

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# INTERCEPT® 2 JOUEURS

Un jeu créé par Henri Vergne © 1993

## CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 10 pions plats dits de "passage" - 5 de chaque couleur
- 10 pions creux dits de "repos" - 5 de chaque couleur
- 2 pions doubles - 1 de chaque couleur
- 1 boule.

## BUT

Amener la boule, posée au centre du plateau à la case "Arrivée" opposée à la rangée de départ (camp adverse).

## AVANT DE JOUER

Placer la boule sur la case centrale du plateau et les 11 pions de même couleur sur la première rangée, en mettant le pion double au milieu (face plate visible), et les autres pions de chaque côté en intercalant un "passage" et un "repos" (schéma 1).

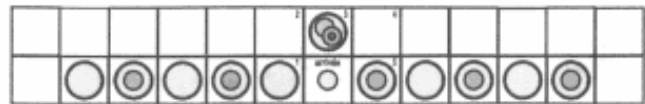


Schéma 1

## REPLACEMENT DES PIONS

Toutes les cases peuvent être utilisées pour le déplacement des pions.

### • Pions de "passage" ou de "repos"

Chaque joueur, à tour de rôle, déplace un pion de sa couleur par glissement latéral ou diagonal case par case (schéma 2), ou par saut vertical, horizontal, latéral ou diagonal, simple ou multiple, d'une case occupée en retombant derrière le pion sauté (schéma 3).

Les pions peuvent, sans distinction de couleur, "sauter" ou être "sautés". Ils ne sautent pas le pion double ni le pion porteur de la boule.

On ne peut enchaîner le saut et le glissement.

### • Pions doubles : 1 face "passage" une face "repos"

Le pion double a les mêmes possibilités que les autres pions. En plus, lors d'un déplacement, il peut être retourné en pion "passage" ou "repos", se déplacer par glissement prolongé en ligne droite, ou par saut latéral ou diagonal, même à distance, en prenant appuis derrière le pion sauté (schéma 4).

Il peut également sauter l'autre pion double, mais pas le porteur de la boule.

Si un pion double n'est pas sur la bonne face, on peut le retourner sur place, mais cela compte un coup.

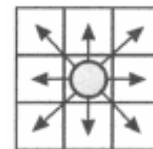


Schéma 2

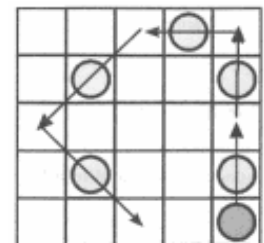


Schéma 3

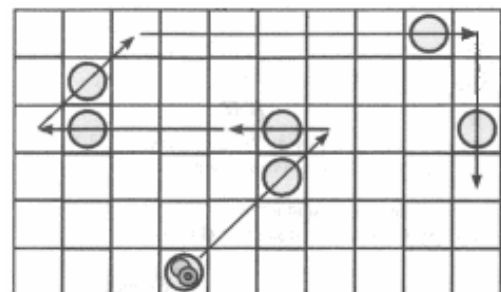


Schéma 4



Pion double



Pion de repos



Pion de passage



Pion avec la boule

## DÉPLACEMENT DE LA BOULE

Après avoir déplacé un pion, le joueur peut prendre et déplacer la boule dans le même tour.

Pour être déplacée, la boule doit toujours transiter par un pion "passage" de son camp qui doit être dans une case contiguë à celle où est la boule, pour aller sur un pion "repos" de son camp (schéma 5 et 6).

Un déplacement peut s'effectuer sur plusieurs pions "passage" et "repos" alternés, jusqu'au pion "repos" souhaité. Lors d'un cheminement prolongé (+ de 2 pions), tout changement de direction se fait sur un pion "repos". Il ne peut y avoir interception de la boule s'il n'y a pas eu de mouvement de l'un des deux pions ("repos" ou "passage") dans la ligne de prise.

Il n'est pas obligatoire de prendre la boule.

La boule est prise pour son premier déplacement, sur la case centrale (schéma 5 et 6), ensuite sur le pion qui la porte, que ce soit le sien ou celui adverse. Le pion porteur de la boule reste inactif tant qu'il n'est pas libéré.

## FIN DE PARTIE

La case "Arrivée" égale pion "repos" final.

La partie prend fin dès que la boule est posée sur la case « Arrivée » ou sur un pion « repos » placé sur cette case. L'arrivée s'effectue avec un pion "passage" entre la boule et l'arrivée (conditions schéma 5 et 6), et par ligne prolongée en respectant le changement de direction sur un pion "repos".

Si la case "arrivée" est occupée par un pion adverse, le joueur arrivant peut le recouvrir par un pion "repos" en respectant les conditions de déplacement (saut ou glissement), pour poser la boule sur la case "arrivée". Le pion recouvert reste inactif.

Si une ou plusieurs cases 1, 2, 3, 4, 5, (schéma 1) sont occupées par des pions adverses, le joueur arrivant peut recouvrir un de ces cinq pions par un pion "passage". Il ne peut y avoir que deux pions de même couleur recouverts. Tout pion recouvert reste inactif.

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments pouvant être avalés.

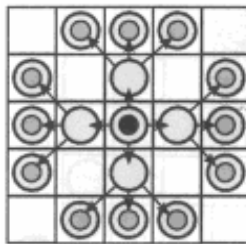


Schéma 5

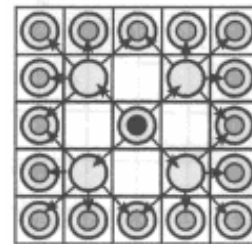


Schéma 6

La boule retombe toujours à 2 cases du pion qu'elle quitte ; elle ne peut jamais aller sur une case voisine de celle où elle se trouvait.



Pion double



Pion de repos



Pion de passage



Pion avec la boule

# INTERCEPT® 4 JOUEURS

## Contenu supplémentaire:

6 pions "passage" - 3 de chaque couleur

6 pions "repos" - 3 de chaque couleur

2 pions doubles - 1 de chaque couleur

- Le déplacement des pions et de la boule se fait de la même façon que la solution " 2 joueurs".
- Il est possible de jouer en équipe (2 joueurs par équipe) "Equipe A" et "Equipe B", ou individuellement.

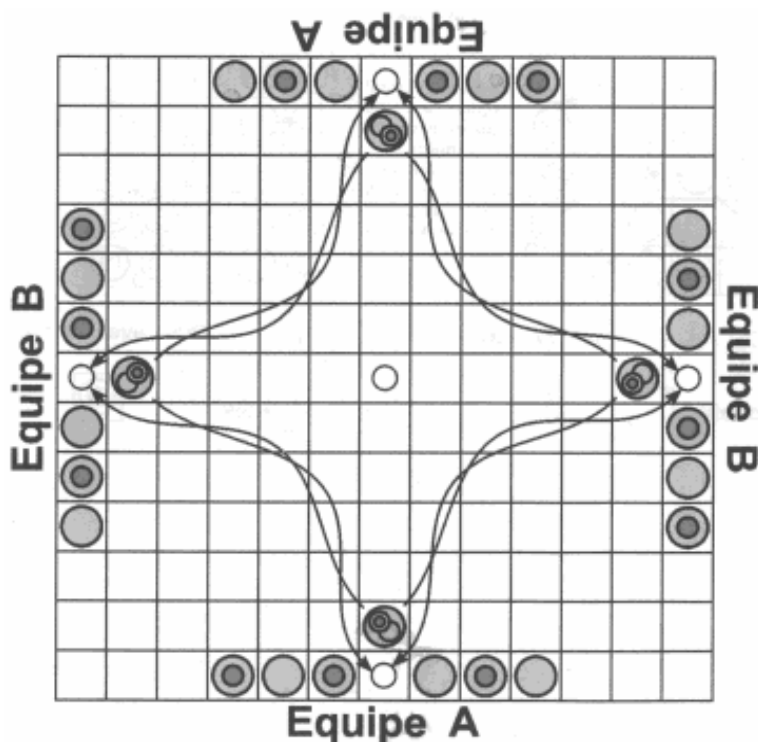
## BUT

En équipe : Les joueurs se placent face à face, et doivent prendre la boule et l'amener dans une des 2 cases "Arrivée" du camp adverse. (voir schéma ci-dessous).

## POUR JOUER

Chaque joueur place 6 pions de la même couleur, 3 "repos", 3 "passage" et le pion double face (face plate visible) sur la première rangée (voir schéma ci-dessous).

- Pour le jeu en équipe, chaque joueur déplace seulement les pions de sa couleur, mais peut utiliser les pions de la couleur de son équipier pour la prise et le déplacement de la boule.



Pion double



Pion de repos



Pion de passage



Pion avec la boule