

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

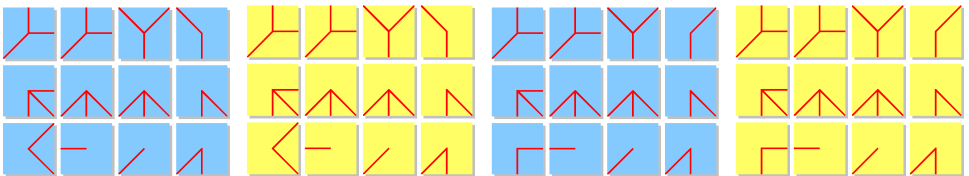


REDLINE

*Un jeu néerlandais pour deux à six joueurs âgés de 8 ans et plus,
publié par Cobrain en 1988.*

Contenu de la boîte

48 pièces carrées, 24 jaunes et 24 bleues, comportant de 1 à 3 segments rouges.



But du jeu

Être le dernier joueur à pouvoir poser une pièce.

Préparation

Les 48 pièces sont mélangées et chaque joueur en reçoit 8 qu'il place face visible devant lui. Les pièces restantes sont mises de côté face cachée et forment la réserve.

Déroulement

Le premier joueur, tiré au sort, choisit l'une de ses 8 pièces puis la pose au centre de la table. Dès la deuxième partie, ce rôle revient au gagnant précédent.

La partie continue dans le sens horaire. Les joueurs, à tour de rôle, doivent poser l'une de leurs pièces en respectant les trois contraintes suivantes :

- A)** prolonger une ligne rouge ;
- B)** ne pas créer d'impasse ;
- C)** alterner les couleurs de fond.

A) Prolonger une ligne rouge

Lorsqu'une pièce est posée contre le bord ou le coin d'une pièce déjà en place, elle doit prolonger la ligne rouge de cette dernière. Les pièces doivent être posées côte à côte ou angle à angle (fig. 1 et 2). La pose de pièce en biais est donc interdite (fig. 3).



Figure 1

Construction possible,
prolongation de la ligne
par un côté

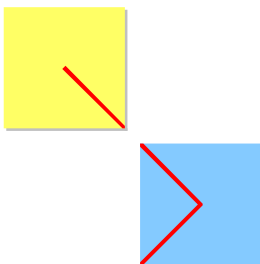


Figure 2

Construction possible,
prolongation de la ligne
par un coin

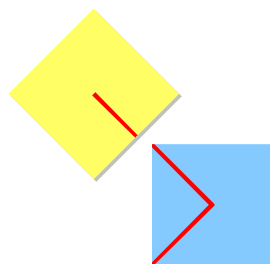


Figure 3

Construction interdite,
les pièces forment
un angle à 45°

B) Ne pas créer d'impasse

En posant une pièce, il est interdit de provoquer une impasse sur une pièce déjà posée (fig. 4 et 5). Les lignes rouges qui se rejoignent à angle droit ne sont pas considérées comme des impasses (fig. 6).

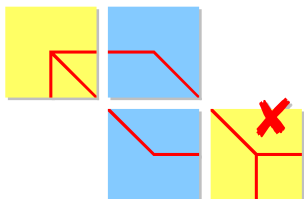


Figure 4

Pose interdite.
La pose de la pièce jaune
est impossible car elle
provoque une impasse sur
la pièce bleue à sa gauche.

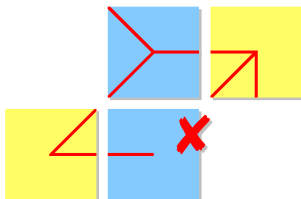


Figure 5

Pose interdite.
La pose de la pièce bleue
est impossible car elle
provoque une impasse sur
la pièce jaune à droite.

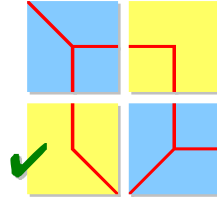


Figure 6

Pose possible.
Les deux segments à angle
droit peuvent être
prolongés par de futures
poses de pièces.

C) Alternier les couleurs de fond

La couleur de la pièce qui va être posée doit différer de la couleur de la pièce déjà en place dont elle prolonge la ligne. Voir les figures 1, 2, 7, 8 et 9.

Si l'emplacement, choisi pour une pose, prolonge des lignes provenant de pièces de deux couleurs, le joueur a le choix de sa couleur (il est aussi possible d'appliquer la variante proposée en page 4).

Formation d'un alignement (fig. 7 à 9)

Un joueur, en posant sa pièce, peut provoquer un nouvel alignement :

- ininterrompu ;
- horizontal, vertical ou diagonal ;
- avec au moins 3 pièces de même couleur ou avec au moins 4 pièces en stricte alternance (bleu-jaune-bleu-jaune).

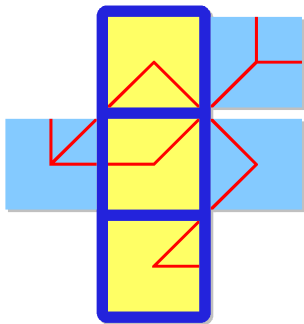


Figure 7

*Alignement vertical
de trois pièces de même couleur.*

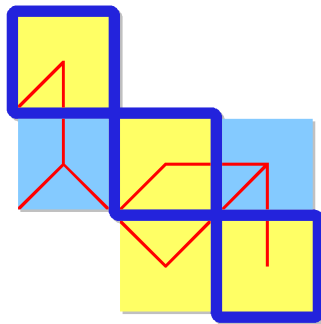


Figure 8

*Alignement diagonal
de trois pièces de même couleur*

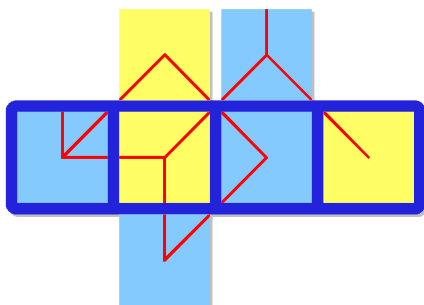


Figure 9

*Alignement horizontal de quatre pièces
dont les couleurs de fond sont en stricte alternance*

Lorsqu'un joueur crée un nouvel alignement :

- si la réserve n'est pas vide, il y pioche une pièce supplémentaire ;
- si la réserve est vide, tous les autres joueurs y rejettent une de leurs pièces.

À son tour, un joueur ne peut jamais piocher plus d'une pièce supplémentaire même s'il crée simultanément plusieurs nouveaux alignements. Après avoir pioché la pièce supplémentaire (ou après que tous les autres joueurs aient rejeté une pièce dans la réserve), le tour est terminé.

Note : l'agrandissement d'un alignement déjà créé ne donne pas droit à une pièce supplémentaire.

Impossibilité de jouer

Si un joueur, à son tour, est dans l'impossibilité de poser une pièce, il doit, rejeter deux de ses pièces dans la réserve.

Fin de la partie

Un joueur qui n'a plus de pièces est éliminé. Le gagnant est le dernier joueur capable de poser une pièce.

Marque (facultatif)

Il est possible de jouer en plusieurs manches en établissant des scores. À la fin de chacune d'elles, les points sont attribués selon les modalités suivantes :

- 1 – Le gagnant reçoit autant de points qu'il y a de joueurs.
- 2 – Le premier joueur éliminé marque 1 point, le deuxième 2 points, etc.
- 3 – La partie s'arrête si un joueur peut démontrer, après avoir joué, que plus personne ne peut poser de pièce. Ce joueur gagne la partie et marque autant de points que de participants (modalité 1). Les joueurs encore en lice sont éliminés et marquent les points dus à leur rang (modalité 2).

Exemple : dans une partie à six joueurs, deux d'entre eux ont terminé et ils ont reçu respectivement 1 et 2 points (modalité 2). Puis un joueur, après avoir posé sa pièce, annonce que plus personne ne peut jouer : il reçoit 6 points (modalité 1) et les trois autres joueurs, 3 points chacun (modalité 3).

Variante

Il est possible d'appliquer au jeu la contrainte suivante : si l'emplacement choisi pour jouer correspond au prolongement simultané d'une ligne venant d'une pièce bleue et d'une autre ligne venant d'une pièce jaune, la pièce à poser doit être de couleur différente de celle de la dernière pièce jouée.

Exemple : dans la figure 9, la dernière pièce posée était jaune. Le joueur dont c'est le tour souhaite construire sous la pièce jaune en « Y », prolongeant à la fois une ligne venant de jaune et une ligne venant de bleu. Puisque la dernière pièce jouée était jaune, il doit poser une pièce bleue.

Traduction française par Michel Boutin et François Haffner – 2011

