

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

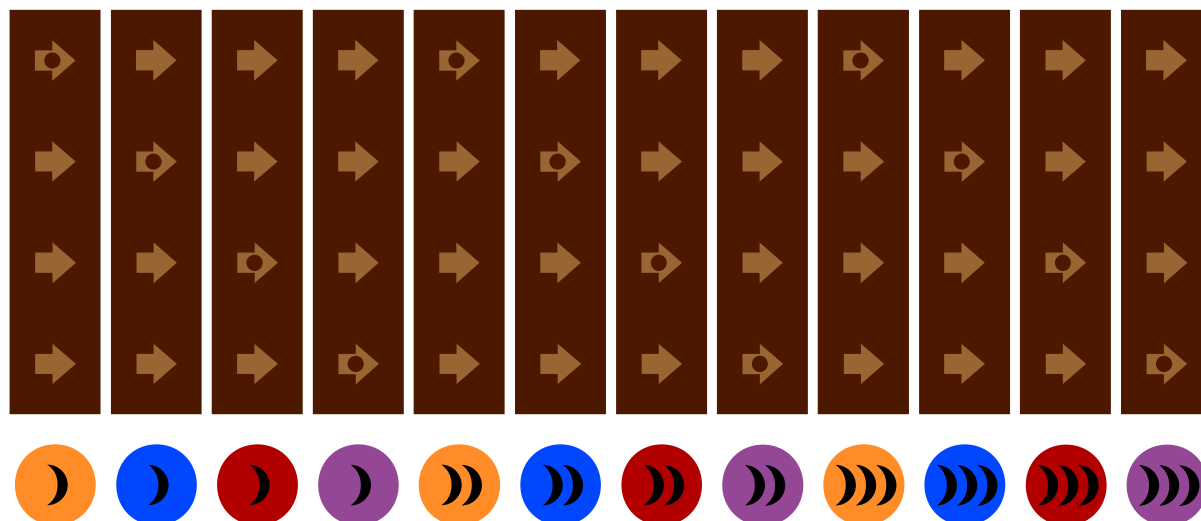
06 24 69 12 99

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



# QENJ<sup>1</sup> (2011)

Un jeu de Claude Leroy pour 2 joueurs, « A » et « B », dès 8 ans



## MATÉRIEL

- un tapis de jeu composé de 12 colonnes de 4 cases avec une flèche ; 3 colonnes comportent un point sur la case du haut, 3 sur la deuxième case en haut, 3 sur la troisième case en haut et les 3 dernières sur la case du bas.
- 12 pions de 4 couleurs différentes, portant sur une face un idéogramme indiquant leur capacité de déplacement (force 1, 2, ou 3).

## BUT DU JEU

Alimenter en pions toutes les cases d'une colonne.

## PRÉPARATIFS

- Les deux joueurs composent le tablier en disposant aléatoirement les 12 colonnes côte à côte.
- Le joueur A brasse les 12 pions sur le tablier, idéogrammes cachés ; puis il alimente en pions les 12 cases marquées d'un point, en les répartissant à sa guise.
- On retourne ensuite ces pions du côté des idéogrammes, mettant en évidence leurs portées respectives ; le joueur B décide alors avec quel « camp » il va jouer, en faisant faire au tablier un quart de tour : il se trouve ainsi soit du côté « nord », soit du côté « sud » du tablier ; A est donc contraint de s'installer du côté opposé ; en compensation, il jouera le premier coup.

## COMMENT JOUER

- Les pions n'appartiennent à personne : chacun peut jouer, dans chacune des colonnes, le pion dit « proxime », c'est-à-dire le plus proche de lui-même ; seule donc leur proximité à un moment donné rend les pions jouables par l'un ou l'autre joueur.
- Chacun à son tour joue un de ses pions proximes, pour aller alimenter une case vide dans une autre colonne : si le proxime est de force 1, il ira alimenter la première colonne dans le sens des flèches ; s'il est de force 2, obligatoirement la deuxième colonne dans le sens des flèches, et la troisième dans le sens des flèches si c'est un pion de force 3 ; à son arrivée sur la colonne qu'il alimente, le pion se pose, au choix, sur une case nord ou sur une case sud, mais juste à côté d'une case déjà occupée.
- Lorsqu'une colonne est vide, elle est retirée du tablier et les autres colonnes sont rapprochées.
- On admet par convention que les extrémités est et ouest du tapis se touchent : on peut donc passer directement de la colonne occupée la plus à l'est à la colonne occupée la plus à l'ouest, et réciproquement.

## FIN DE LA PARTIE

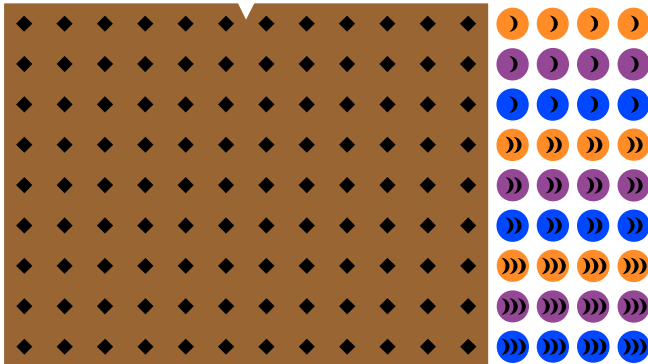
Une colonne ne peut comporter plus d'une fois la même couleur ; gagne donc la partie le premier à aligner sur une même colonne 4 pions dont 1 de chaque couleur.

# QENJ<sup>2</sup> (2011)

Un jeu de Claude Leroy pour 2 joueurs, « A » et « B », dès 8 ans

## MATÉRIEL

- un tapis de jeu comportant 12 colonnes de 9 cases, avec une échancrure côté « nord ».
- 3 × 12 pions de 3 couleurs différentes, portant sur une face un idéogramme indiquant leur capacité de déplacement (force 1, 2 ou 3) ; chaque couleur compte 4 pions de chaque force.



## BUT DU JEU

Alimenter en pions toutes les cases d'une colonne.

## PRÉPARATIFS

- Les deux joueurs orientent provisoirement le tapis sur un axe « est-ouest », s'installant donc de part et d'autre des petits côtés du tapis, parallèlement aux colonnes.
- Le joueur A brasse les 36 pions sur le tapis, idéogrammes cachés ; puis il alimente en pions les 3 cases centrales de chacune des colonnes, en les répartissant à sa guise : une même colonne peut donc compter, dans l'ordre de son choix, 3 pions de même couleur, 3 de couleurs différentes, ou 2 d'une couleur et 1 d'une autre.
- On retourne ensuite ces pions du côté des idéogrammes, mettant en évidence leurs portées respectives ; le joueur B décide alors avec quel « camp » il va jouer, en faisant faire au tapis un quart de tour : il se trouve ainsi soit du côté « nord », soit du côté « sud » du tapis ; A est donc contraint de s'installer du côté opposé ; en compensation, il jouera le premier coup.

## COMMENT JOUER

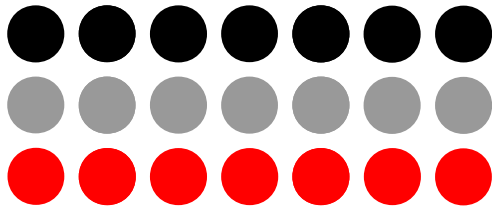
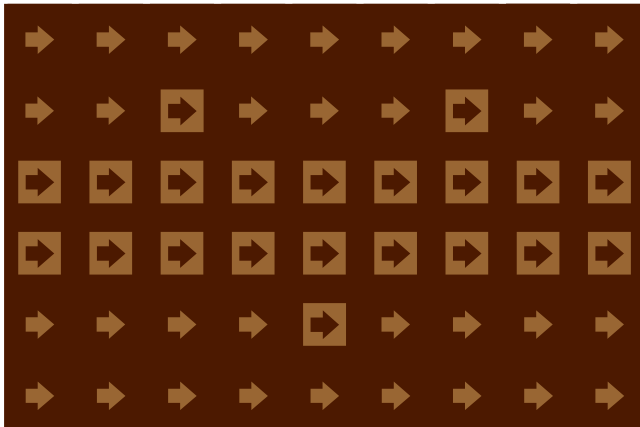
- Les pions n'appartiennent à personne : chacun peut jouer, dans chacune des colonnes, le pion dit « proxime », c'est-à-dire le plus proche de lui-même ; seule donc leur proximité à un moment donné rend les pions jouables par l'un ou l'autre joueur.
- Chacun à son tour joue un de ses pions proximes, pour aller alimenter une case vide dans une autre colonne : si le proxime est de force 1, il ira alimenter la première colonne à sa droite ou à sa gauche ; s'il est de force 2, obligatoirement la deuxième colonne à droite ou à gauche, et la troisième à droite ou à gauche si c'est un pion de force 3 ; à son arrivée sur la colonne qu'il alimente, le pion se pose, au choix, sur une case nord ou sur une case sud, mais juste à côté d'une case déjà occupée.
- Le proxime peut se déplacer seul, ou en emportant avec lui tout ou partie des autres pions de sa colonne : il empile alors sous lui, de proche en proche, le(s) pion(s) qu'il veut emporter, y compris donc, le cas échéant, le pion initialement jouable par l'adversaire ; quand il rejoint sa colonne d'arrivée, il désintègre sa pile en libérant un par un, toujours sur des cases voisines de cases déjà occupées, les pions qui la constituent ; il peut s'agir, là encore, de cases situées en nord ou en sud, en alternant, au besoin, entre nord et sud : on observera qu'en alimentant le côté adverse d'une colonne, on modifie la couleur et la portée des pions jouables par l'adversaire ...
- On fait abstraction, dans le décompte des colonnes, de celles qui ont été vidées de tous leurs pions : la colonne la plus « proche » peut donc se trouver au-delà de plusieurs colonnes vides.
- On admet par convention que les extrémités est et ouest du tapis se touchent : on peut donc passer directement de la colonne occupée la plus à l'est à la colonne occupée la plus à l'ouest, et réciproquement.
- On ne peut alimenter une colonne vide, ni une colonne qui, le coup terminé, comporterait un nombre de pions inférieur ou égal à celui de la colonne de départ : si je pars d'une colonne comportant cinq pions, je dois donc créer à l'arrivée une colonne d'au moins six pions.
- Une colonne ne peut comporter plus de trois fois la même couleur ; gagne donc la partie le premier à aligner sur une même colonne 9 pions dont 3 de chaque couleur.

# QENJ<sup>3</sup> (2014)

Un jeu de Claude Leroy pour 2 joueurs, « A » et « B », dès 8 ans

## DESCRIPTION

- un tapis de jeu rectangulaire portant 9 colonnes de 6 cases, dont chacune figure un personnage pointant une lance (21 sur fond or, 33 sur fond noir).
- 21 galets (7 noirs, 7 blancs, 7 rouges)



## PRÉPARATIFS

- On dispose le tapis de façon que chacun des 2 joueurs soit face à une largeur du tapis.
- On dispose aléatoirement les galets pour les ranger sur les 21 cases à fond or, sachant qu'une même colonne ne doit pas recevoir plus de 2 fois la même couleur.
- Le joueur A (celui vers qui pointent les lances) fait pivoter le tapis de 90°, de façon à se retrouver cette fois derrière une des longueurs du tapis.

## BUT DU JEU

Sortir du tapis 3 galets : chaque fois qu'on remplit une des colonnes, on y prélève le galet de son choix.

## DÉPLACEMENTS

- Les déplacements se font obligatoirement dans le sens des lances.
- Chacun à tour de rôle, à commencer par B, prélève dans une colonne un ou plusieurs galet(s) pour le(s) reporter dans une autre colonne, dans l'ordre de son choix, mais sur des cases vides voisines d'une case déjà occupée.
- On déplacera :
  - soit le **galet le plus proche** pour le poser sur une case vide de la **colonne suivante**
  - soit les **2 galets** les plus proches pour les poser sur 2 cases vides **2 colonnes plus loin**
  - soit les **3 galets** les plus proches pour les poser sur 3 cases vides **3 colonnes plus loin.**
- Une colonne ne devant contenir plus de 2 galets de même couleur, tout déplacement qui aboutirait à ce résultat est donc interdit.
- On fera abstraction des colonnes devenues vides.
- On admet par convention que les 2 colonnes occupées les plus éloignées l'une de l'autre sont contiguës, et qu'on passe directement, dans le sens indiqué par les lances, de l'une à l'autre.

## SORTIE D'UN GALET ET FIN DE PARTIE

- Dès qu'on a joué un coup permettant de remplir les 6 cases d'une colonne, on en prélève aussitôt le galet de son choix, avant de laisser l'adversaire jouer le coup suivant.
- Le joueur qui prélève son 3ème galet gagne la partie.

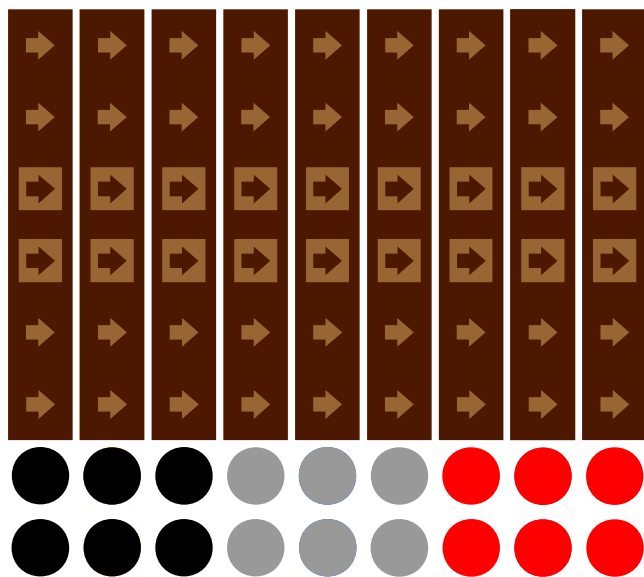
# QENJ<sup>4</sup> (2015)

Un jeu de Claude Leroy pour 2 joueurs, « A » et « B », dès 8 ans

## MATERIEL

Un sac contenant

- 9 bandes de cuir, chacune divisée en 6 cases par 5 encoches triangulaires, qui servent aussi de flèches indiquant le sens de déplacement des galets.
- 18 galets (6 noirs, 6 blancs, 6 rouges)



## PRÉPARATIFS

- On juxtapose les 9 bandes de cuir de façon à obtenir un espace de 9X6 cases, les côtés à 9 cases parallèles aux joueurs, les encoches toutes orientées dans le même sens.
- Le joueur A tire du sac, aléatoirement, les galets pour les ranger sur les 18 cases médianes (en d'autres termes sur les 2 cases centrales de chaque bande).
- Le joueur B jouera le premier coup.

## BUT DU JEU

Pour un même joueur, sortir du tapis 2 galets : le joueur qui termine de remplir une bande y prélève le galet de son choix.

## DÉPLACEMENTS

- Les déplacements se font obligatoirement dans le sens indiqué par les flèches.

- Chacun à tour de rôle, à commencer par B, prélève dans une bande un ou plusieurs galet(s) pour le(s) transférer sur une autre bande, dans l'ordre de son choix, sur des cases vides voisines d'une case déjà occupée, mais aussi bien de son côté que du côté adverse.
- On déplacera :
  - soit le **galet le plus proche de soi** pour le poser sur une case vide de la **bande suivante**
  - soit les **2 galets** les plus proches de soi pour les poser sur 2 cases vides **2 bandes plus loin**
  - soit les **3 galets** les plus proches de soi pour les poser sur 3 cases vides **3 bandes plus loin**.
- Une bande ne doit pas contenir plus de 2 galets de même couleur : tout déplacement qui aboutirait à ce résultat est donc interdit.
- Dès qu'une bande est complètement vide, on la retire du jeu, et on rapproche les bandes restantes pour les rétablir leur continuité.
- On admet par convention que les 2 bandes les plus éloignées l'une de l'autre sont contiguës, et qu'on passe directement, dans le sens indiqué par les flèches, de l'une à l'autre.

## SORTIE D'UN GALET ET FIN DE PARTIE

- Dès qu'on a joué un coup permettant de remplir les 6 cases d'une colonne, on en prélève aussitôt le galet de son choix, avant de laisser l'adversaire jouer le coup suivant.
- Le joueur qui prélève son 2ème galet gagne la partie.

## CAS PARTICULIERS

- Si un joueur ne peut plus jouer de coup autorisé, il passe son tour tant que cette situation persiste.
- Si (cas possibles mais rares), ils passent tous les deux leur tour, ou si un coup répétitif empêche toute évolution, gagne celui qui a déjà sorti un galet ; s'ils sont à égalité, il y a partie nulle.