

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





SMAK



SMAK

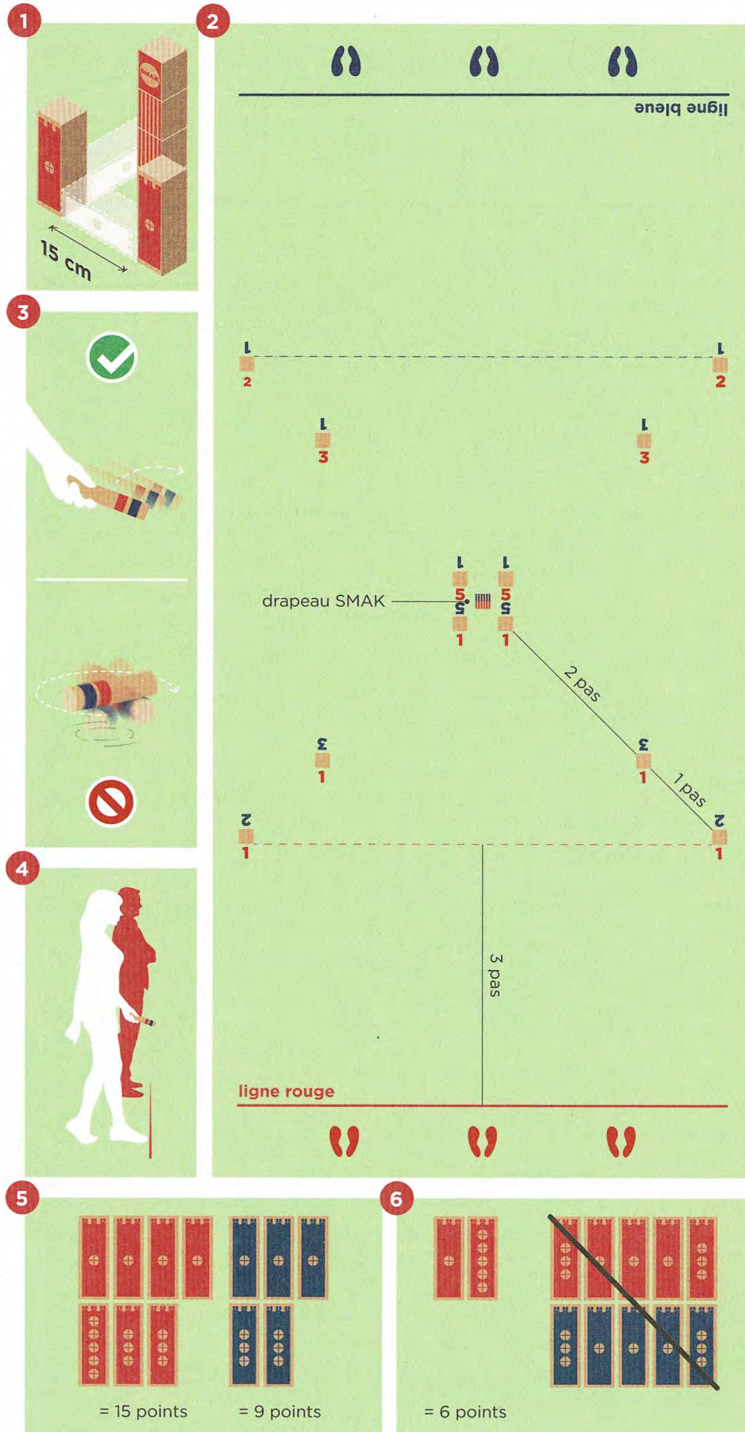
HELVETIQ

www.helvetiq.com

© Helvetiq
All rights reserved.
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne

Designed in Switzerland
Made in Yunhe, China

GAME RULES
RÈGLES DU JEU
SPIELREGELN
REGOLE DEL GIOCO
SPELREGELS
REGLAS DEL JUEGO



1. CONTENU DU JEU

- 12 tours avec chacune un côté rouge et un côté bleu. Elles sont numérotées de 1, 2, 3 ou 5 points représentés par des cercles
- 4 mini tours qui s'empilent les unes sur les autres pour former le drapeau Smak
- 3 bâtons à lancer (2 bâtons d'attaque et un bâton de défense marqué par deux bandes colorées)
- 1 sac en toile
- 1 livret de règles

2. BUT DU JEU

Marquer plus de points que l'équipe adverse.

3. PRINCIPE DU JEU

Lancer les bâtons pour renverser les tours. En cas de succès, soit vous marquez ensuite des points ou alors vous annulez les lancers réussis au tour précédent par l'équipe adverse.

4. MISE EN PLACE

Formez deux équipes (de manière aléatoire ou choisies par deux capitaines)

Chaque tour a un côté bleu et un côté rouge qui valent des points. Une fois les tours mises en place, tous les côtés bleus feront face à une équipe, et donc tous les côtés rouges feront face à l'équipe adverse. Autrement dit, l'équipe rouge fera face au côté rouge des tours et marquera les points rouges. Et inversement pour l'équipe bleue.

Placez les tours pour former un X comme suit :

- Au centre du terrain de jeu, empilez les quatre mini tours pour former le drapeau Smak. (illustration 1).
- Placez les quatre tours de cinq points autour du drapeau. Elles doivent former un carré avec une distance approximative de 15 centimètres entre les tours (la hauteur des tours est de 15 cm, vous pouvez donc utiliser une tour pour mesurer). (Illustrations 1 & 2)
- En suivant la forme en X, placez les tours à 3 points à deux pas des tours à 5 points. Placez ensuite les deux tours à 2 points à un pas des tours à 3 points. (illustration 2)
- Chaque équipe se positionne à trois pas de la ligne du fond reliant les deux tours les plus proches. (illustration 2)
- Lors d'une partie avec des enfants de moins de 8 ans, laissez-les jouer plus proche de la ligne de fond. Vous pouvez également placer les tours à 5 points plus loin du drapeau.

5. INSTRUCTIONS DE JEU

Les équipes jouent à tour de rôle. Elles lancent obligatoirement les 3 bâtons à chaque tour dans l'ordre suivant :

- Lancez le bâton de défense en premier (celui marqué par les bandes colorées), voir point 8.1
- Lancez ensuite les deux bâtons d'attaque, voir point 8.2

Une fois les trois bâtons lancés, c'est au tour de l'équipe adverse.

6. RÈGLES DE LANCER

- Si l'équipe est formée d'un seul joueur: le joueur lance le bâton de défense et les deux bâtons d'attaque.
- Si l'équipe est formée de deux joueurs: un des joueurs lance le bâton de défense et l'autre joueur lance les deux bâtons d'attaque. C'est à dire que le joueur lançant le bâton de défense ne peut pas lancer de bâtons d'attaque.
- Si l'équipe est formée de trois joueurs, chacun lance un seul bâton.

Important : Le lancer doit se faire le long du corps et un des bouts du bâton doit pointer dans la direction du lancer. Il est interdit de lancer le bâton en hélicoptère ou à l'horizontale. Inscrivez-vous plutôt dans une école de pilotage. (illustration 3)

Le lancer doit s'effectuer derrière la ligne des 3 pas (illustration 4).

7. DÉBUT DE LA PARTIE

7.1
Tirez à pile ou face l'équipe qui commence.

7.2
La première équipe lance le bâton de défense et essaye de renverser le drapeau.

- Si le bâton de défense renverse au moins une mini tour, le lancer est valide.
- Si le bâton de défense manque le drapeau, le lancer est non valide - c'est à dire manqué.

Note : renverser d'autres tours avec le bâton de défense ne change rien. Les tours renversées devront simplement être remises à leur place d'origine. Donc si vous renversez le drapeau et une tour en même temps, le lancer est tout de même valide. Et si vous renversez une tour et manquez le drapeau, le lancer est non valide.

Lancer valide : une mini tour est enlevée du drapeau et mise de côté. Le drapeau est à présent composé de 3 mini tours et sera plus difficile à renverser.



30'



2-6



6-99

Auteur : Alain Rivollet | Graphiste : Felix Kindelán

Lancer non-valide : rien ne se passe cette fois. Plus tard dans la partie, voir le point 8.1.

• Si vous renversez une tour avec le bâton de défense, souvenez-vous de la relever.

7.3
C'est à présent le moment de lancer les deux bâtons d'attaque. Voir directement le point 8.2.

8. TOUR DE JEU

8.1: Lancer le bâton de défense

Lancez le bâton de défense en accord avec les règles de lancer. Le but est de l'utiliser pour renverser le drapeau.

Lancer valide (drapeau renversé — voir 7.2)

• Une mini-tour est mise de côté

• Les lancers réussis au tour précédent par l'équipe adverse sont annulés : toute tour renversée est immédiatement relevée et remise à son emplacement d'origine.

Lancer non-valide (drapeau manqué — voir 7.2)

• L'équipe adverse marque des points pour toute tour renversée durant leur tour précédent. Mettre les tours de côté avec la couleur de l'équipe qui les a remportés pour pouvoir compter les points en fin de partie.

• Si le drapeau comprend moins de quatre mini-tours, remettre une mini tour sur l'empilement. Il sera plus facile à renverser ainsi.

• Si vous renversez une autre tour, ne pas oublier de la remettre en place.

Note : Le drapeau consiste au départ de 4 mini tours. Il perd une mini tour à chaque fois qu'il est renversé par le bâton de défense.

• Si le drapeau ne comporte plus qu'une seule mini tour, il ne faut pas l'enlever, même si elle a été renversée. La taille minimum du drapeau est d'une mini tour.

• A chaque fois que vous échouez à renverser le drapeau, ajoutez-y une mini tour jusqu'au maximum de 4. Si le drapeau est au complet, alors le fait de ne pas réussir à le renverser n'a aucune conséquence sur le drapeau.

8.2: Lancer les bâtons d'attaque

Il faut toujours lancer les bâtons selon les règles du point 6. Il faut renverser une seule tour par bâton d'attaque!

• Si le bâton d'attaque renverse une seule tour, celle-ci doit être laissée renversée sur place. Elle reste ainsi, jusqu'au lancer du bâton de défense par l'équipe adverse. À ce moment-là, elle sera soit mise de côté (pour marquer des points) ou relevée à sa place d'origine (lancer annulé).

• Si le bâton renverse plusieurs tours et/ou le drapeau, pas de chance! Remettez à sa place ce qui a été renversé par ce bâton.

Note : Si vous renversez le drapeau avec un bâton d'attaque, aucune mini tour ne doit être enlevée du drapeau et celui-ci doit être simplement reformé. Si une tour était déjà renversée par le premier bâton d'attaque, elle doit rester renversée.

Attention : Ces règles font qu'à la fin de son tour, une équipe peut avoir renversé et laissé au sol au maximum deux tours : une par bâton d'attaque.

C'est à présent au tour de l'équipe adverse : d'abord le bâton de défense (8.1) et ensuite les deux bâtons d'attaque (8.2).

9. SCORES ET FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque toutes les tours ont été renversées et remportées.

Chaque équipe additionne les points des tours qu'elle a renversés. Elle compte seulement les points de sa couleur. (illustration 5)

L'équipe avec le plus de points l'emporte.

Astuce de calcul : les tours remportées de même valeur en bleu et en rouge s'annulent. Cela rend l'addition des points restants plus aisée. (illustration 6)

Attention : il est possible pour une équipe de remporter la partie avant que toutes les tours soit gagnées, simplement parce que l'équipe adverse ne peut plus revenir au score. Exemple : l'équipe bleue a remportée 8 points de plus que l'équipe rouge et il ne reste plus que deux points de couleur rouge en jeu. L'équipe rouge ne peut plus revenir au score et a donc perdu la partie.