

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).

**ESCALE À JEUX**



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

JEU DE JACQUET

Règle du Jeu



Le jacquet se joue à deux, dans une boîte dont le fonds présente 24 flèches.

Ce jeu comporte 30 dames, dont 15 noires et 15 jaunes, 2 cornets et 2 dés.

Les joueurs posent leurs dames en trois ou quatre piles sur la première flèche, de façon que chacun ait à sa gauche les pions de son adversaire. Chaque joueur prend un cornet et un dé et tire à qui jouera, en lançant le dé. Le dé le plus fort a la priorité et le joueur qui l'a lancé marque de suite les points des deux dés. A partir de ce moment, la partie se continue avec les deux dés. Dans la désignation, on compte toujours le gros dé d'abord (quatre et trois, cinq et as, six et deux). La flèche de départ ne compte pas.

Les dés ne sont ramassés que lorsque celui qui les a jetés les a vus et annoncés.

Au début, on ne peut faire aucune case avant que la première dame jouée ne soit rentrée dans le quatrième compartiment, qui est celui situé près de soi à droite.

Les doubles se jouent deux fois.

Dès qu'une dame est rentrée, on joue à accoupler les dames sur les flèches, en marquant les points gagnés par une ou plusieurs dames, de façon à boucher le passage à son adversaire et alors on rentre toutes les dames qu'il est possible dans le quatrième compartiment.

Le plus beau coup de début et le double cinq, les doubles se jouant deux fois, la dame franchit donc 20 flèches sans obstacle. Si c'est le double six, on ne peut marquer qu'un seul six, le deuxième étant occupé par la pile de l'adversaire. Si c'est le double trois, on ne peut marquer que neuf, le dernier étant occupé par l'adversaire.

Un joueur ne peut placer une dame sur une flèche déjà occupée par une dame adverse. Si l'adversaire réussit à remplir six flèches qui se suivent, le passage est bouché et l'on ne peut avancer que lorsqu'il retire une de ses dames. Sitôt une flèche libre, se hâter de la prendre, afin d'assurer la correspondance.

Les dames, une fois rentrées, on les sort d'une manière aussi avantageuse que possible.

Mettons que nous amenions le double cinq, une fois les dames rentrées, nous avons la faculté de sortir quatre dames de la cinquième flèche, mais si la sixième est plus chargée, il est plus avantageux de ne sortir que deux cinq et de prendre deux six pour les placer à l'as, ce qui préparerait la sortie de ces derniers.

RÈGLE DU JEU DE JACQUET

Le jacquet se joue à deux ; on se sert à cet effet d'une boîte divisée en deux compartiments sur le fond desquels sont imprimées, sur drap, lino ou carton, 24 flèches ordinairement en deux couleurs s'intercalant.

Ce jeu comporte en outre 30 pions ou dames - 15 Noirs et 15 Blancs, deux cornets et deux dés.

La boîte étant ouverte les joueurs prennent place de chaque côté ayant devant eux les bases des triangles qui forment les flèches - un compartiment à droite l'autre à gauche. Les dames seront alors rangées en trois ou quatre piles sur la dernière flèche se trouvant à l'extrémité inférieure de la case de gauche par rapport à chacun des joueurs ; les 15 noires d'un côté les 15 blanches de l'autre et la partie pourra s'engager.

Chacun des joueurs jouera avec les dames placées à la gauche de son partenaire et, selon les points des dés, comme il sera dit plus loin ; le joueur devra conduire ses pions jusque dans la base de la case qui se trouve à sa droite ; partis du haut de cette même case ses pions devront donc effectuer le tour du jacquet : dès que ses 15 pions auront atteint ce but, il devra les sortir jusqu'à épuisement au fur et à mesure des coups de dés selon les indications qui vont être données. Le premier dont les 15 pions seront sortis aura gagné la partie.

La règle du jeu est la suivante

Pour savoir qui commencera, chacun des joueurs jette un seul dé ; le plus fort a la priorité ; celui que le sort a désigné peut jouer les points marqués par les deux dés ou, reprenant les dés, les lancer à nouveau dans l'espoir de faire mieux.

Avant de pouvoir faire avancer les Dames sur les flèches il faut, et cela dès le début de la partie, en conduire une que l'on nomme "POSTILLON" autour du jacquet jusque dans le dernier compartiment qui se trouve à la droite de chacun. Ce "POSTILLON" est ordinairement placé dans sa marche sur les pointes de flèches jusqu'à ce qu'il ait été conduit sur l'une quelconque des 6 flèches qui forment la case de droite de chacun des joueurs ; c'est dans cette case et autant que possible sur ces 6 flèches que devront être amenées toutes les autres dames. A partir de la rentrée du "POSTILLON" on peut manœuvrer à volonté tous les autres pions.

Chaque joueur jette les dés alternativement et marquera ses points selon la valeur des dés ; la flèche d'où l'on part ne compte pas, c'est à partir de la suivante que l'on commencera à compter pour déplacer ses pions ; on peut soit faire avancer une seule dame en marquant sans s'y arrêter le point intermédiaire ou bien jouer chaque point avec une dame choisie n'importe où. Une flèche doit toujours rester libre dans la case du départ pour le passage du partenaire.

Quand un joueur amène un coup double, c'est-à-dire s'il fait 2 et 2 ou 4 et 4 ou 6 et 6 etc..., il dit : tous les

2, tous les 4 ou tous les 6 etc..., et joue quatre fois le point annoncé, si c'est tous les 4 il fait 4 fois les 4 et ainsi de suite pour tous les doubles.

Un même joueur peut placer autant de pions qu'il voudra sur l'un de ses pions occupant déjà une flèche, mais il ne peut en aucun cas se placer sur une flèche ou marquer le point, s'il joue avec la même dame, si cette flèche est occupée par un pion de son partenaire.

Lorsque l'un des partenaires ne peut jouer le ou les points que les dés lui auront indiqué par suite de l'impossibilité de déplacer ses pions il passera son tour.

Quand toutes les dames sont rentrées dans la dernière case, il s'agit de les faire sortir. On continuera donc à jeter les dés dans le but de cette sortie en considérant que la dernière flèche à droite de chacun est devenue l'As ; partant de là et allant vers la gauche, les flèches suivantes représentent : le 2 - le 3 - le 4 - le 5 - le 6. Au fur et à mesure que l'on amène les dés on retire un par un les pions qui se trouvent sur les flèches correspondant aux valeurs. Les doubles font sortir 4 pions, s'il s'en trouve au moins autant sur la flèche désignée, si, cette flèche n'est pas suffisamment garnie, que, par exemple, deux dames seules y figurent, on prendra sur une flèche de préférence de valeur supérieure, deux dames que l'on avancera vers l'As du nombre de points indiqués par les dés. Il en sera de même chaque fois que les dés désigneront des flèches dont les pions auront déjà été enlevés ou encore qui n'auraient pas pu être garnies à la rentrée ; les points seront marqués comme au cours de la partie en déplaçant le ou les pions d'autant de points que le coup de dés l'indique, rapprochant ainsi de l'As les pions ne pouvant profiter de la sortie. Si par ces manœuvres les dames restantes se trouvent réunies sur l'As ou directement sur une ou deux flèches suivantes, les coups de dés désignant des flèches non occupées permettront la sortie des pions en commençant par la dernière flèche garnie.

REMARQUE. — La rapidité avec laquelle on fera sortir tous ses pions étant une des meilleures conditions du succès, il est donc nécessaire d'éviter autant que possible de perdre le bénéfice de sortir au moins deux dames (ou 4 si l'on fait des doubles) à chaque coup de dés ; dans ce but il est utile dès la rentrée de conduire ses pions aussi loin qu'il sera possible de façon à garnir les flèches représentant les plus petites valeurs ; c'est-à-dire l'As, le 2, le 3 etc.

D'après les conventions des joueurs, le jeu pourra être bouché ; il faut pour cela une ou deux dames de retour ; les dames de retour sont celles qui sont conduites sur les premières flèches à la droite de chaque joueur (As et 2 de la sortie). Seul le joueur qui possède la ou les dames de retour a le droit de boucher la partie de son adversaire.

