

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



RÉVOLUTION

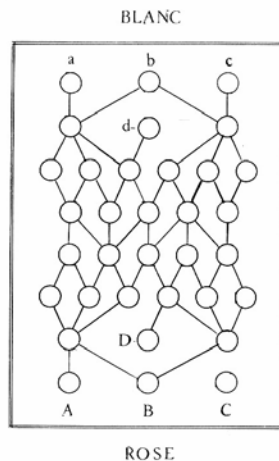
2 joueurs

Il y a des jeux où les pions se déplacent au gré des joueurs, comme les échecs ; où ils font un tour de piste, comme le backgammon ; où ils sont immobiles, posés une fois pour toutes, comme le go ; où ils sont réversibles et retournés par le joueur qui les prend, comme Othello. Jamais on n'avait vu, avant Révolution, de pions **vivants** qui meurent si on ne les retourne pas en temps voulu pour les réactiver.

BUT DU JEU : Faites progresser vos sabliers de trou en trou sur le terrain pour les planter encore « vivants » dans les trous de départ de votre adversaire.

COMPOSITION :

- Le terrain de jeu, creusé de trous qui sont reliés par des lignes ;
- 4 sabliers blancs et 4 sabliers roses.



PREPARATION :

- Les joueurs prennent place, face à face, devant les petits côtés du terrain de jeu.
- L'un des joueurs prend les quatre sabliers blancs, l'autre les quatre roses. Tous les sabliers doivent être vidés, sable en bas.
- Les deux joueurs plantent leurs quatre sabliers, sable en bas, dans les quatre trous les plus proches d'eux : ABCD et abcd.

DEBUT DE LA PARTIE :

Les deux joueurs suivent trois étapes bien précises :

1 - Les deux joueurs retournent **simultanément** les trois sabliers les plus proches d'eux (ABC et abc) et les **replantent dans les mêmes trous**.

2 - Le **joueur blanc commence** en retournant et en déplaçant son quatrième sablier (d) : il le plante dans un trou relié par une ligne au précédent.

3 - C'est maintenant au joueur rose de jouer. Il retourne son quatrième sablier (D) et le plante dans un trou relié au précédent par une ligne.

POUR JOUER :

Chaque joueur **à son tour**, à commencer par les Blancs, déplace un de ses 4 sabliers :

- il le sort de son trou,
- le retourne,
- le plante dans un autre trou, en avant ou en arrière du précédent, auquel il est relié par une ligne.

Il est interdit aux joueurs :

- de sauter par-dessus un sablier,
- de passer son tour,
- de laisser mourir volontairement un de ses sabliers en attendant trop longtemps pour jouer.

POUR GAGNER :

Traversez le terrain pour planter vos sabliers dans les trous de départ de l'adversaire. **Chaque sablier doit y parvenir vivant**. Peu importe s'il meurt ensuite ; le joueur qui :

- **arrive le premier au but avec ses quatre sabliers ;**
 - **ou qui plante le plus de sabliers au but**
- gagne la partie.

Le jeu s'arrête dès que les quatre sabliers d'un joueur sont morts, ou arrivés au but.

TACTIQUE :

Un sablier, s'il est chaque fois retourné à temps, peut vivre indéfiniment. Mais dès que son sable est écoulé, il meurt et on le sort du jeu. Les joueurs peuvent être tentés de faire traîner la partie en retardant leur tour de jeu pour essayer de tuer entre-temps un sablier adverse mais ils mettent en danger leurs propres forces, et il est interdit de laisser mourir volontairement un de ses sabliers en attendant trop longtemps pour jouer.

REVOLUTION est un jeu imaginé par Pierre Berloquin

