

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 ★★ ★ modulaire 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)





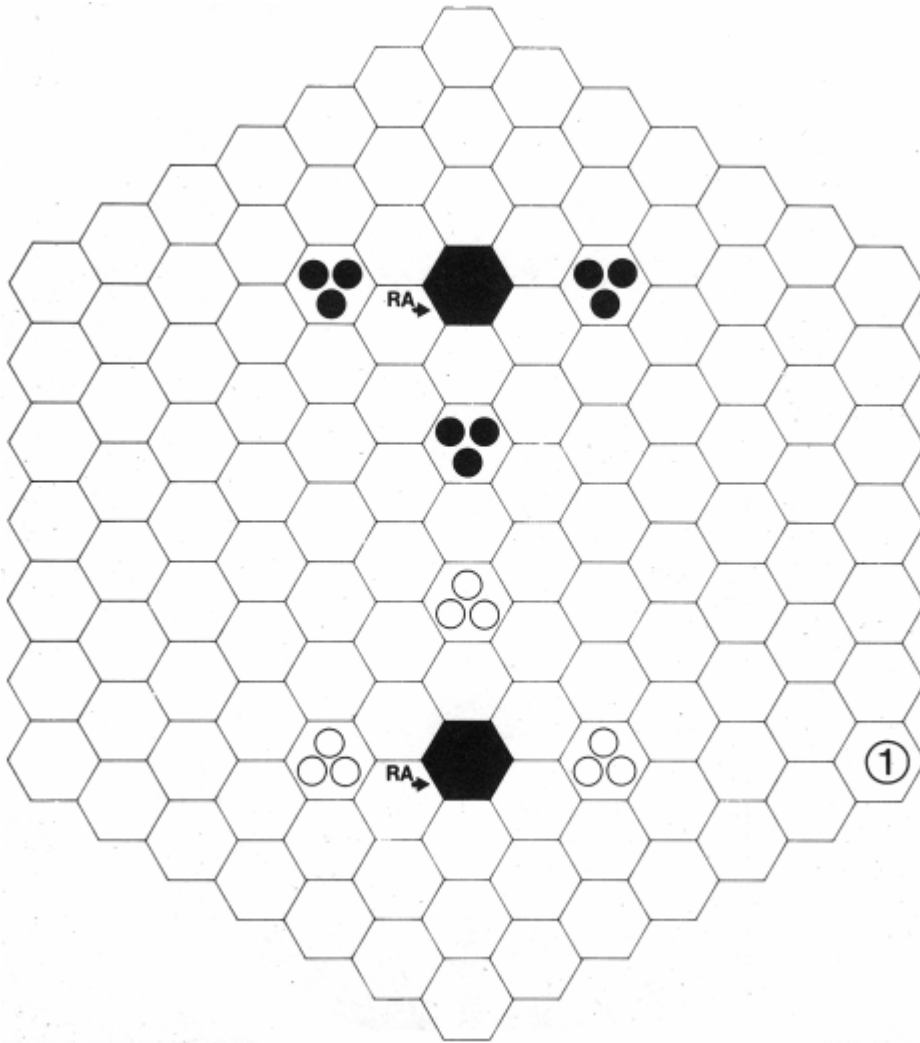
## JEU POUR DEUX PERSONNES À PARTIR DE 13 ANS.

La boîte contient :

- 1 échiquier hexagonal avec 114 cases
- 9 pions par joueur.

### POSITION INITIALE DES PIONS

Chaque joueur place ses pions, trois par trois, sur les cases autour de sa propre zone Ra comme le montre Fig. 1.



### POSITION DES PIONS PENDANT LE JEU

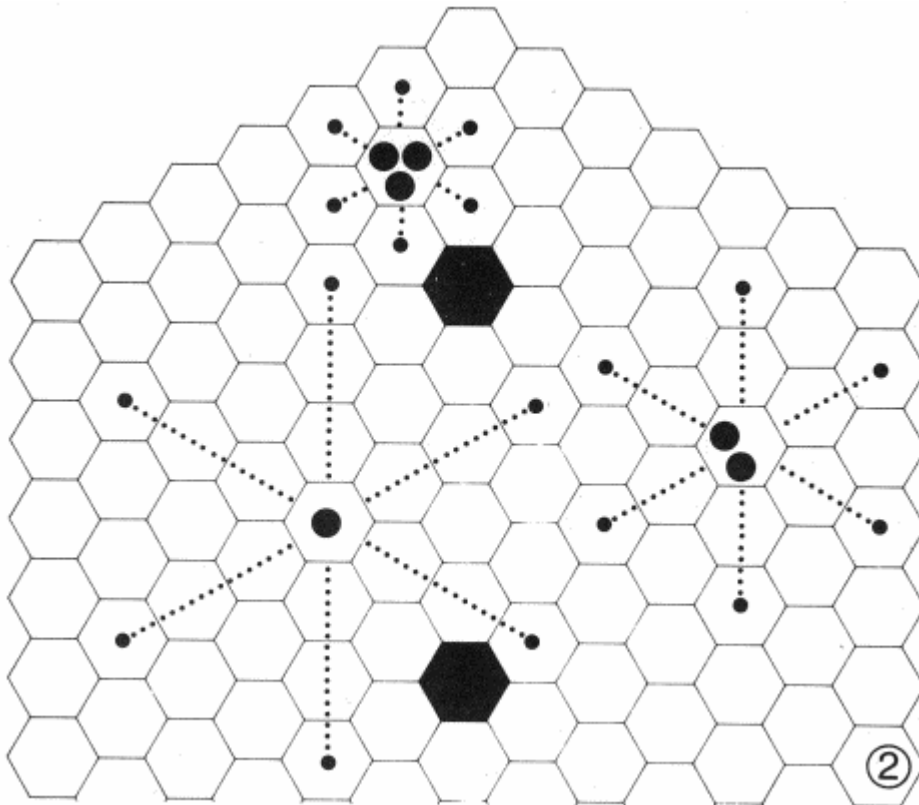
Pendant le jeu, chaque joueur peut placer ses pions dans les cases, comme il veut: individuellement, par groupes de deux ou par groupes de trois pions (jamais plus de trois). Le nombre de pions placés dans une case influence le mouvement et la possibilité d'éliminer des pions ennemis.

## MOUVEMENTS DES PIONS

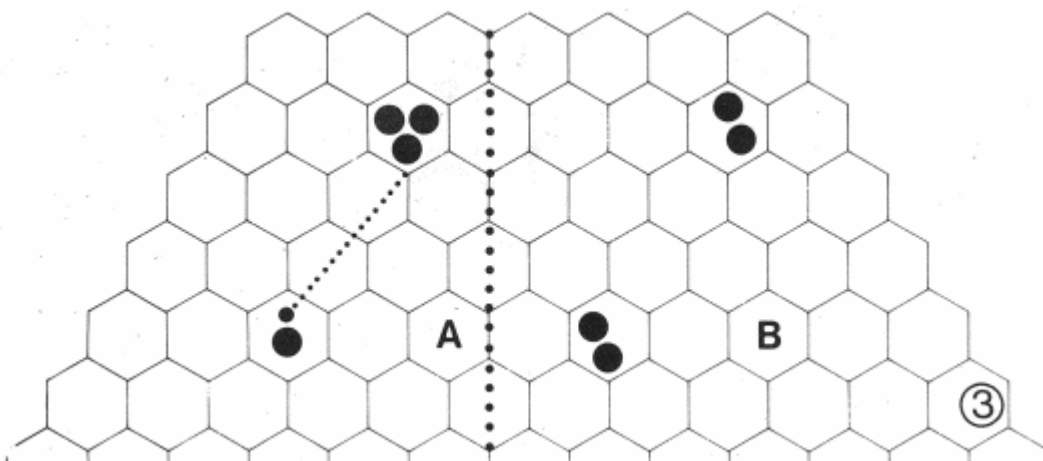
Le jeu se déroulant en plusieurs parties, comme l'on verra plus tard, c'est le joueur qui a perdu la partie précédente qui commence le premier. Pour la première partie, ce sera le sort qui décidera à qui revient le premier tour. A tout coup, chaque joueur peut déplacer 1 pion ou un groupe de pions, toujours en ligne droite (Fig. 2).

Le nombre de cases à parcourir dépend du nombre des pions qu'on déplace, pions individuels ou en groupe; le nombre est déjà fixé (Fig. 2) :

- 1 pion individuel avance de trois cases ;
- un groupe de deux pions avance de deux cases ;
- un groupe de trois pions avance d'une case.



Pendant le mouvement il est toujours possible de créer ou de séparer les différents groupes, toujours en observant les règles sur le mouvement (Fig. 3 : A = avant le mouvement ; B = après le mouvement).

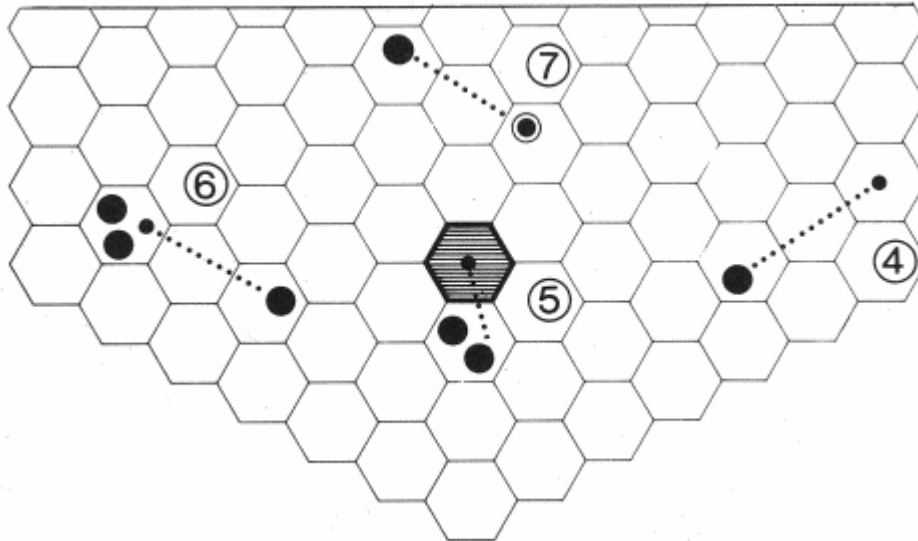


Sauter ses pions, ou des pions ennemis, n'est pas permis.

LA ZONE RA NE PEUT PAS ÊTRE PARCOURUE.

Des mouvements inférieurs aux mouvements fixés pour les différents groupes de pions ne sont jamais admis, sauf dans les cas suivants :

- le bord de l'échiquier empêche les mouvements (Fig. 4)
- on entre dans la zone Ra ennemie même par des mouvements qui conduisent à la dépasser (Fig. 5)
- l'entrée dans un groupe empêche les mouvements (Fig. 6)
- l'élimination d'un ennemi empêche les mouvements (Fig. 7)



## COMMENT ON ELIMINE LES PIONS ENNEMIS

Quand un joueur conduit ses pions dans des cases ennemies, les pions qui s'y trouvent sont éliminés, comme dans le jeu d'échecs.

Le rapport nécessaire pour l'élimination doit être d'égalité ou de supériorité (Ex : un groupe de trois pions élimine des groupes de 3, 2 ou 1 pion; un pion individuel n'élimine qu'un autre pion individuel.)

Il n'est jamais obligatoire de manger

## LE BUT DU JEU

Toute partie se termine quand un des joueurs arrive à entrer dans la zone Ra avec un pion au moins.

Le nombre de pions qu'on conduit dans la zone Ra simultanément, influence le score :

si un pion individuel entre : 1 point

si un groupe de 2 pions entre : 3 points

si un groupe de 3 pions entre : 6 points.

Le nombre de pions qu'on a éliminés ou mangés pendant une partie, n'a aucun effet sur la victoire ou sur le score.

Si un joueur reste sans aucun pion, son adversaire gagne de 3 points, c'est-à-dire, comme s'il avait fait entrer deux pions à lui dans la zone RA adverse.

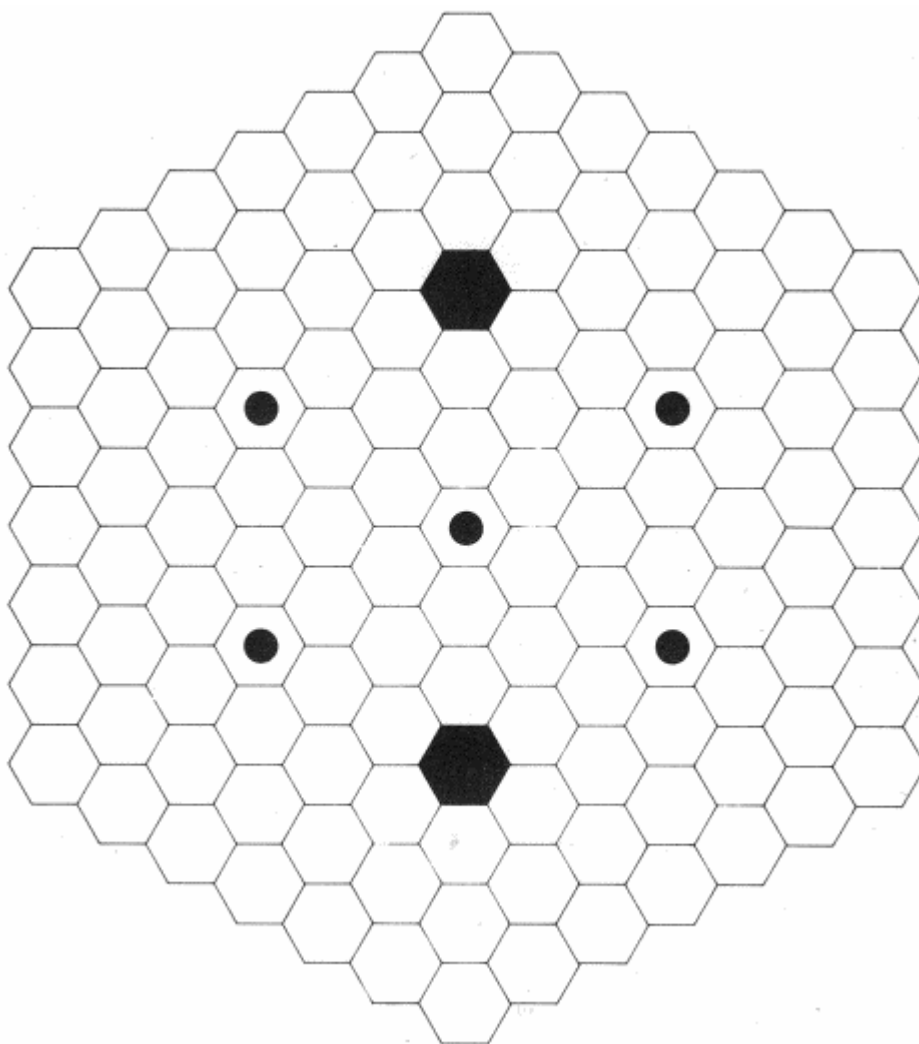
Le vainqueur est le joueur qui, additionnant les scores obtenus au cours des différentes parties, obtient plus de 6 points, avec un écart, par rapport au score de l'autre joueur, de 2 points au moins (Ex : 7 contre 5 ou 9 contre 7).

## QUELQUES CONSEILS

Ra est un jeu fondé sur l'attaque; ne jouer qu'en défense souvent signifie perdre la partie. Il est important de bien calculer les temps des mouvements:

il faut considérer que le vainqueur est celui qui entre le premier, pas celui qui porte le plus haut nombre de pions. Perdre une partie par un point, avec l'avantage de commencer le premier à la suivante, peut souvent donner la possibilité d'attaquer et d'acquérir un plus haut nombre de points.

En cas de risque de pertes trop étendues, tâchez de contenir la défaite en menaçant l'adversaire, si vous le pouvez: de deux choses l'une: Il entrera tout de suite ou vous entrerez. Quelques cases sont importantes: les conquérir signifie être déjà en avance (Fig. 8).



Par le soin de la section projets International Team