

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



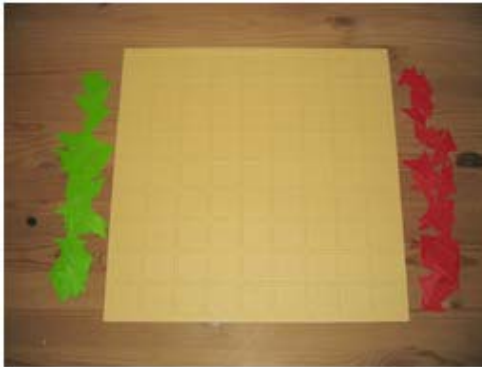
SAM LIAM

LES JEUX DU PIGE
GERARD PIERSON

<http://membres.lycos.fr/jeuxdupige/hobbies4.html>

SAM LIAM - REGLES DU JEU

Stratégie abstraite – 2 à 4 joueurs

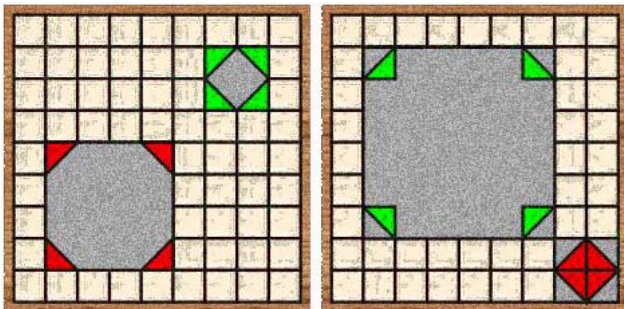


2 joueurs

SAM LIAM (= triangle(s) en thaï) se joue sur un tablier de 9 x 9 cases avec 2 x 40 pions. Puisqu'il s'agit de pions triangulaires, ils sont appelés "triangles" par la suite.

Objectif et fin de partie

Le but de SAM LIAM est d'être le premier à former un carré imaginaire avec quatre triangles de sa couleur. Les angles droits des quatre triangles doivent ou bien tous montrer à l'extérieur ou bien tous montrer à l'intérieur du carré. La taille du carré est sans importance. Des cases libres ou occupées par d'autres triangles peuvent se trouver entre les quatre triangles du carré, mais les distances (= nombre de cases) entre ceux-ci doivent être identiques.



Mécanismes

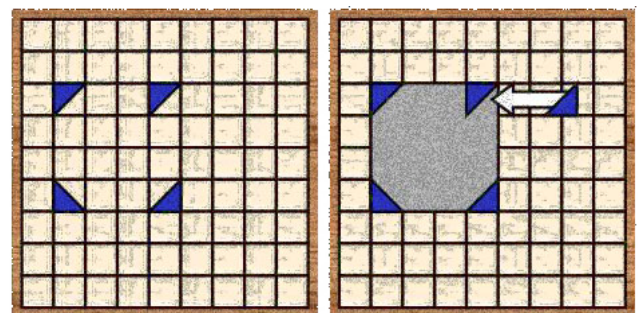
Première phase

Un des joueurs obtient 40 triangles rouges, l'autre 40 triangles verts. Le joueur avec les triangles rouges commence.

Au début, le tablier est vide. A tour de rôle, chaque joueur pose un triangle de sa couleur sur une case libre ou occupée par un triangle de sa couleur ou de la couleur de l'adversaire.

Sur une case libre, l'angle droit du triangle peut montrer dans une des quatre directions possibles.

Si deux triangles de la même couleur se trouvent sur une case, ils forment un petit carré qui montre avec ses angles droits dans les quatre directions possibles.



Deuxième phase

Au cas où aucun des joueurs n'ait réussi à atteindre le but après avoir posé tous les triangles, une deuxième phase du jeu commence :

A tour de rôle, chaque joueur retire un triangle de sa couleur du tablier et le pose sur une case libre ou occupée par un triangle de sa couleur ou de la couleur de l'adversaire, jusqu'à ce qu'un des joueurs ait réussi à former un carré.

Jouer avec annonces

Chaque joueur doit annoncer "SAM (= trois)" quand il a créé un carré ouvert (> il manque un triangle pour fermer le carré) qu'il pourra fermer au prochain tour.

Il doit annoncer "SONG (= deux)" quand il a la possibilité de créer au moins deux carrés ouverts en même temps en posant un triangle au prochain tour.

Dans ces deux cas, son adversaire est obligé de le bloquer pour ne pas perdre. Si un joueur oublie d'annoncer "SAM" ou "SONG", son adversaire pourra lui interdire de poser un triangle sur cette case, mais devra le bloquer lors de son tour.

3 joueurs

Pour comprendre la version pour trois joueurs il faut avoir lu ce qui précède.

Le jeu pour trois joueurs se joue sur le tablier de 9 x 9 cases avec 3 x 40 triangles (rouges, verts et noirs).

A la possibilité de gagner en formant un carré s'ajoute la possibilité de gagner en formant une croix avec quatre pions de sa couleur. Les angles droits des quatre triangles en croix doivent par contre tous montrer dans la même direction.

Ce qui est une évidence pour la version pour deux joueurs ne l'est pas nécessairement ici: il y a obligation de bloquer immédiatement. Ceci veut dire que, dès qu'un joueur a créé un carré ouvert ou une croix ouverte, le joueur suivant devra le bloquer immédiatement. Il ne pourra pas lui aussi créer un carré ouvert ou une croix ouverte et laisser au joueur suivant le choix qui gagnera la partie.

De même si un joueur en posant un triangle de sa couleur se donne la possibilité de créer au moins

Si un joueur annonce "WIN", il a gagné, puisqu'il vient de créer au moins deux carrés ouverts et que son adversaire ne pourra plus le bloquer.

Jouer sans annonces

Les joueurs peuvent décider de jouer sans annonces.

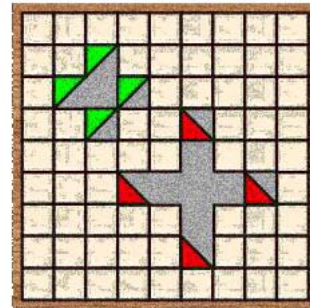
Remarque

Les joueurs peuvent décider de jouer sur la partie intérieure du tablier de 7 x 7 cases.

deux figures ouvertes au prochain tour, le joueur suivant devra le bloquer immédiatement.

Ici, les joueurs sont obligés d'annoncer "SAM", "SONG" et "SONG SAM (= deux trois)". Dans les deux premiers cas, le joueur suivant devra bloquer. Dans le dernier cas, les deux joueurs suivants devront bloquer.

Si un joueur pose un triangle et crée plusieurs figures ouvertes que les deux autres joueurs ne pourront plus bloquer, il peut annoncer "WIN".



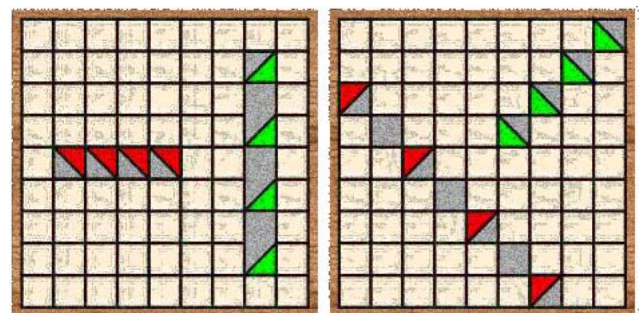
4 joueurs

Pour comprendre la version pour quatre joueurs, il faut avoir lu ce qui précède.

Le jeu pour quatre joueurs se joue sur le tablier de 9 x 9 cases avec 4 x 40 triangles (rouges, verts, noirs et blancs).

Pour gagner, il faut former un carré ou une ligne avec quatre triangles de sa couleur. Les angles droits des quatre triangles alignés doivent tous montrer dans la même direction.

Comme dans la version pour trois joueurs, il y a obligation d'annoncer les coups majeurs à l'avance et de bloquer immédiatement.



Remarque

Les règles de jeu que j'avais envoyées au "4^e Concours de Créateurs de Jeux de Société Familiaux (Panazol)" ont été entièrement revues et nettement améliorées. Un grand merci aux finalistes du concours de créateurs de 2007 qui ont beaucoup joué à SAM LIAM et qui ont contribué aux changements grâce à leurs remarques et conseils !