10 cases départ marquées par une flèche blanche.

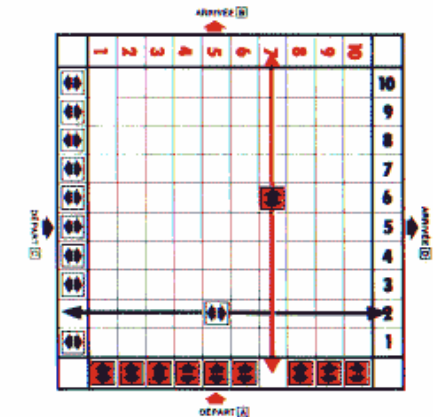


Le Joueur ROUGE se dirige de A vers B
Le Joueur BLANC se dirige de C vers D

sens de déplacement d'un pion :

Un pion se déplace, soit en avançant, soit en reculant, toujours sur un même axe vertical, reliant le point de départ au point d'arrivée de ce pion. (Voir fig. 2.)

Tous déplacements à droite, à gauche ou en diagonale par rapport à cet axe, sont interdits.



mode de déplacement d'un pion :

Ce sont les dés qui, lancés à tour de rôle par chacun des joueurs, permettent de déplacer les pions.

Après chaque lancer de dés, un joueur a le choix entre plusieurs solutions de déplacements :

- ou il **avance ou recule un de ses pions** d'autant de cases que de points obtenus par **addition** des 2 dés.
- ou il avance ou recule :
 - **un premier pion** d'autant de cases que de points indiqués par l'un des 2 dés.
 - puis **un deuxième pion** d'autant de cases que de points indiqués par l'autre des 2 dés.

exemple :

Regardez attentivement la figure 3, qui ne représente que les déplacements des pions rouges.

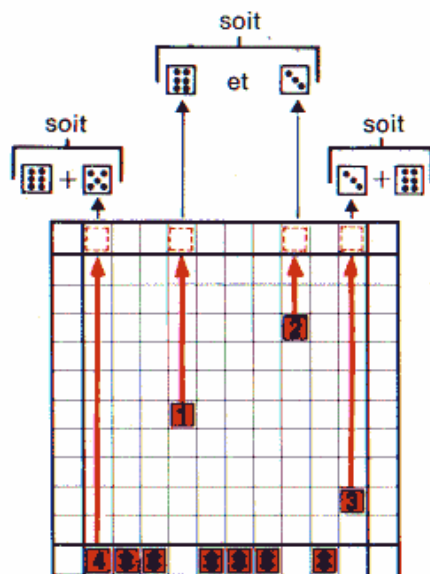
Le joueur fait un tirage de et .
Il peut :

- soit avancer le pion **1** de 6 cases et le pion **2** de 3 cases,
- soit avancer le pion **3** de $(6 + 3 =) 9$ cases.

Il aurait pu, bien entendu, combiner toutes sortes d'autres déplacements, à condition de toujours respecter les 2 chiffres donnés par les dés, 6 et 3.

Autre supposition : Il aurait pu :

- soit faire avancer un pion encore au départ de 9 cases,
- soit reculer le pion **2** de 6 cases, et le pion **1** de 3 cases, etc.



attention : Un joueur qui fait un tirage de et peut, bien entendu, mener un de ses pions encore au départ, directement sur sa case d'arrivée. Voir fig. 3, PION **4**.

l'attaque :

L'attaque a pour but de toucher un pion adverse et de le renvoyer à son point de départ.

Pour attaquer un pion adverse, il faut :

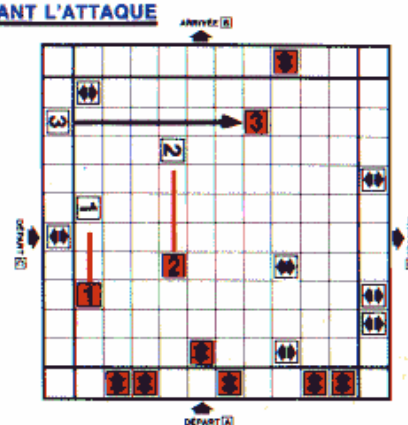
- 1/ Que le pion attaquant soit sur le même axe que le pion attaqué.
- 2/ Que le pion attaqué soit à la portée du pion attaquant. C'est-à-dire qu'en avançant ou en reculant d'un nombre de cases données par le ou les dés, le pion attaquant doit arriver très exactement sur l'emplacement du pion attaqué.

Dès qu'un pion est attaqué et touché, il retourne immédiatement à sa case départ.

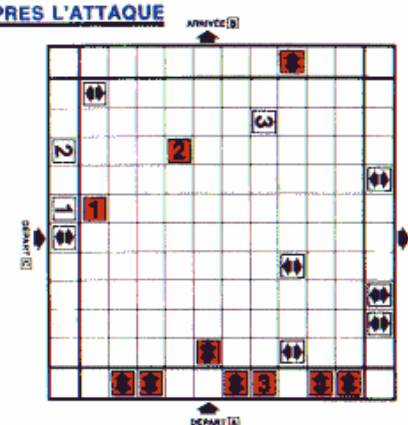
Il peut, bien sûr, repartir dès le coup suivant.

exemple : fig. 4 et 4 bis

AVANT L'ATTAQUE



APRES L'ATTAQUE



C'est au joueur rouge de lancer les dés : il tire et . Il avance son pion **1** de 3 cases et touche le pion **1** blanc qui retourne à sa case départ. Il avance ensuite son pion **2** de 4 cases et touche le pion **2** blanc qui retourne à sa case départ.

Ensuite, c'est au joueur blanc de jouer. Il tire et . Il avance son pion **3** de $(6 + 1) = 7$ cases, et touche le pion rouge **3** qui retourne au départ.

CAS N° 1 :

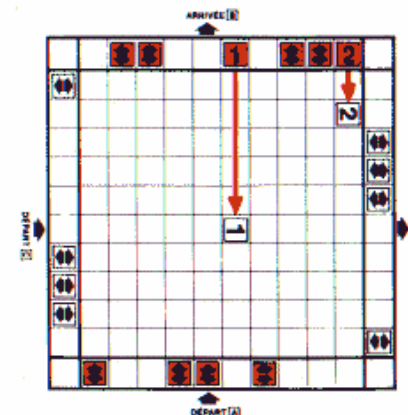
Un pion déjà en place sur sa case d'arrivée **peut reculer** pour aller, par exemple, attaquer un pion adverse qui passe à sa portée.

exemple : fig. 5 et

Le joueur rouge fait un tirage de et .



Il recule son pion **1** de 6 cases et va toucher le pion blanc **1**.



Il recule son pion **2** de 2 cases et va toucher le pion blanc **2**.



CAS N° 2 :

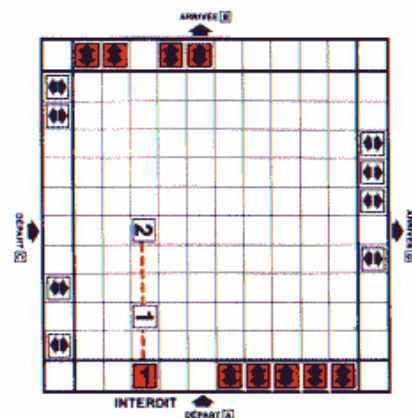
Il est interdit de sauter par-dessus un pion adverse, aussi bien en avançant qu'en reculant.

exemple : fig. 6  et 

Le joueur rouge fait un tirage de  et .

Le pion rouge **1** ne peut, ni avancer de 3 cases en sautant par-dessus le pion **1** blanc, ni aller toucher le pion blanc **2** en avançant de 5 cases.

Dans cette situation, le joueur rouge ne peut absolument pas jouer avec son pion **1**.




CAS N° 3 :

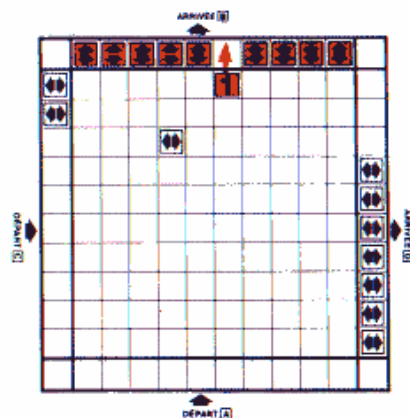
Pour rentrer un pion dans sa case arrivée, vous devez obligatoirement avoir un total de points donnés par le ou les dés, correspondant exactement au nombre de cases restant à parcourir par ce pion.

Quand le tirage des dés ne vous permet pas d'effectuer cette opération et qu'aucun de vos pions ne peut plus être manœuvré, vous êtes obligé de passer votre tour.

exemple : fig. 7 



Tous les pions rouges sont déjà sur la ligne d'arrivée, à part le pion **1**.



Si le joueur ne tire par un , il ne peut pas rentrer son pion et il est obligé de passer son tour.



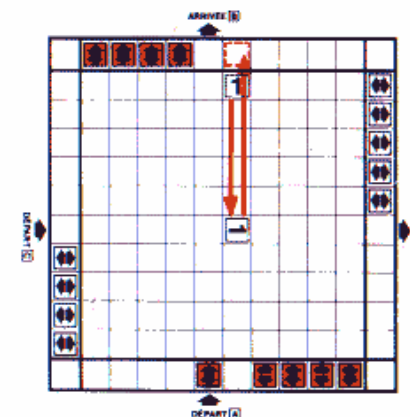
CAS N° 4 :

Il est permis, dans un même tour de jeu, de déplacer successivement en avant puis en arrière, ou vice versa, le même pion, à condition de respecter, bien entendu, les points indiqués par les dés.

exemple : fig. 8  et 



Le joueur rouge fait le tirage suivant  et .

Il recule son pion **1** de 5 cases et touche le pion **1** blanc ; ensuite il avance à nouveau son pion de 6 cases et le place ainsi sur sa case d'arrivée.



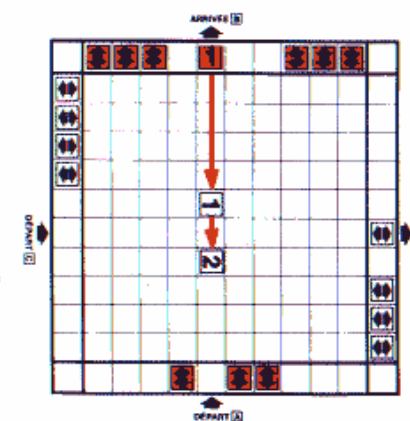
CAS N° 5 :

Quand vous venez de chasser un pion adverse, et que les points d'un des 2 dés n'ont pas été utilisés, vous pouvez continuer de déplacer dans le même sens votre pion d'autant de cases que de points indiqués sur le dé restant.

exemple : fig. 9  et 

Le joueur rouge fait un tirage  et .

Dans ce cas, il peut reculer son pion **1** de 5 cases et toucher le pion **1** blanc, puis continuer à reculer de 2 cases et toucher le pion **2** blanc.



le gagnant :

Le joueur gagnant est celui qui, le premier, réussit à rentrer la totalité de ses pions dans les 10 cases chiffrées de la ligne d'arrivée.