

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

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# attangle

© 2006–2008 Dieter Stein. Édité par RamalamaS

Un jeu de stratégie pour 2 joueurs à partir de 8 ans.

Version des règles : 13 mai 2008

Ancienne version : 20 mai 2006, corrigée le 1er octobre 2006. Cette ancienne version est maintenant considérée comme une variante.

Ce travail est sous licence [Creative Commons License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



## Matériel

- Un tablier hexagonal avec 4 intersections de chaque côté (37 intersections), et
- 18 pions blancs et 18 pions noirs empilables.

## But du jeu

Être le premier à construire 3 piles hautes de 3 pièces, dont le sommet soit de sa couleur.

## Déroulement du jeu

(Dans ce qui suit, on appelle « pièce » aussi bien les pièces seules que les piles de plusieurs pièces.)

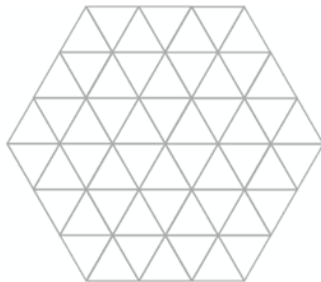


Figure 1 : Au début, le tablier est vide.

Les joueurs choisissent leur couleur et placent leurs 18 pions devant eux. Blanc joue le premier. Puis, les joueurs alternent.

Pendant la partie, les joueurs introduisent de nouveaux pions et construisent des piles de pions à l'occasion d'actions de capture.

Un joueur contrôle une pile s'il possède le pion placé au sommet. Une pile ne peut jamais être dissociée.

En résumé, un joueur à son tour peut :

- Introduire un pion de son stock sur n'importe quelle intersection vide du tablier (sauf au centre du tablier – coordonnées D4 – qui doit toujours rester libre), ou
- Capturer un pion ou une pile de son adversaire.

Les joueurs ne peuvent pas passer leur tour. S'il n'a plus de pièces en réserve, un joueur doit effectuer une capture. S'il ne le peut pas, il est contraint à l'abandon.

## Capture

Une action de capture est un déplacement simultané de deux pièces différentes d'un même joueur qui viennent s'empiler sur une pièce adverse. À l'issue de la capture, le joueur actif reprend dans sa réserve le pion le plus élevé (qui est toujours de sa couleur). La hauteur maximum d'une pile, après le retrait du pion au sommet, est trois. Cette règle de capture offre donc trois possibilités :

- Deux pions seuls capturent un pion seul (figure 2).

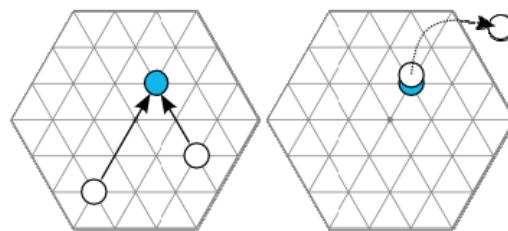


Figure 2 – Deux pions capturent un pion adverse.

- Deux pions seuls capturent une pile double (figure 3).

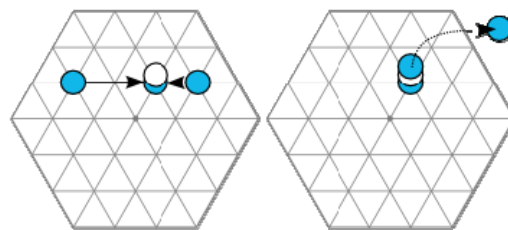


Figure 3 – Il est possible de capturer une double pile..

- Un pion seul et une pile double capturent un pion seul ; dans ce dernier cas, le pion seul doit être posé en dernier au-dessus de la pile attaquante, de sorte qu'après le retrait le sommet soit toujours de la couleur du joueur actif (figure 4).

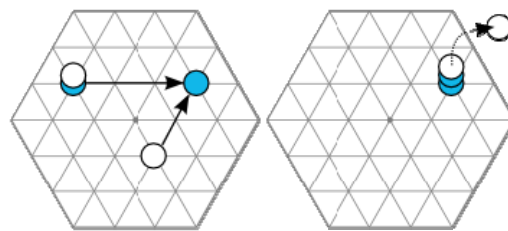


Figure 4 – Une double pile peut participer à une capture.



Un principe simple à retenir : dans une action de capture, sur les trois pions ou piles concernés, seule une double pile peut être impliquée.

Les pièces se déplacent toujours en ligne droite et peuvent passer sur autant d'intersections inoccupées que voulu. Il est permis de traverser le centre (D4). Les piles triples ne peuvent jamais se déplacer (voir plus haut).

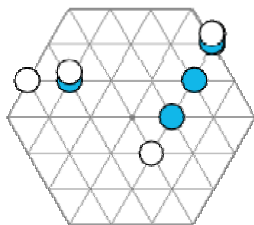


Figure 5 – Ni Blanc ni Noir ne peut effectuer de capture.

## Fin de la partie

La partie est gagnée par le premier joueur qui construit sa troisième pile de trois pions. Un joueur est aussi contraint à l'abandon lorsqu'il n'a plus de pièce en réserve et qu'il ne peut pas effectuer de capture.

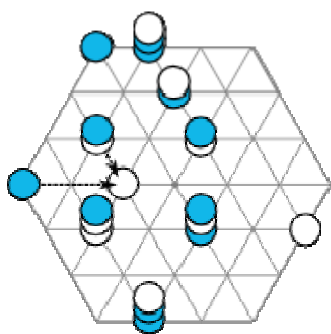


Figure 6 – Blanc abandonne : il ne peut pas empêcher Noir de former au prochain tour une troisième pile.

## Questions et réponses

### Quelle est l'origine du nom du jeu ?

Des mots anglais « Attack » (attaque) et « Angle » : lors d'une attaque, les mouvements de capture forment un angle.

### Les piles peuvent-elles être seulement de 2 ou 3 pions de haut ?

Oui.

### Et les triples piles ?

Ces piles ne peuvent ni être capturées ni être déplacées jusqu'à la fin de la partie.

### Faut-il retirer les triples piles une fois constituées ?

Non, elles restent sur le plan de jeu.

## Renseignements complémentaires

Règles de jeu d'Attangle : Copyright © 2006, 2008 Dieter Stein

**Attangle**, avec les jeux **Accasta** et **Abande**, forment la Trilogie des jeux d'empilement, créée par Dieter Stein entre 1998 et 2006.

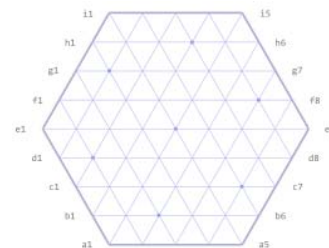
Les renseignements sont disponibles en ligne à l'adresse : <http://attangle.com>

## Grand Attangle

Attangle fonctionne très bien sur un tablier beaucoup plus important, avec les mêmes règles, à quelques différences près.

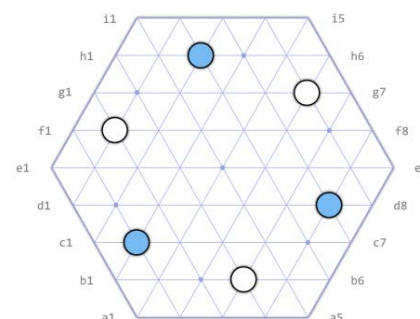
### Matériel

- Un tablier hexagonal avec 5 intersections de chaque côté (61 intersections), et
- 27 pions blancs et 27 pions noirs empilables.



### Préparation

Au départ, les joueurs installent 3 de leurs pions selon la figure ci-contre :



Les 7 intersections pointées agissent comme l'intersection centrale de

Attangle, c'est à dire qu'on ne peut pas y placer de pièce mais qu'on peut les traverser.

### Objectif

- Le premier joueur, qui construit sa cinquième pile de trois pions, gagne.
- Un joueur est toujours contraint à l'abandon lorsqu'il n'a plus de pièce en réserve et qu'il ne peut pas effectuer de capture.

## L'auteur

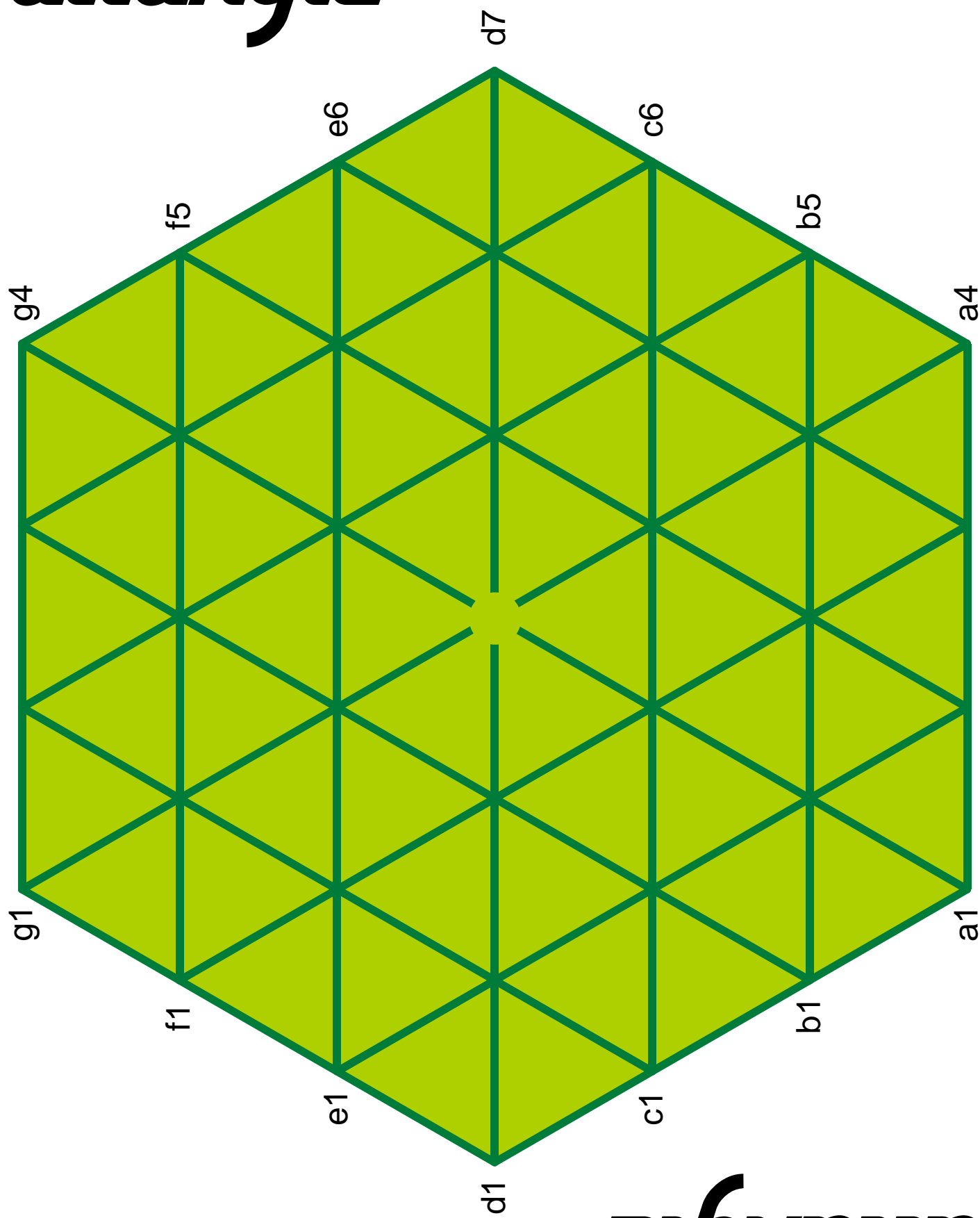
Né en 1965, Dieter Stein a grandi près de Munich et a étudié la phonétique, la psychologie et l'informatique. Il vit maintenant avec sa femme et deux enfants à Freising, en Allemagne. Il est développeur indépendant de logiciels et auteur de jeux.

L'invention de jeu est sa passion depuis l'enfance. Il ne se voit pas en narrateur, mais plutôt en « mécanicien de jeux », s'efforçant toujours de faire sortir le cœur de ses idées de jeu.

<http://spielstein.com>

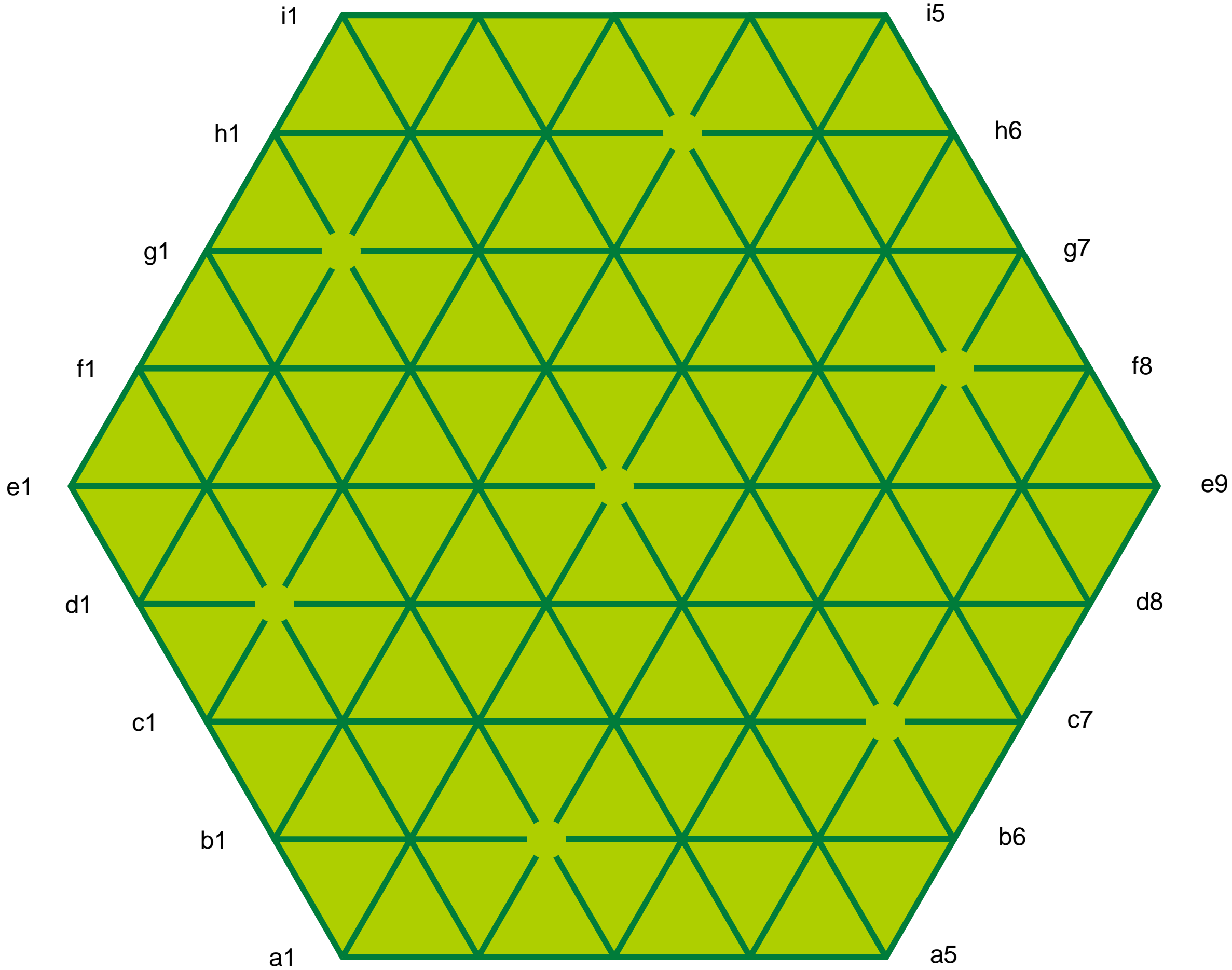
RamalamaS a publié cette édition d'Attangle. Vous pouvez trouver plus de renseignements sur la société à : <http://www.ramalamas.com>

Traduction française : François Haffner 2010.



Dieter Stein

# *grand attangle*

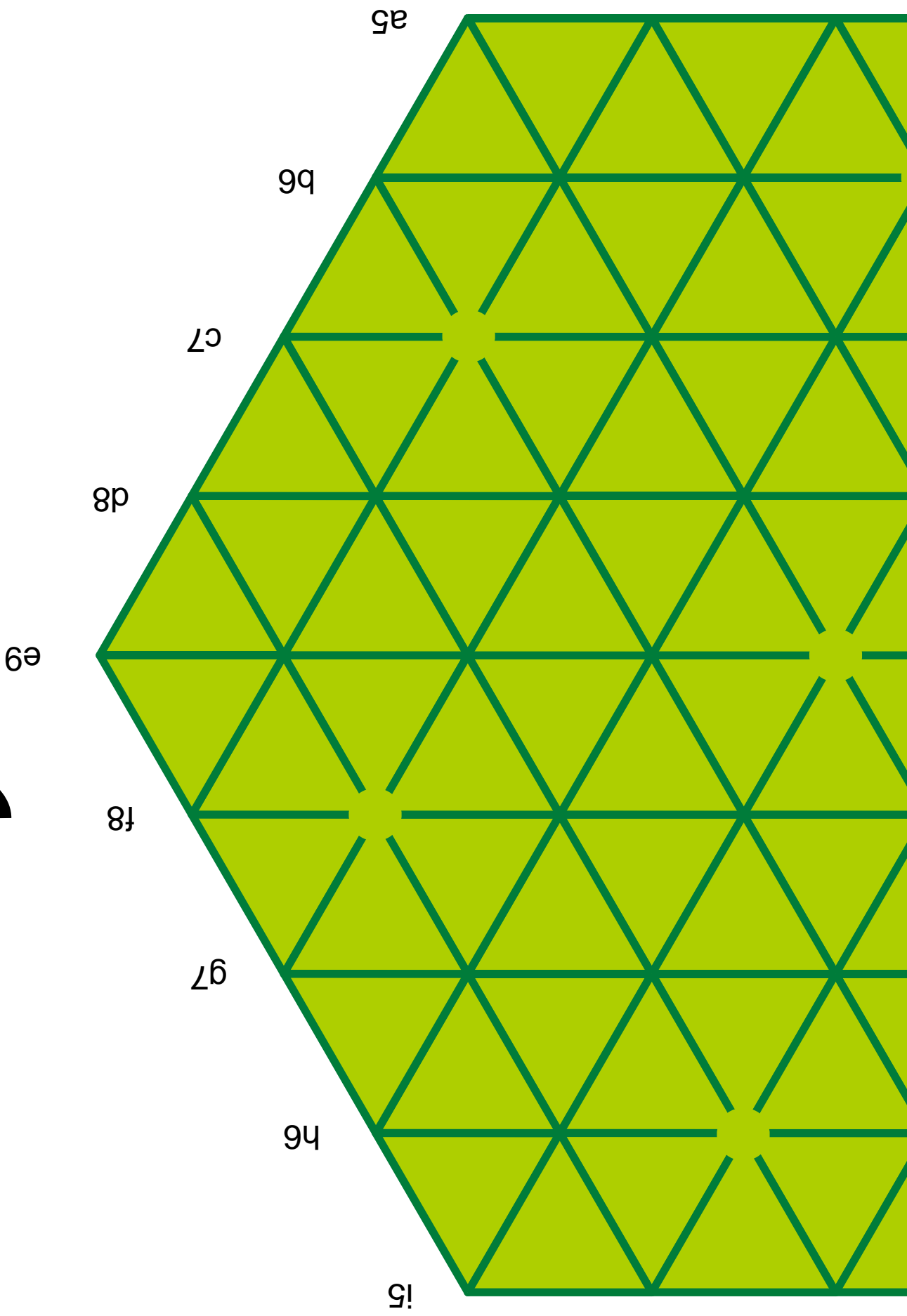


Dieter Stein

# *grand attangle*

Dieter Stein

# *grand attangle*



Dieter Stein

# *grand attangyle*

