

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



Räubersprung

Un jeu de Thilo Hutzler
© 1990 ASS

Contenu

- 4x3 pions de jeu (dans 4 couleurs)
- 20 jetons en bois clair
- 10 jetons en bois foncé
- 1 planche avec 30 autocollants
- 1 pion cavalier
- 1 plateau
- 1 marqueur noir
- 1 dé
- 1 règle du jeu

But du jeu

Les joueurs envoient trois commerçants - les pions – en voyage ; celui qui réunit à la fin la plus grande fortune (la plupart des sacs d'argent) - dans la propre banque - gagne la partie. Le nombre total minimal de sacs d'argent nécessaire pour gagner, est indiqué sur l'échelle latérale numérotée de 1 à 14. Au début de la partie, elle indique 8 sacs d'argent.

Préparation

- 1) Avant la première partie, il faut coller les autocollants avec les sacs d'argent sur les jetons :
 - les 20 autocollants avec 1 sac d'argent sur les 20 jetons clairs ;
 - les 10 autocollants marqués "5" sur les 10 jetons foncés.
- 2) Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les trois pions de cette couleur.
- 3) Chaque joueur place ses 3 pions sur la case de départ à sa couleur (le rond avec la flèche). Pour 2 joueurs, il faut prendre deux voies parallèles, par exemple jaune et vert.
- 4) Le cavalier noir est placé sur la case de voleur au milieu du plateau.
- 5) Le marqueur noir est placée sur l'échelle de gain, sur la case "8".
- 6) Les 30 jetons avec les sacs d'argent sont placés à côté du plateau de jeu.

Déroulement de la partie

Le joueur qui obtient le nombre le plus élevé au dé, commence la partie. Après quoi, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur quand c'est à son tour, jette le dé. La suite dépend du nombre tiré ou de la case où il arrive.

Chaque joueur peut avoir en même temps plusieurs pions (et même les trois) sur le plateau.

Les pions qui ont été frappés recommencent toujours depuis leur case de départ.

Important : Si un pion atteint la case d'arrivée, il est retiré du jeu - ainsi que les sacs d'argent qui ont été rassemblés.

1. Jeter le dé et avancer

Un joueur qui obtient un nombre de 1 à 5, avance le pion de son choix de ce nombre de cases.

La direction de déplacement est toujours la même pour tous les pions : depuis la case de départ (Flèche) jusqu'à la case d'arrivée (Z). Les pions suivent leur propre chemin coloré. Deux joueurs se déplacent respectivement l'un vers l'autre sur le même chemin. Les deux couleurs sont considérées comme un même chemin.

Un seul pion peut se trouver sur les cases blanches. Si un pion est déjà sur une case et qu'un autre pion arrive, il le retire et prend sa place.

Les pions frappés repartent ensuite de leur case de départ.

Important : Tous les chemins se croisent dans les cases blanches.

2. Un "6" a été tiré

Un joueur qui tire un 6 ne déplace pas ses propres pions ; au lieu de cela, il déplace le cavalier noir qui commence au centre du plateau.

Ce cavalier est déplacé comme la pièce d'échecs du même nom : **deux cases tout droit puis une case à droite ou à gauche.**

Si le cavalier arrive sur une case où se trouve un pion, celui-ci est frappé et doit recommencer depuis le départ. Si le pion frappé a déjà rassemblé des sacs d'argent, ceux-ci sont remis au stock à l'extérieur du plateau.

Le cavalier lui-même ne peut pas être frappé. Aucun pion ne peut aller sur la case où se trouve le cavalier.

Le cavalier ne peut pas aller sur les cases avec les coffres d'argent.

3. Cases avec les coffres d'argent

Si un pion arrive sur une des cases du bord avec des coffres, il recueille un sac d'argent. Il en prend également un s'il passe simplement sur un coffre d'argent.

Un pion ne peut pas être frappé sur une case de coffre. Il peut donc y avoir plusieurs pions sur une telle case.

Le joueur prend un jeton clair, le montre et le glisse sous son pion. Le pion et le sac d'argent se déplaceront à partir de maintenant ensemble.

Si un pion qui transporte un ou plusieurs sacs d'argent avec lui, est frappé, seul le pion est éliminé ; les sacs d'argent sont glissés sous le pion qui a frappé l'adversaire.

Chaque pion peut transporter autant de sacs qu'il le souhaite. Pour faciliter le déplacement, on échange 5 sacs d'argent clairs contre un sac foncé marqué "5" pour indiquer qu'il en possède 5.

4. Atteinte de la case d'arrivée

Si un joueur atteint la case d'arrivée avec un de ses pions, ce pion est retiré du jeu. Il part avec ses sacs d'argent sur la case de sa banque dont il ne bougera plus.

Les sacs d'argent placés sur la banque sont en sécurité.

Il n'est pas nécessaire d'avoir le chiffre exact pour arriver au but. Un chiffre permet également d'atteindre le but.

5. Combien de sacs d'argent faut-il pour gagner ?

Ou : de l'utilité de la case du voleur !

L'échelle de gain, sur le côté du plateau, montre combien de sacs d'argent un joueur doit amener au but pour gagner.

Au début, le marqueur est sur "8". S'il reste sur "8", alors le joueur qui amène le premier huit sacs d'argent au but gagne la partie.

Chaque joueur qui s'arrête sur la case centrale du voleur peut modifier l'objectif.

Le joueur dont le pion arrive sur cette case, peut décaler d'une case vers le haut ou vers le bas le marqueur.

Pour gagner, il faut maintenant ramener le nouveau nombre de sacs indiqué.

Fin du jeu

Le jeu prend fin, aussitôt qu'un joueur a ramené sur sa banque un nombre de sacs d'argent égal ou supérieur à l'objectif indiqué par l'échelle.

Ce joueur a gagné.

Il est possible que le gain soit assuré en descendant la valeur de l'échelle si on a déjà amené un nombre de sacs suffisant.

Un jeu ASS
Altenburg-Stralsunder AG
D-7022 Leinfeldern

RÄUBERSPRUNG

Un jeu de Thilo Hutzler

Räubersprung, publié en 1990 par ASS, est aujourd'hui malheureusement introuvable. Les pages qui suivent permettent de s'en fabriquer un exemplaire pour l'essayer en attendant une réédition ou le bonheur d'en découvrir une boîte dans une brocante.

Pour jouer à *Räubersprung*, il n'est besoin en fait que de la règle et d'un tablier de jeu. Celui proposé ici ne reproduit pas l'original, mais a été entièrement redessiné. Le voleur sur la case du centre n'est autre que Mandrin. La carte du territoire parcouru par les marchands est celle du Québec. Pour le reste, il faut tout de même un dé, quelques pions (12) en quatre couleurs (ceux de *Barricade*, par exemple, font très bien l'affaire, ou bien, pourquoi pas, des petits chevaux), un pion d'une cinquième couleur pour jouer le rôle du brigand (un pion noir, ou bien un cavalier d'échecs), et une trentaine de pièces de monnaie : par exemple, 20 pièces de cinq centimes d'euros, et 10 de vingt, ou bien 20 jetons d'une couleur et 10 d'une autre (ceux de *Café International* sont du bon diamètre).

Il est à noter que le nombre de pièces prescrit par la règle peut se révéler insuffisant : en théorie, il faudrait $12 \times 4 = 48$ jetons blancs.

Ceux qui répugneraient à emprunter des pièces à d'autres jeux pourront grâce à la quatrième page de ce fichier se confectionner des pions de toute beauté, ainsi que des jetons, à condition de s'être procuré auparavant une perforatrice de diamètre 20mm.

Pour jouer à *Räubersprung*, il faut aussi du temps, car les parties, pleines de surprises et de rebondissements spectaculaires (il n'est pas rare qu'un marchand chargé de pièces d'or se fasse dépouiller par l'adversaire à deux pas de sa case d'arrivée) peuvent être assez longues. Pour les raccourcir, il est sûrement intéressant de jouer en équipe — l'équipe gagnante étant celle qui la première parvient à remplir l'un de ses deux coffres, les pièces rapportées n'étant toutefois pas mises en commun. On peut convenir également que l'indicateur de score à atteindre peut être déplacé chaque fois qu'un joueur passe simplement par la case centrale, sans forcément s'y arrêter.

Conseils de fabrication :

Imprimer les pages qui suivent, les deux premières sur du papier 160g, la troisième de préférence sur du bristol. Coller sur chacune d'elle une feuille d'adhésif transparent — opération facultative, mais éminemment conseillée.

1. Tablier (pliant) :

Découper dans une grande et belle feuille de papier pas trop épais (kraft de couleur, papier mi-teinte, ou même papier cadeau, etc.) un rectangle de 235x325mm.

Découper dans du carton épais, deux rectangles de 205x295mm. Les assembler par le grand côté et coller sur la jonction une bande papier de 40mm de large. Sans retourner le plateau ainsi obtenu, l'enduire de colle (utiliser de la colle en bâton, grand modèle) et poser par-dessus la susdite feuille de papier. Bien appliquer. Laisser sécher. Retourner le tout, rabattre soigneusement et coller sur l'endroit du plateau le papier qui dépasse. Avec un cutter, pratiquer une petite incision dans le papier pour dégager, de chaque côté, la pliure. Ne pas chercher à plier tout de suite le tablier.

Découper au plus juste les pages imprimées et plastifiées. Les deux images se chevauchent un peu. Pour les ajuster il faut couper au ras de la dernière série de cases beiges (on n'en voit qu'une infime portion sur la partie où figurent les coffres de couleur. Les encoller (toujours à la colle en bâton), et les assembler sur le carton de manière à aligner les bords en vis-à-vis pile sur la jonction des deux rectangles composant le tablier.

Laisser sécher une bonne demi-heure. Retourner le tout. Marquer la pliure avec n'importe quel instrument non coupant (coin de règle, pièce de monnaie, médiateur), puis plier enfin le tablier de jeu.

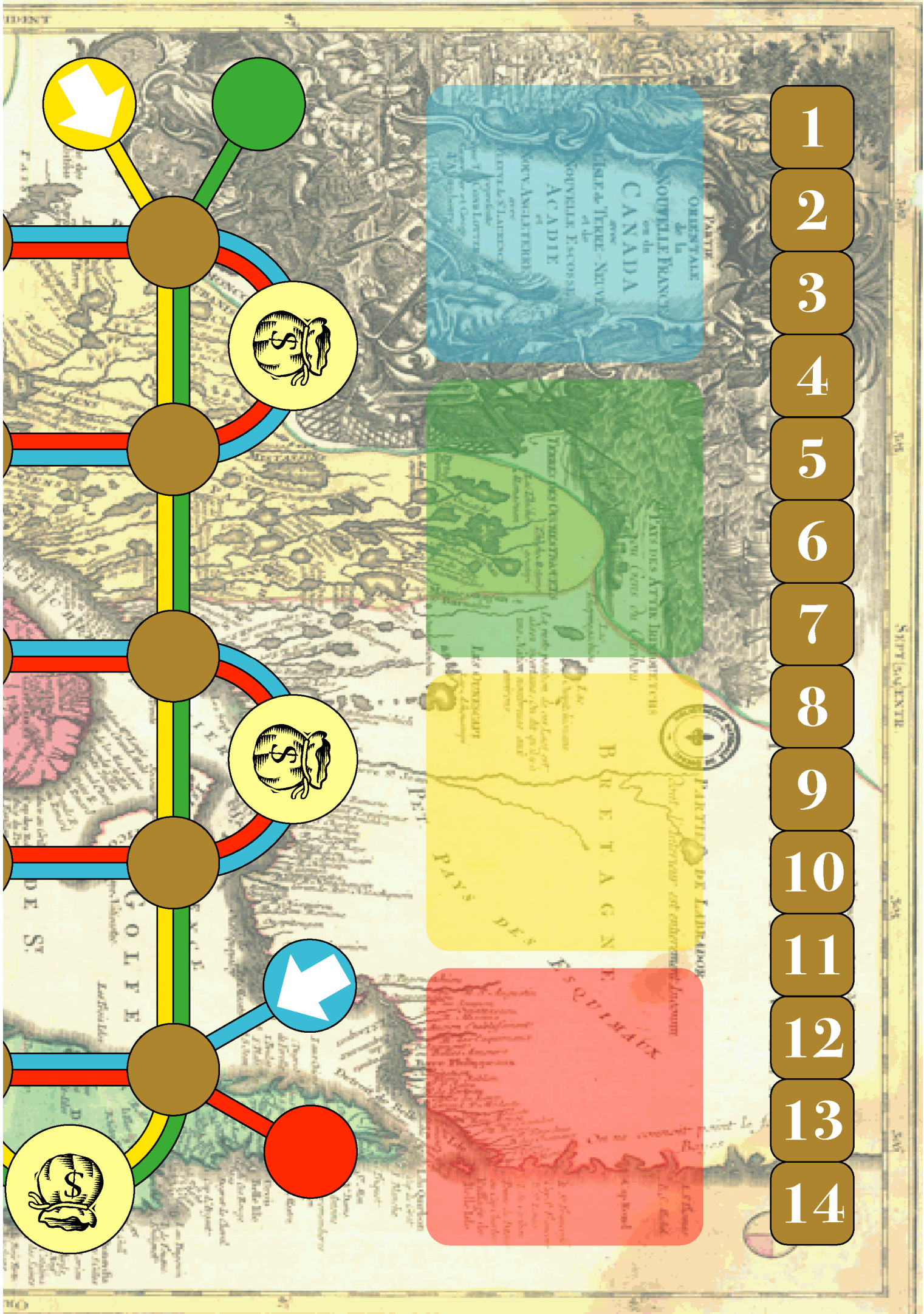
Temps de fabrication : compter une heure, hors temps de séchage.

2. Pions et pièces. :

Coller la planche sur une feuille de bristol si elle n'a pas déjà été imprimée sur du papier fort. Découper les rectangles « marchands » et « voleur ». Marquer les plis avec un instrument non coupant, coller les bases l'une sur l'autre pour obtenir autant de prismes.

Pour les pièces, réunir toute sa famille un soir, couper à l'emporte-pièce 20mm 120 rondelles de cartons, par exemple dans des emballages de biscuits. En distribuer une part égale à chacun.

Découper à l'emporte-pièce tous les jetons de la planche imprimée. Pour fabriquer une pièce de monnaie : chacun collera l'une sur l'autre 4 rondelles de cartons prises en sandwich entre deux jetons imprimés. Peindre ensuite la tranche à la peinture acrylique. En comptant une minute par pièce, l'affaire est conclue en demi-heure pour un célibataire, en moins de 8 minutes pour une famille de 4 personnes.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

