

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).

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

**ESCALE À JEUX**



POINT

Un jeu édité par Piatnik vers 1975
La traduction française est celle du « Club Jeux Descartes »

MATERIEL

- 24 pions noirs et 24 pions blancs
- 64 cartes "Échange" proposant chacune un échange possible entre 2 dispositions de pions.

BUT DU JEU

Convertir son rang de 6 pions noirs et 6 pions blancs en une couleur unique, en opérant des "échanges" proposés par les cartes.

PRÉPARATION

Si vous jouez à 2, chacun aligne devant lui 6 pions blancs et 6 pions noirs, dans un ordre quelconque. Evidemment, vous n'avez pas intérêt à poser les 6 pions blancs à coté des 6 pions noirs, mais vous les disposez, par exemple, de la manière suivante :

●●○○●●○○○○●●

ou encore : ○○●●○○●●○○○○

Chaque joueur reçoit 3 cartes qu'il dépose devant lui sur la table coté face vers le haut. Les cartes "échange" restantes sont posées à l'envers, au milieu de la table.

Avant de commencer le jeu, tirez au sort pour décider qui des deux collectionne les pions noirs et qui collectionne les blancs. Le noir a toujours la priorité.

DEROULEMENT DU JEU

Le "Noir" prend une carte supplémentaire et la joint aux trois cartes qu'il possède déjà. Il se sert d'une de ses cartes "échange".

USAGE DES CARTES "ÉCHANGE"

Vous avez la possibilité de vous servir des cartes dans les deux sens : la partie gauche indique les pions à remettre à la banque, la partie droite ceux à retirer de la banque (ceux-ci viennent en remplacement des pions prélevés auparavant devant le joueur). Lors des premiers tours, la banque manque peut-être de pions : le jeu se déroulera alors avec les seuls pions en possession des joueurs. Vous ne pouvez donc retirer de la banque que les pions que vous y avez remis avant.

Exemple : vous possédez ●○○ = ○●. Vous éliminez donc : ●○○. Et vous retirez de la banque ○●

La banque dispose maintenant d'un pion noir. La carte formule utilisée est écartée à l'envers, et c'est le tour de l'adversaire. Le jeu se termine lorsqu'un joueur possède uniquement des pions de sa couleur. Il aura ainsi gagné le jeu.

Voici un autre exemple d'une situation pouvant se produire :

●●○○○○●●●○○●○○○

les pions entourés sont remis à la banque

La banque possède alors : ○○●●

Ce joueur collectionne les pions blancs

Voici sa carte formule : ○● = ●○○ ou ○○● = ●○

Il a intérêt à utiliser sa carte formule à la manière indiquée en premier, car il gagne ainsi un pion blanc. Il rend ○● à la banque, et lorsqu'il en retire ●○○, sa rangée se présente comme suit :

●●○○○○●○○●●○○●○○○

Les nouveaux pions venus en remplacement de ceux rendus à la banque sont entourés.

REGLES DE BASE

1. Le joueur doit se servir d'une de ses cartes formule, s'il en a la possibilité, même si cela devrait être désavantageux pour lui.
2. S'il n'est pas à même de se servir de ses cartes formule, il doit en écarter une, coté face vers le haut, et son adversaire a le choix de se servir plutôt de cette carte que d'en prendre une du paquet, mais il doit s'en servir immédiatement.

STRATEGIE

Il est important pour vous de surveiller les cartes de l'adversaire et les pions se trouvant dans la banque, car, lors de votre tour, vous pouvez peut-être enlever certains pions de la banque et empêcher ainsi l'adversaire de jouer une bonne carte formule.

Version -pour 3 Joueurs :

1. Tout le monde collectionne le noir.
2. Désignez celui qui commence, en tirant au sort.
3. Déroulement du jeu comme avant. Le premier qui dispose uniquement des pions noirs a gagné.

Version pour 4 Joueurs :

Deux des joueurs collectionnent des pions blancs, deux des pions noirs.

Version pour équipes (4 joueurs = 2 contre 2)

1. Les partenaires collectionnent la même couleur et se trouvent l'un en face de l'autre.
2. Pour gagner, les partenaires doivent disposer ensemble de 12 pions ou plus de leur couleur et d'aucun pion de l'autre couleur.
3. Le déroulement et les règles du jeu restent les mêmes qu'avant, mais avec les adjonctions suivantes
 - a) A tout moment, les partenaires peuvent échanger leurs cartes formule.
 - b) Si l'un des partenaires ne possède plus que des pions de sa couleur, il peut s'arrêter de jouer. Son partenaire tâchera alors d'obtenir les pions nécessaires pour atteindre un minimum de 12 pions. Par exemple : l'un des partenaires possède 8 pions noirs et aucun pion blanc. Il s'arrête. Son partenaire doit alors chercher à obtenir au moins 4 pions noirs (ou plus), mais aucun pion blanc. Les deux partenaires se mettront d'accord sur la manière de procéder.
 - c) Si un joueur s'arrête, il donne les cartes formule qui lui restent à son partenaire, lequel possède maintenant 6 cartes, plus celle qu'il prend du paquet.