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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

**escaleajeux.fr**
**09 72 30 41 42**
**06 24 69 12 99**
**escaleajeux@gmail.com**

# PLANK – PLANCHES

*Extrait de Gamut of Games de Sid Sackson. Traduit de l'anglai par PL*

Note du trad. : d'après Sid Sackson — de son propre aveu, grand écumeur de biblothèques —, la règle de ce jeu est tirée d'un ouvrage paru en 1890 aux États-Unis sous le titre de *The Young Folks' Cyclopaedia of Games an Sports,* livre signé de John D. Champlin et Arthur E. Bostwick. Pour Sid Sackson il s'agit sans doute d'un jeu inventé et commercialisé à l'époque, qui depuis s'est perdu.

**Nombre de joueurs.**

Deux, trois ou quatre.

**Matériel**

• Douze « planches », qui consistent en autant de bandes de carton divisées en trois carrés de couleurs différentes, rouge, blanc et bleu selon l'un des trois modèles suivants :

Chaque modèle figure en quatre exemplaires.

• Quatre série de six jetons (un jeu par joueur), chacune identifiée par l'une des quatre lettres *A, B, C* ou *D*. Chaque série compte deux jetons rouges, deux bleus et deux blancs.

**Règle pour deux joueurs.**

*1. Mise en place*

On prend un jeton marqué *A* et un autre marqué *B*, on les pose face cachée, on les mélange, puis chaque joueur en tire un au hasard. Qui a tiré le jeton *A* se voit attribuer les autres jetons portant même marque, ainsi que le droit de jouer le premier. L'autre joueur prend les jetons de la série *B*. S'ils jouent plusieurs parties d'affilée, les joueurs conserveront les mêmes jetons en s'arrogeant à tour de rôle le premier coup.

L'on bat alors les douze planches et on les distribue aux deux joueurs, de manière que chacun en ait six. Un fois distribuées, les planches sont placées face découverte devant les joueurs.

*2. Déroulement du jeu.*

Le premier à jouer place une de ses planches au centre de la table puis pose un jeton sur un carré de même couleur. Son adversaire peut alors soit poser un de ses jetons sur la même planche, soit placer une autre planche contre la première, grand côté contre grand côté, et y poser à son tour un jeton. La partie continue de la sorte, chaque joueur ayant choix à son tour soit de poser un jeton sur l'une des planches déjà en place, soit d'ajouter une nouvelle planche et d'y déposer un jeton.

Quand un joueur a épuisé ses six jetons, aux coups suivants il déplacera un de ceux qu'il a déjà posés pour le reporter soit sur une planche déjà en place, soit sur une nouvelle prise dans sa réserve.

Quand cette réserve est épuisée, le joueur se borne à poser ou mouvoir ses jetons sur les planches déjà en place.

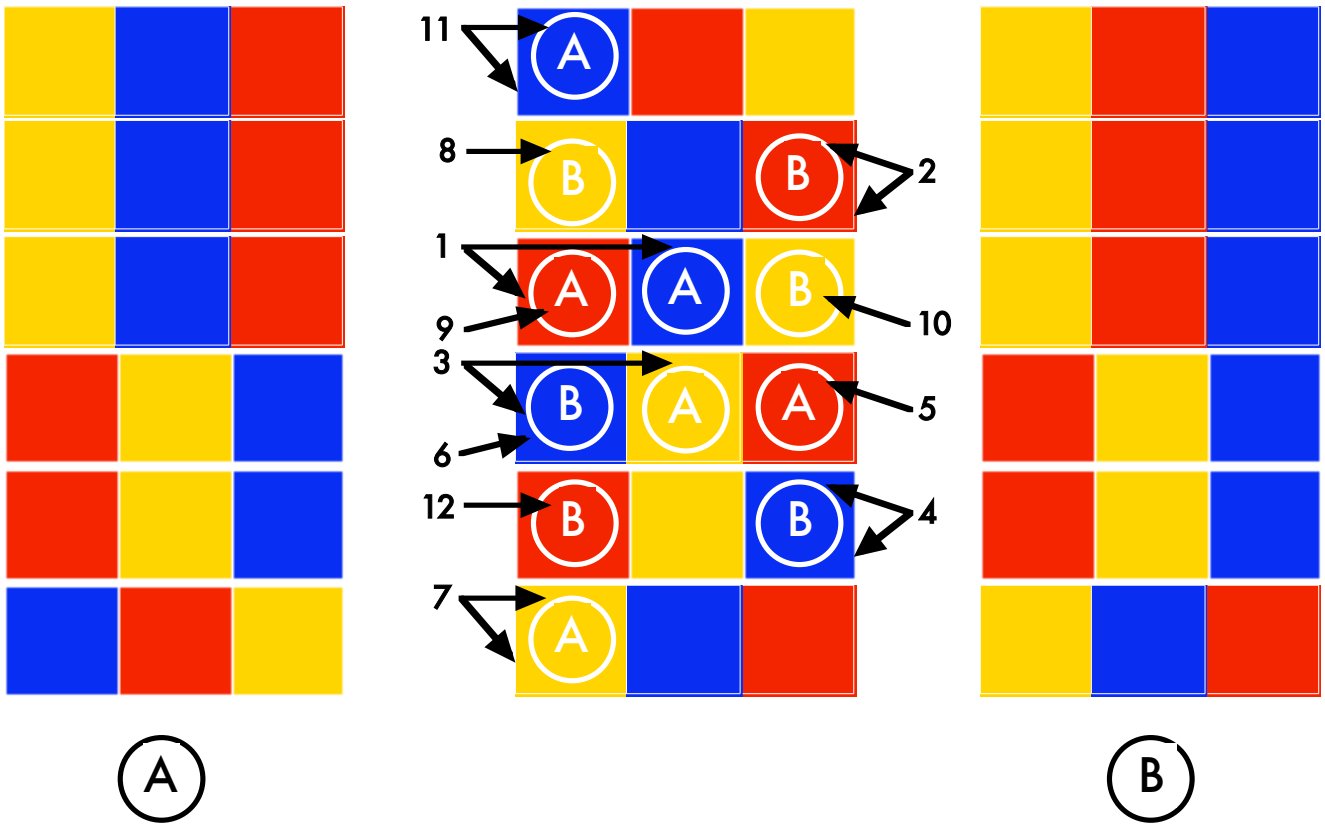
Note importante : 1) un jeton doit toujours être posé sur un carré de sa couleur. 2) si un joueur place sur la table une nouvelle planche, il doit aussitôt poser un de ses jetons dessus ; 3) les planches sont toujours alignées, grand côté contre grand côté.

*3. Fin de la partie et désignation du gagnant.*

Le premier à aligner trois de ses jetons, rouge, blanc et bleu – mais pas nécessairement dans cet ordre – horizontalement (sur une planche) ou verticalement (sur trois planches adjacentes) est déclaré vainqueur. Les alignements en diagonale ne sont pas valides.

*4. Exemple de partie.*

Les planches distribuées à chacun des joueurs apparaissent sur les côtés du schéma. Au centre figure l'intégralité de la partie, la succession des coups étant indiquée par des numéros. Il sera beaucoup plus facile de suivre le commentaire en utilisant les pièces du jeu pour reconstituer la partie pas à pas.




1. A entame le jeu en plaçant une planche dont le carré central est bleu (il en possède trois de ce type), carré sur lequel il pose un jeton bleu.

2 *B* doit empêcher A d'aligner deux jetons sur une colonne dont les deux extrémités seraient ouvertes, auquel cas la partie serait terminée pratiquement avant d'avoir commencée. La planche utilisée stoppe A dans une direction, et la pose d'un jeton rouge permet à B de s'ouvrir une colonne en vue d'un alignement. Il perd là cependant son unique planche à carré central bleu.

3. A menace d'achever un alignement..

4. *B* riposte à la menace de A en utilisant à nouveau une planche pour le bloquer, et place un jeton bleu sur la colonne ouverte.

5. A, au lieu de placer une nouvelle planche, pose un jeton rouge qui à la fois amorce un alignement et bloque *B* dans une direction.

6. *B* doit répondre à la menace.

7. *A* se trouve joliment empêché. Le coup joué est une tentative de s'ouvrir un nouveau territoire.

8. *B* crée une double menace

9. *A* pose un jeton sur le carré rouge, du fait que *B* a déjà utilisé ses deux jetons bleus.

10. *B* répond à la menace de A. Il crée en même temps une menace potentielle qui deviendra effective dès que tous ses jetons auront été posés et qu'il lui sera possible de les déplacer.

11. *A* bloque cette menace potentielle au moyen d'une planche. Il pose son dernier jeton sur le carré bleu.

12. *B* pose son dernier jeton de manière à créer une nouvelle menace. A peut à présent déplacer un jeton bleu pour parer à la menace du haut, ou bien un blanc pour parer à la menace du bas, mais il n'est pas en mesure de parer aux deux. *B* gagne la partie.

**Règle pour trois joueurs**

On mélange trois jetons des séries A, B et C, et chaque joueur en tire un au hasard. Le joueur qui tire le jeton *A* commence. Le joueur au jeton *B* s'assied à la gauche de *A* et joue en deuxième, etc. Lors des parties suivantes, les joueurs gardent les mêmes jetons, et le rôle de premier à jouer tourne dans le sens d'es aiguilles d'une montre.

Les planches sont toutes distribuées de manière que chacun en ait quatre.

Les règles sont les mêmes que pour le jeu à deux.

Dans tout jeu de stratégie où trois joueurs s'affrontent individuellement, il peut arriver qu'un joueur doive être stoppé, et que chacun des deux autres soit en mesure de le faire mais au dépens de son propre jeu. Pour fournir un encouragement dans une telle situation, j'ai introduit le système de score suivant (qui ne fait pas partie de la règle du jeu originale).

Quand un joueur remporte la partie, son voisin de gauche est marqué de 2 points, tandis que le troisième n'est pénalisé que d'un seul. Au terme d'un certain nombre de parties, le joueur marqué du plus petit nombre de points est déclaré grand vainqueur.

Cette méthode de score oblige en quelque sorte l'adversaire placé juste après le joueur en passe de gagner à se charger de la rude tâche de stopper celui-ci.

**Règles pour quatre joueurs**

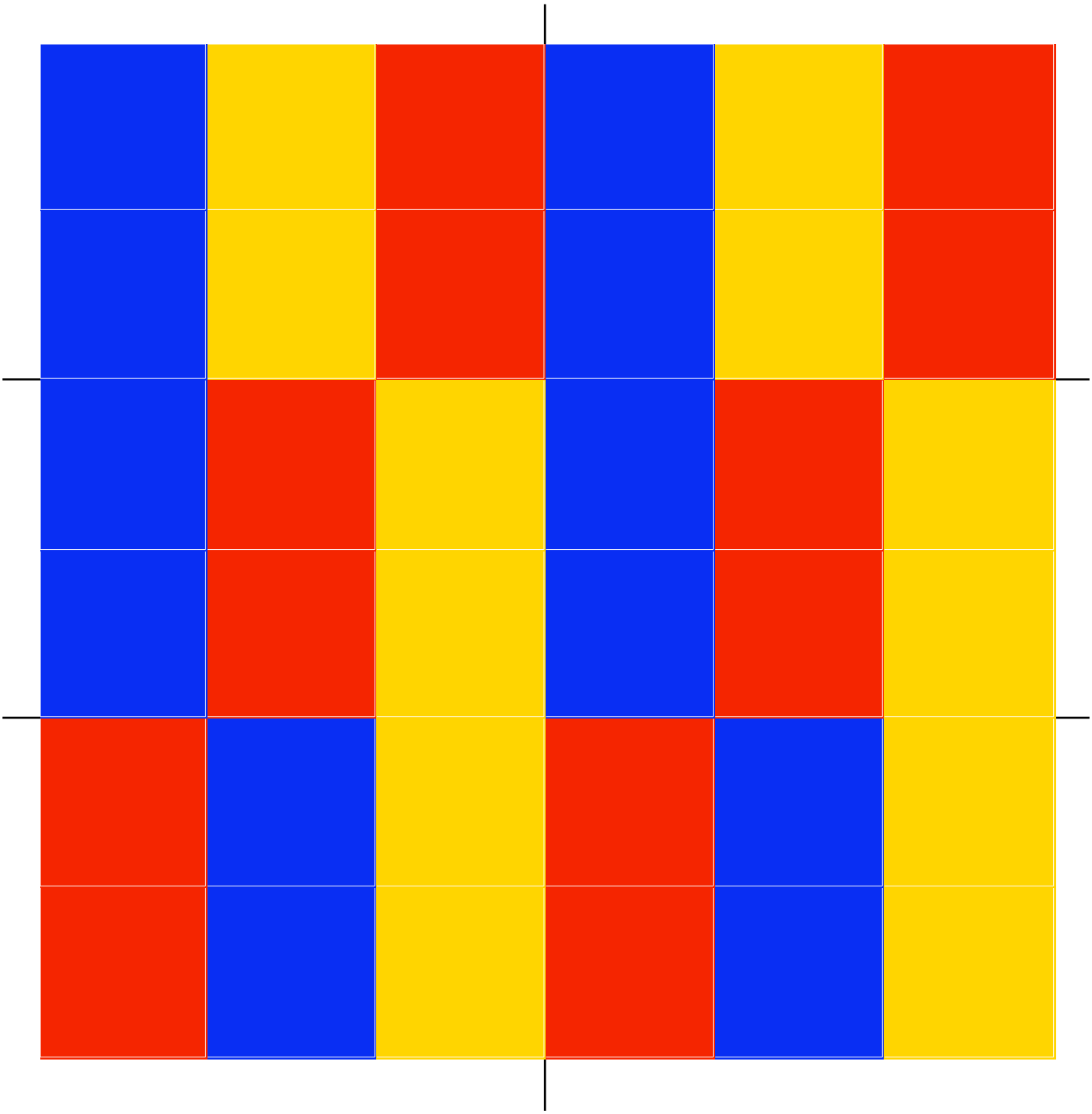
On prend cette fois-ci quatre jetons, un de chaque série, et chacun en tire un au hasard. Les joueurs prennent place de manière selon la séquence *A, B, C, D* dans le sens horaire. *A* et C joueront en équipe contre *B* et *D*. *A* entame le jeu. Lors des parties suivantes, les jetons ne changent pas de main, mais le droit d'ouvrir le jeu passe au joueur suivant, toujours dans le sens horaire.

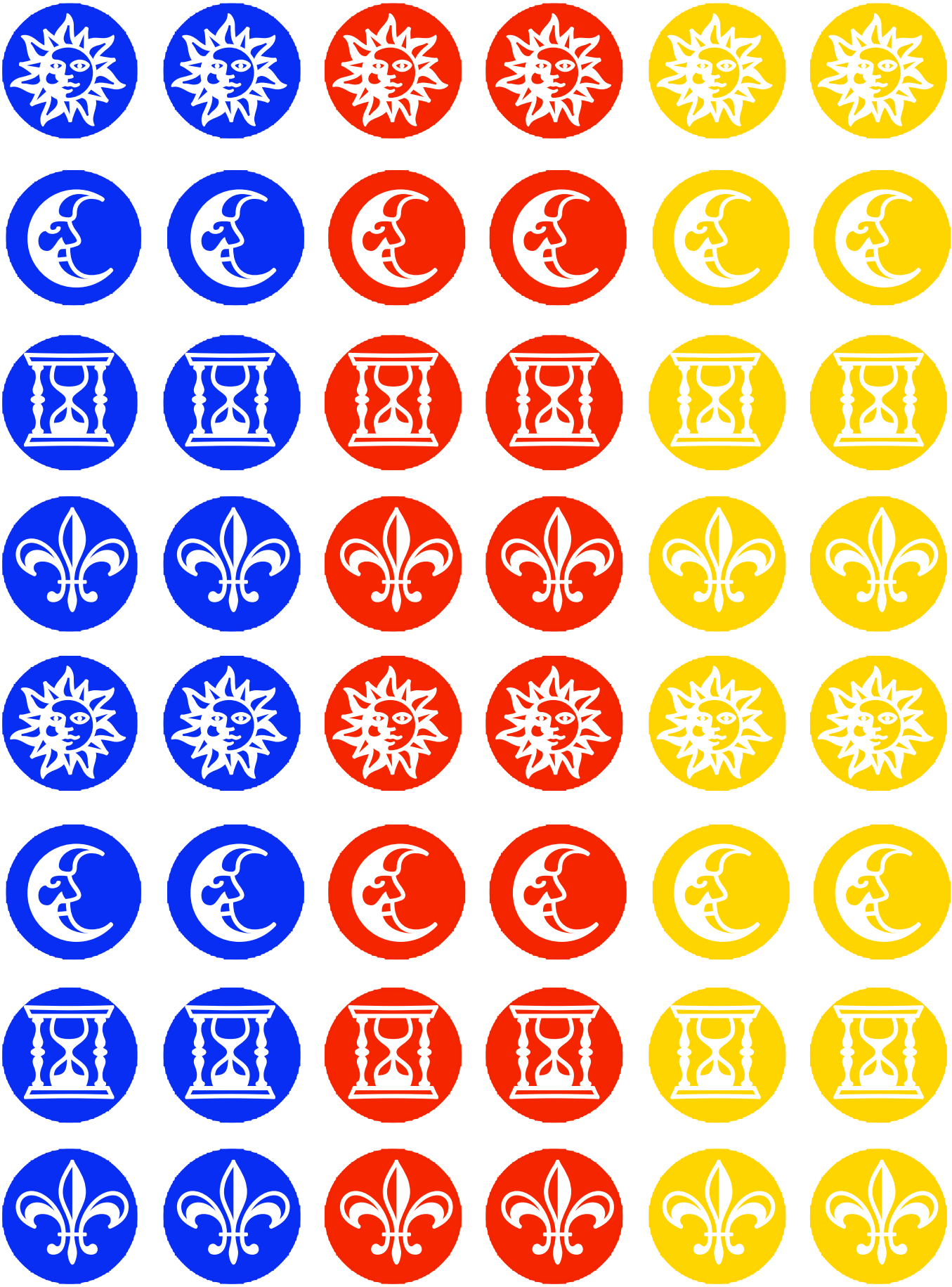
Les planches sont toutes distribuées de manière que chaque joueur en ait trois.

Les règles sont les mêmes que pour le jeu à deux.

Chaque joueur utilise ses propres planches et jetons et n'a pas le droit de toucher ceux de son partenaire. Une équipe gagne quand l'un ou l'autre de ses membres réussit un alignement. Un alignement gagnant ne peut être constitué de jetons appartenant aux deux partenaires.

Avant de commencer, les joueurs doivent décider entre eux si les partenaires d'une même équipe sont autorisés à échanger des avis sur le jeu, en particulier en cas de menace des adversaires, ou bien si cette faculté est prohibée. Avec des débutants, il est d'ordinaire préférable de permettre la consultation entre joueurs, mais quand on a acquis un peu d'expérience, le jeu est plus intéressant si chaque partenaire doit veiller sur lui-même.



**Instructions** : 1) coller la figure ci-dessus sur du carton épais et découper selon les traits noirs pour obtenir 12 “planches”. 2) découper les jetons de la page suivante à l’emporte-pièce 25mm, et les coller sur des pions ou des rondelles de cartons de même diamètre. La page contient deux séries de jetons de manière à pouvoir fabriquer des pièces réversibles.

5 octobre 2007 - Paul Lequesne - pl@guideo.fr