

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

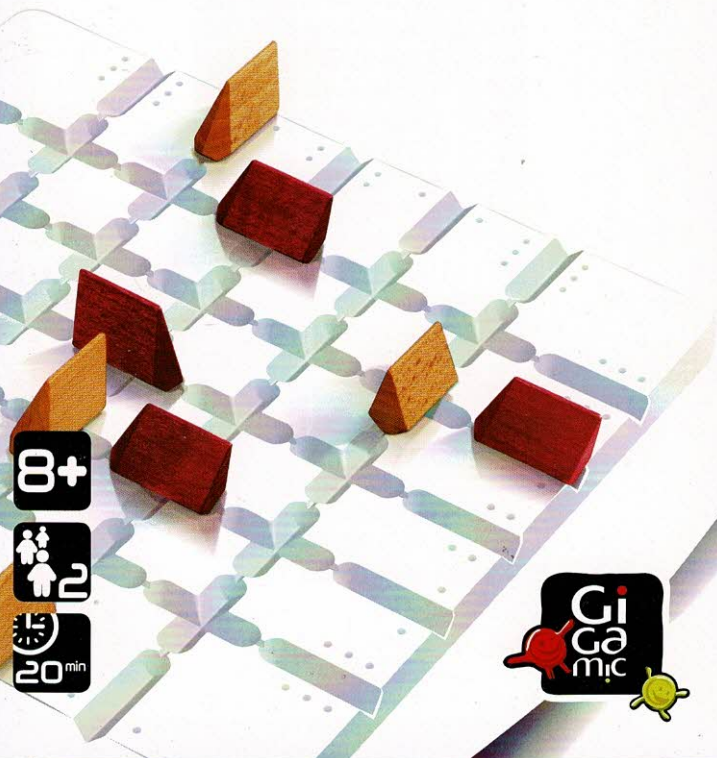


**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



squadro[®]



8+

2

20 min



CONTENU

1 plateau et 10 pièces de jeu en bois (5 claires et 5 foncées), règle du jeu.

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Les joueurs disposent chacun de 5 pièces de même couleur. À chaque tour ils vont en déplacer une en respectant sa capacité de déplacement. Le vainqueur est le premier joueur qui parvient à ramener 4 de ses pièces à leur point de départ après leur avoir fait traverser le plateau dans les deux sens.

MISE EN PLACE

Chaque joueur place ses 5 pièces sur sa zone de départ, derrière la ligne gravée. La pointe de chaque pièce est tournée vers le centre du plateau ; cette pointe indique le sens de déplacement de la pièce.

Fig 1. Mise en place

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le premier joueur est déterminé au hasard.

À son tour, chacun doit déplacer l'une de ses 5 pièces. La pièce choisie se déplace du nombre de cases équivalant au nombre de points gravés sur sa case de départ et toujours en ligne droite dans la direction indiquée par sa pointe. À moins d'en être empêchée, la pièce doit effectuer la totalité de son mouvement.

Si une pièce termine son déplacement sur une case déjà occupée par une pièce adverse, le joueur fait sauter sa pièce par-dessus celle de son adversaire et s'arrête derrière elle (voir paragraphe : passer au-dessus d'une pièce adverse).

Fig. 2 Cette pièce avance de 3 cases.

Lorsqu'une pièce a traversé le plateau et atteint le bord opposé, elle fait immédiatement demi-tour (elle pointe vers sa zone de départ) et arrête son mouvement, même s'il lui restait des points de déplacement.

Sa capacité de déplacement correspond dorénavant au nombre de points gravés sur la case sur laquelle elle a fait demi-tour.

Fig. 3 : cette pièce a une capacité de déplacement de 3 cases. Elle atteint le bord du plateau au bout de deux déplacements et fait immédiatement demi-tour (Fig.3A), puis c'est au tour du joueur suivant. Pour les prochains tours cette pièce aura une capacité de déplacement de 1 case (Fig.3B).

Dès qu'une pièce revient à sa case de départ, elle est retirée du plateau et n'est plus utilisée.

PASSER AU-DESSUS D'UNE OU PLUSIEURS PIÈCES ADVERSES

Si lors de son mouvement une pièce croise une voire plusieurs pièce(s) adverse(s), elle saute par-dessus et arrête son mouvement sur la case située immédiatement après (même s'il lui restait des points de déplacement).

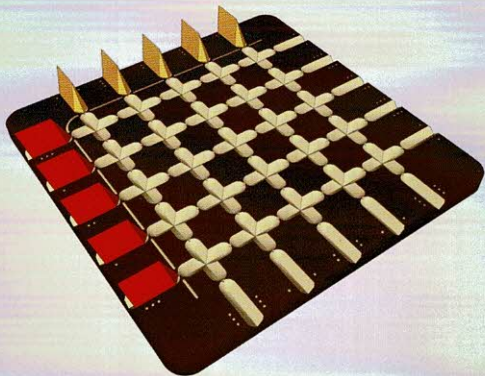
La ou les pièces de l'adversaire croisées ainsi reviennent alors :

- sur leurs cases de départ, si elle n'ont pas encore fait demi-tour (Fig. 4 A-B)
- sur leurs cases de retournement, si elle ont déjà effectué l'aller (Fig. 5 A-B)

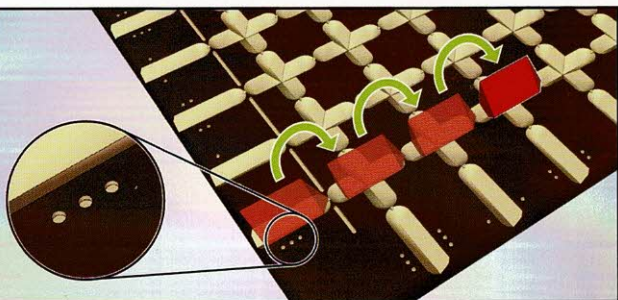
FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui parvient à faire un aller-retour avec 4 de ses 5 pièces gagne la partie.

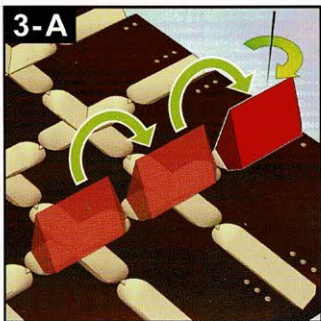
1



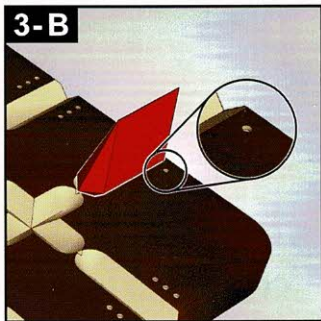
2



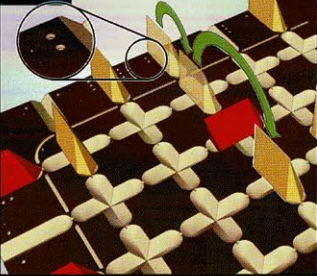
3-A



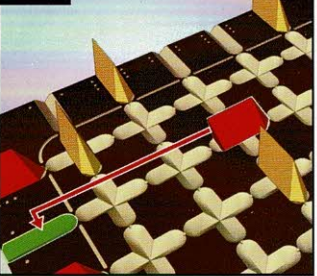
3-B



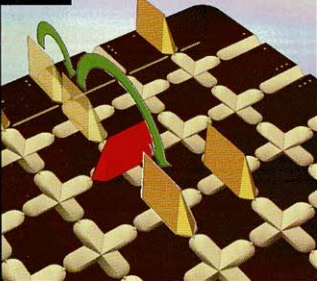
4-A



4-B



5-A



5-B

