

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**

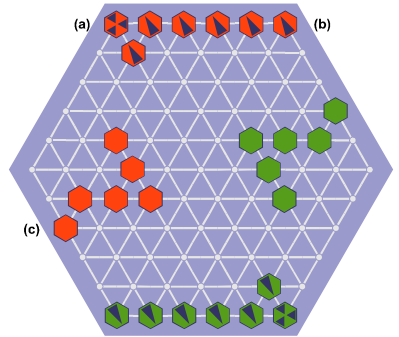


Fibonacci

Un jeu de **Thomas Naylor**, publié en 1992 – <http://www.strategygame.co.uk/>
Règle originale – Corrections et mise en page par François Haffner

Matériel

- Un plan de jeu hexagonal de 91 intersections
- Deux ensembles de treize pions
Chaque joueur a un pion central (a), six pions d'attaque (b) et six pions de défense (c), montrés dans la position de départ.



But du jeu

Entourer complètement le pion central de l'adversaire avec les six pions d'attaque.

Préparation

Disposer le tablier et les pions comme illustré. Chacun choisit une couleur et l'on tire au sort la couleur qui commence.

Nombre de coups permis

Si Rouge commence, Rouge a droit à un coup et Vert a droit à deux coups. Rouge joue ensuite trois coups puis Vert quatre. Rouge dispose alors de cinq coups. À partir de là, chacun joue six coups, à moins qu'un des joueurs ne puisse terminer avec un ou plus de ses pions d'attaque adjacents au pion central de son adversaire. Chaque joueur a un coup de moins pour chaque pion d'attaque de l'adversaire qui est adjacent à son pion central avant qu'il ne commence son tour.

Par exemple, si Vert a quatre pions d'attaque adjacents au pion central rouge, Rouge n'a droit qu'à deux tours.

Déplacement d'un pion

Un joueur choisit un de ses pions d'attaque ou de défense et :

- va dans une case adjacente ou,
- si le pion fait partie d'un groupe de la même catégorie, il peut être bougé dans n'importe quelle case adjacente à un pion de ce groupe (un groupe consiste en des pions de même couleur et de même catégorie qui sont dans des cases adjacentes). Les pions peuvent atterrir sur une case occupée, auquel cas le pion remplacé est envoyé vers la case de provenance du pion qui vient de bouger. Un joueur peut atterrir aussi bien sur l'un de ses pions que sur l'un de ceux de son adversaire.

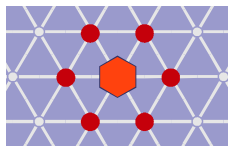
Les pions centraux ne peuvent pas être déplacés de façon indépendante, mais seulement déplacés par un pion d'attaque ou de défense qui atterrit sur eux.

Les pions ne sont jamais enlevés du tableau.

Exemples de coup

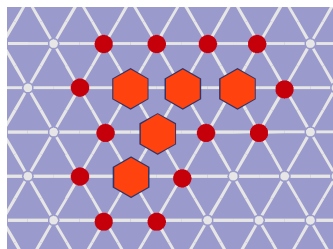
Coup simple

Le joueur rouge peut bouger le pion de défense marqué dans l'une des cases indiquées.



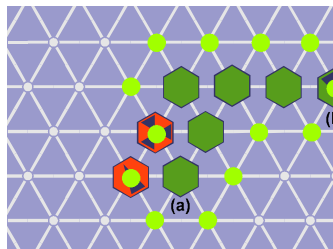
Coup de groupe

Le joueur rouge peut bouger un des pions de défense marqués dans l'une des cases indiquées.

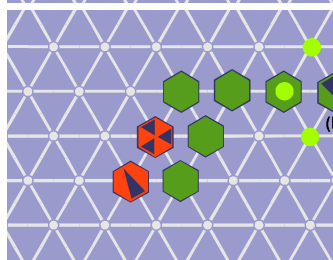


Déplacement

Le joueur rouge peut bouger le pion de défense (a) là où est la pièce d'attaque (b) et déplacer cette dernière à côté de la pièce centrale de l'adversaire (ce coup réduirait de un le prochain nombre de coups de l'adversaire).



Si le joueur rouge décide de bouger la pièce d'attaque (b) il ne peut aller que dans une des cases adjacentes.

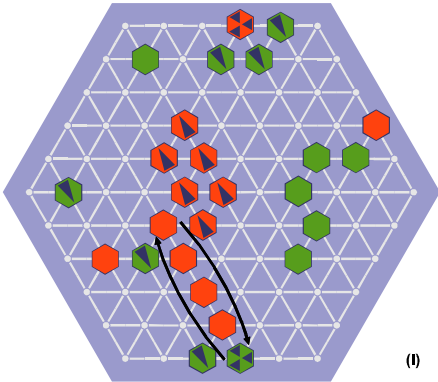


Stratégie

Gardez vos pièces ensemble car groupées elles peuvent bouger plus vite à travers le tableau. Utilisez des lignes de vos pions pour casser les groupes de pions de l'adversaire en les déplaçant au bout de vos lignes. Utilisez des lignes de pions de défense pour rapprocher la pièce centrale de l'adversaire la plus proche de vos pions d'attaque ou pour protéger votre pièce centrale. Le secret du jeu est d'attaquer et, pour gagner vite, amenez vos pièces d'attaques de manière adjacente à la pièce centrale de l'adversaire, dès que possible.

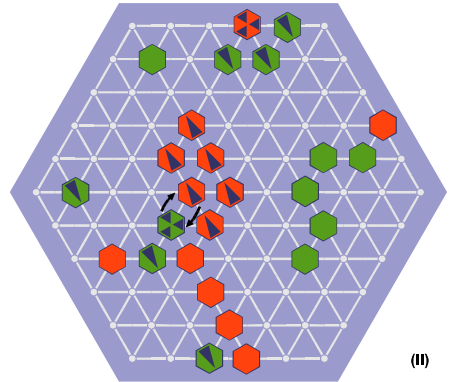
Exemple d'un coup gagnant

À Rouge de jouer. Rouge a trois coups puisque son pion central est entouré par trois pions verts.



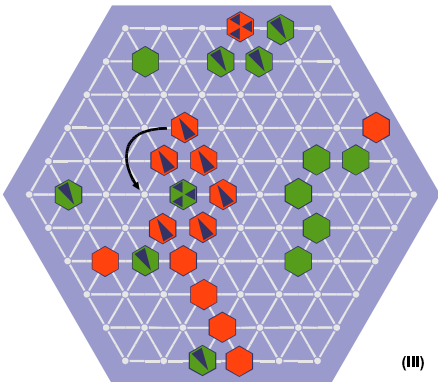
(I)

Pour le premier coup (I)
Rouge prend un pion de défense pour
déplacer le pion central de l'adversaire
proche de ses pions d'attaque.



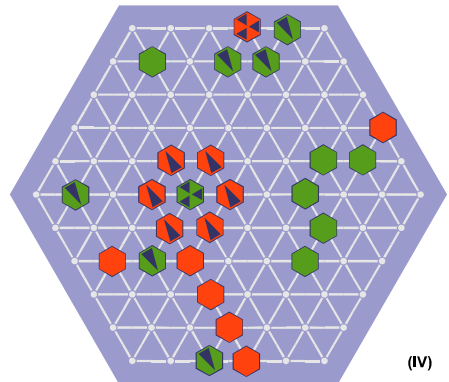
(II)

Deuxième coup (II)
Rouge prend un de ses pions d'attaque et
le bouge pour déplacer le pion central
au milieu de ses pions d'attaque.



(III)

Pour terminer (III)
Rouge bouge le pion qui est au dessus du
groupe dans la case vide à côté du pion
central vert.



(IV)

Victoire rouge (IV)
Le pion central vert est maintenant
totalement encerclé.

Fibonacci avec des cartes

Cette version de Fibonacci comporte une part de chance. Les pions bougent de la même manière qu'auparavant mais le nombre de coups, que chaque joueur peut faire, dépend des cartes. Pour jouer, il faut utiliser un jeu de carte normal. Chaque joueur a douze cartes, et deux fois chaque numéro de un (As) à six. Les cartes sont mélangées et mises faces cachées. Lorsque c'est son tour de jouer, le joueur retourne la carte du dessus de son paquet et peut jouer le nombre de coup correspondant au numéro de la carte. Quand toutes les cartes ont été utilisées elles sont mélangées à nouveau et le jeu continue. Lorsque l'on joue avec des cartes, le nombre de coups autorisé n'est pas réduit par le nombre de pions d'attaque entourant le pion central. La position gagnante est aussi différente : les six pions d'attaque doivent être connectés entre eux, mais le pion central de l'adversaire doit seulement être entouré par trois d'entre eux.

