

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



KONTACT

Nouveau jeu de tactique,
Kontakt se joue à deux
ou par équipes.

LE JEU CONTIENT :

- Un "parc" de 81 cases. Les cases du pourtour et la case centrale sont de couleur foncée.
 - Quatre sortes de pièces :
 - 10 "remparts" rectangulaires
 - 10 "donjons" carrés
 - 10 "tours" rondes
 - 10 "toits" pyramidaux
- en bois clair, et la même quantité en bois foncé.

BUT DU JEU :

- Annexer les pièces de l'adversaire en les recouvrant avec ses propres pièces pour bâtir des constructions d'au moins deux étages.
- Poser le premier tous ses toits sur les constructions ainsi édifiées pour gagner la partie.

PRÉPARATION DU JEU :

Jeu individuel à 2 joueurs : l'un prend les 40 pièces claires, l'autre les 40 foncées. Chacun met 5 remparts de côté. Le joueur qui a les pièces claires commence.

LE JEU :

Chaque joueur joue à son tour en posant une seule pièce.

La partie se joue en trois phases :

- **Les fondations** : on pose sur le parc des pièces qui sont obligatoirement toutes en contact avec une pièce adverse.
- **La construction** : on prend sur le parc une de ses pièces pour la poser sur une pièce adverse contiguë.
- **La finition** : on pose les toits pour terminer les constructions. Le premier joueur qui pose ses dix toits gagne la partie.

1. Les fondations :

Chaque joueur doit poser 5 remparts, à tour de rôle (les 5 remparts mis de côté au moment de la préparation du jeu). Le premier rempart est obligatoirement posé sur deux cases claires. Le deuxième rempart posé touche le premier, par le petit ou le grand côté, ou même par un angle, et ainsi de suite.

Lorsque les 10 remparts sont sur le parc, chaque joueur doit y déposer, à son choix, encore 5 pièces : remparts, donjons ou tours.

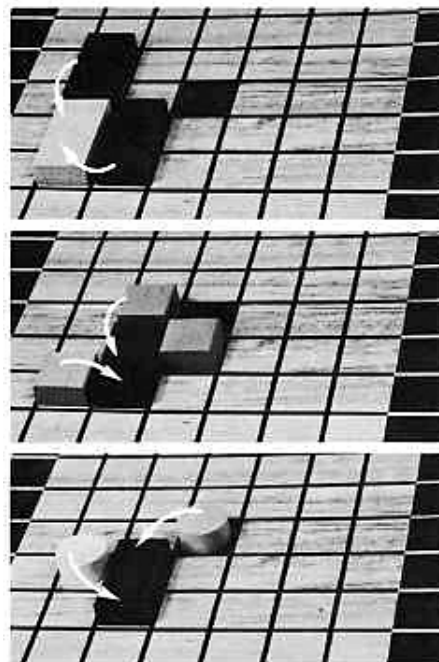
Remarque :

Toute pièce jouée doit absolument toucher, par le côté ou par un angle, une pièce adverse déjà posée sur le parc.

2. La construction :

Lorsque le parc contient 10 pièces claires et 10 pièces foncées, les joueurs ont deux possibilités :

- a. Construire, c'est à dire placer une de leurs pièces (qui se trouve déjà sur la parc) sur une pièce adverse :
 - le rempart se pose latéralement sur un rempart adverse contigu, ou sur deux pièces adjacentes (tour, donjon) dont une au moins doit être adverse.
 - le donjon se pose latéralement sur un rempart, une tour ou un donjon adverse contigu.
 - le mur se pose en diagonale sur un rempart, une tour ou un donjon en contact avec elle.
- b. Ou continuer de poser dans le parc de nouvelles pièces contre des pièces adverses, qu'elles soient sur le parc ou déjà dans une construction.



Remarques :

Une pièce ne peut jamais être posées directement sur une autre pièce : elle doit d'abord être jouée sur une case vide du parc. Mais une pièce peut passer d'une construction sur une autre construction ou sur une autre pièce, pourvu qu'elles soient sur des cases contiguës.

Une construction est toujours composée de pièces de couleurs différentes. Mais il n'est pas interdit de prendre dans le parc une de ses pièces pour la poser sur une pièce contiguë de la même couleur ; cette manœuvre permet, au coup suivant, d'annexer une pièce ou une construction adverse qui aurait été inaccessible autrement – si l'adversaire ne réagit pas entre temps !

3. La finition :

Pose des toits. A son tour de jeu, un joueur peut poser directement un toit sur une pièce de sa couleur qui se trouve au sommet construction de deux étages au moins, et comportant au moins une pièce adverse.

Le premier joueur qui a valablement posé ses 10 toits gagne la partie.

VARIANTES.

1. Le handicap :

Deux joueurs, de force différente (parent - enfant, par exemple) peuvent convenir d'un handicap. Le joueur le plus faible n'aura que 5, 6 ou 7 toits à poser (au lieu du 10) pour gagner la partie.

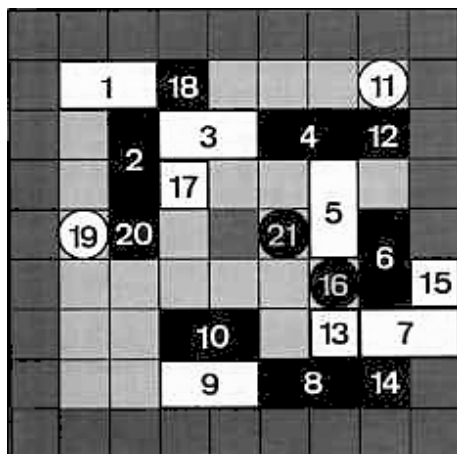
2. Les points :

Chaque "étage", c'est à dire chaque pièce de la construction qui se trouve sous un toit vaut 1 point. En fin de partie, les joueurs calculent leur nombre total de points. Le gagnant n'est pas forcément celui qui arrête la partie parce qu'il a placé ses 10 toits.

3. Par équipes :

On joue avec deux boîtes de Kontakt, mais sur un seul parc.

- A quatre : il faut constituer deux équipes de deux. Les équipiers sont assis face à face. Chacun a 7 pièces de chaque sorte, et joue à tour de rôle.
- A six : deux équipes de 3 joueurs s'affrontent : chaque joueur doit être assis entre deux adversaires, et ne possède que 5 pièces de chaque sorte.
- Les autres règles restent inchangées :
 1. poser 5 remparts de chaque couleur.
 2. poser 5 nièces au choix dans chaque couleur.
 3. phase construction – pose des toits.
 4. l'équipe qui a posé tous ses toits la première gagne la partie.



EXEMPLE

Pour vous faciliter la compréhension du jeu, répétez le début de partie joué par Jacqueline et Jean-Louis... et continuez.

Jacqueline (J) : pièces claires

Jean-Louis(JL) : pièces foncées

Les fondations :

J et JL jouent chacun cinq remparts numérotés de 1 à 10. J joue la première puisqu'elle a les pièces claires.

J joue la onzième pièce : une tour (11) à l'angle du rempart (4).

JL pare en posant un donjon (12) contre la tour (11) : si, par la suite, J pose sa tour (11) sur le rempart (4), JL posera sur la tour son donjon (12)...

Et ainsi de suite, jusqu'à la vingtième pièce. Les fondations sont ainsi terminées.

La construction et la pose des toits :

J attaque : elle pose sa tour (11) sur le rempart (4). JL riposte : il pose son donjon (12) sur la tour (11). J attaque ailleurs : elle pose le donjon (15) sur le rempart (6).

JL pose un toit sur son donjon (12).

J attaque encore : elle pose son donjon (13) sur la tour (16).

JL pose son donjon (14) sur le rempart (7). J réussit un très bon coup : elle déplace son donjon (15) en l'ôtant du rempart (6) pour en coiffer le donjon (14) de JL.

JL pose son rempart (8) sur le rempart (9). J met un toit sur son donjon (15).

JL pose une tour (21) en diagonale du donjon (13) de J (qui se trouve sur la tour (16) de JL).

C'est maintenant à vous de terminer la partie pour Jacqueline et Jean-Louis. Nous sommes sûrs que vous avez parfaitement compris les règles de Kontakt, mais restons à votre disposition pour vous aider à résoudre tout point litigieux.

© Jean-Louis Marti

Nous répondrons volontiers à toute question sur ce jeu, accompagnée d'une enveloppe-réponse timbrée.

Notre adresse:

EDITIONS EDMOND DUJARDIN
33260 - LA TESTE DE BUCH
France

Cette règle originale des éditions Dujardin, conservée par Patrick Lepeyre, a été mise en ligne par François Haffner en novembre 2004

REGLES
DE
JEUX

www.reglesetjeux.com



jeuxsoc.free.fr