

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



Alquerque

Matériel

1 tablier 5 x 5, 12 pions noirs, 2 pions blancs

Règle du jeu

Le jeu de l'Alquerque se joue à deux personnes disposant chacune de 12 pions positionnés sur le plateau suivant la figure ci-contre.

Les pions doivent être déplacés vers un point adjacent vide en suivant les traits. Si un pion est face à celui de son adversaire et que derrière celui-ci la place est libre, il peut passer par-dessus et ainsi le capturer. Lorsque cela est possible le joueur peut effectuer plusieurs sauts et ainsi capturer plusieurs pions.

La capture est obligatoire, en cas d'enchaînement de sauts le joueur doit choisir l'enchaînement permettant de capturer un maximum de pions.

Les pions capturés ne participent plus au jeu.

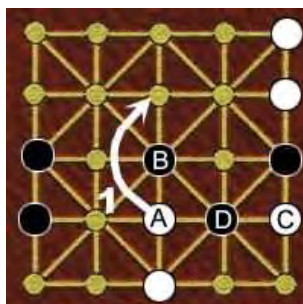
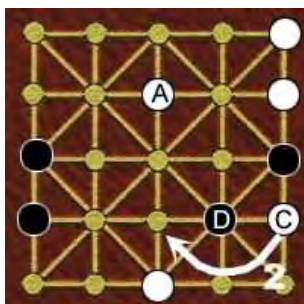
Le gagnant est celui qui le premier réussit à s'emparer de tous les pions de son adversaire.

Quelques variantes possibles

Prise multiple

Si la prise d'un pion adverse amène à une position permettant une nouvelle prise (même avec un autre pion) cette prise doit être effectuée. Voir exemple ci dessous

Exemple: C'est au joueur blanc de jouer, il doit effectuer le mouvement 1 (et capturer ainsi le pion B). Puis il doit, avec cette variante, effectuer le mouvement 2 (et ainsi capturer le pion D)



Souffler n'est pas jouer

Avec cette variante, la prise n'est pas obligatoire, mais si un joueur n'effectue pas une prise lorsque celle-ci est possible, son adversaire peut retirer le pion incriminé du plateau de jeu et l'éliminer.

Choix de capture

Si plusieurs captures sont possibles, le joueur peut choisir le mouvement de capture qu'il souhaite, même si ce n'est pas le mouvement qui permet de capturer le maximum de pions.

Pas de marche arrière

Les pions ne peuvent pas reculer. Ils ne peuvent se déplacer que en avant, en diagonale avant et sur le coté. Un pion qui a atteint la ligne finale ne peut plus se déplacer que sur le coté.

Pas d'aller retour

Un pion ne peut pas retourner sur la place qu'il occupait précédemment.

