

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

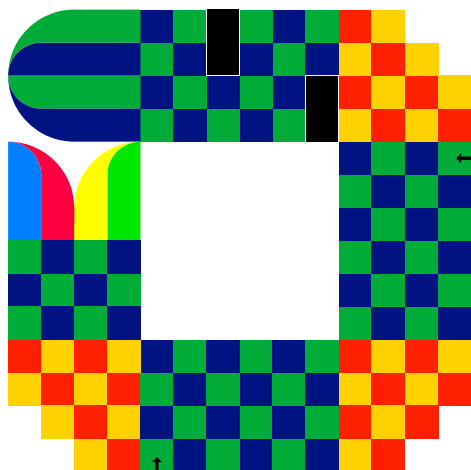


Steepl'échecs

Une course à surprises pour 2 à 4 personnes de 8 à 99 ans par ALEX RANDOLPH.

Jeu Ravensburger No. **601 5 424 4**

Contenu : 1 plan de jeu, 12 figures de 4 couleurs différentes, 1 obstacle, 1 dé avec les symboles des échecs.



Idée du jeu

Le jeu est une course – mais une course vraiment peu commune, car elle se déroule sur une sorte d'échiquier avec des pièces qui changent de rôle et de marche à chaque jet de dé. Le dé, au lieu de petits points, a sur chaque face un des symboles des échecs – et à chaque coup, selon ce qu'il indique, on déplace une des propres pièces comme on le fait aux échecs. Ce qui ne veut d'ailleurs pas dire qu'il faille savoir jouer aux échecs. Tout au contraire, ce jeu est une manière très simple et amusante pour apprendre la marche des différentes pièces.

But du jeu

Le premier qui réussit à porter ses 3 pièces au-delà de la ligne d'arrivée a gagné la course.

Préparatifs

Les couleurs sont tirées au sort avec le dé. Le premier à tirer le Roi reçoit les pièces vertes et les place sur la case verte derrière la ligne de départ. Son voisin de gauche place ensuite les jaunes sur la case jaune, le prochain les rouges sur la case rouge, et enfin le dernier les bleus sur la case bleue. On jouera dans cet ordre durant toute la partie, le vert commençant le jeu. (Quand on joue à 4, le bleu, quatrième, a un léger avantage au départ, qui est toutefois compensé du fait qu'il est aussi le dernier à partir.

La course

A tour de rôle chacun jette le dé et déplace une de ses pièces comme le dé indique (voir p. 7).

Par exemple, si le dé indique le Fou, on déplace une pièce comme un Fou aux échecs; si on tire le pion, on en avance une comme un pion, etc. Au départ un pion peut avancer de 1 ou 2 cases, comme pour le premier coup aux échecs. Dans la région des coins le pion a le choix d'avancer dans l'une ou dans l'autre direction.

On peut introduire une nouvelle pièce à n'importe quel tour. Toutes les pièces commencent la course directement derrière la ligne de départ.

Le Roi et les obstacles

Quand on tire le Roi on a droit à deux privilèges royaux. On a d'abord le choix ou de déplacer une pièce comme un Roi, ou d'introduire (ou déplacer) l'obstacle. Et en outre on a le privilège de jouer encore une fois.

Sur le dernier tiers de la piste il y a deux obstacles fixes (cases noires). En plus il y a un obstacle mobile qui n'est pas sur la piste au début de la course, mais qui peut être introduit quand on tire le Roi. On place l'obstacle de manière qu'il couvre deux cases – et de manière aussi, naturellement, qu'il gêne le plus possible les pièces des autres joueurs. On ne peut toutefois placer l'obstacle que dans la portion de la piste délimitée par les deux flèches noires. Si on tire le Roi quand l'obstacle est déjà sur la piste, on peut le déplacer à un autre point. On ne peut sauter les obstacles qu'avec le mouvement du Cheval. Si le dé indique une autre figure, l'obstacle doit être contourné.

Prises

On prend comme aux échecs. Une pièce est prise lorsqu'une autre pièce arrive sur la case qu'elle occupe. La pièce prise est renvoyée au point de départ, d'où elle devra recommencer toute la course.

Tactique

L'important c'est surtout, d'une part, de ne pas se laisser prendre, et d'autre part, de prendre le plus souvent possible, et en toute occasion, les pièces des adversaires. Car il ne s'agit pas seulement de courir au but le plus vite possible, mais aussi d'empêcher que les autres y arrivent. Ainsi il sera parfois préférable de se déplacer de côté, ou même en arrière, plutôt que toujours en avant. Et faites attention, autant que possible, de ne pas laisser de pièce « en prise », c'est à dire, à la portée d'une pièce adverse – qui, au prochain tour, pourrait la prendre, par exemple avec un mouvement de Tour, ou un mouvement de Fou, etc.

Fin du jeu

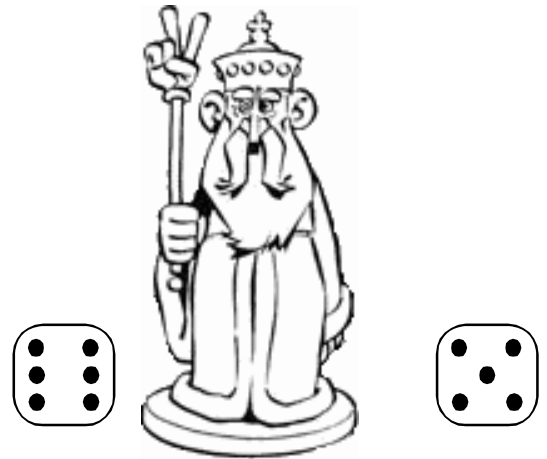
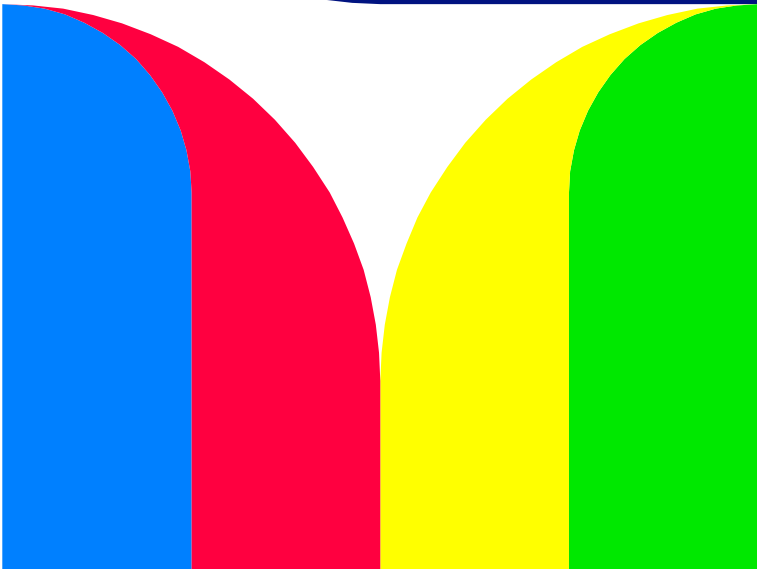
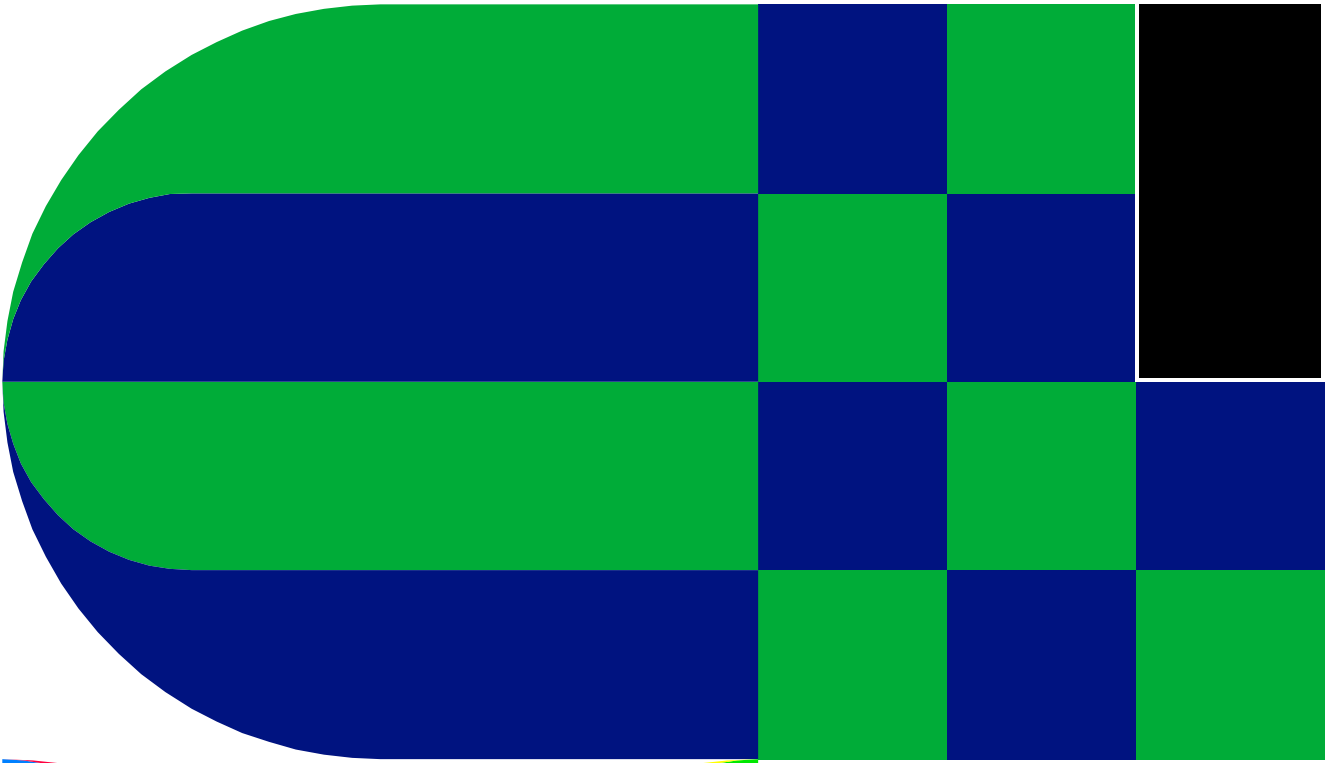
Le premier à franchir la ligne d'arrivée avec ses trois pièces a gagné la course.

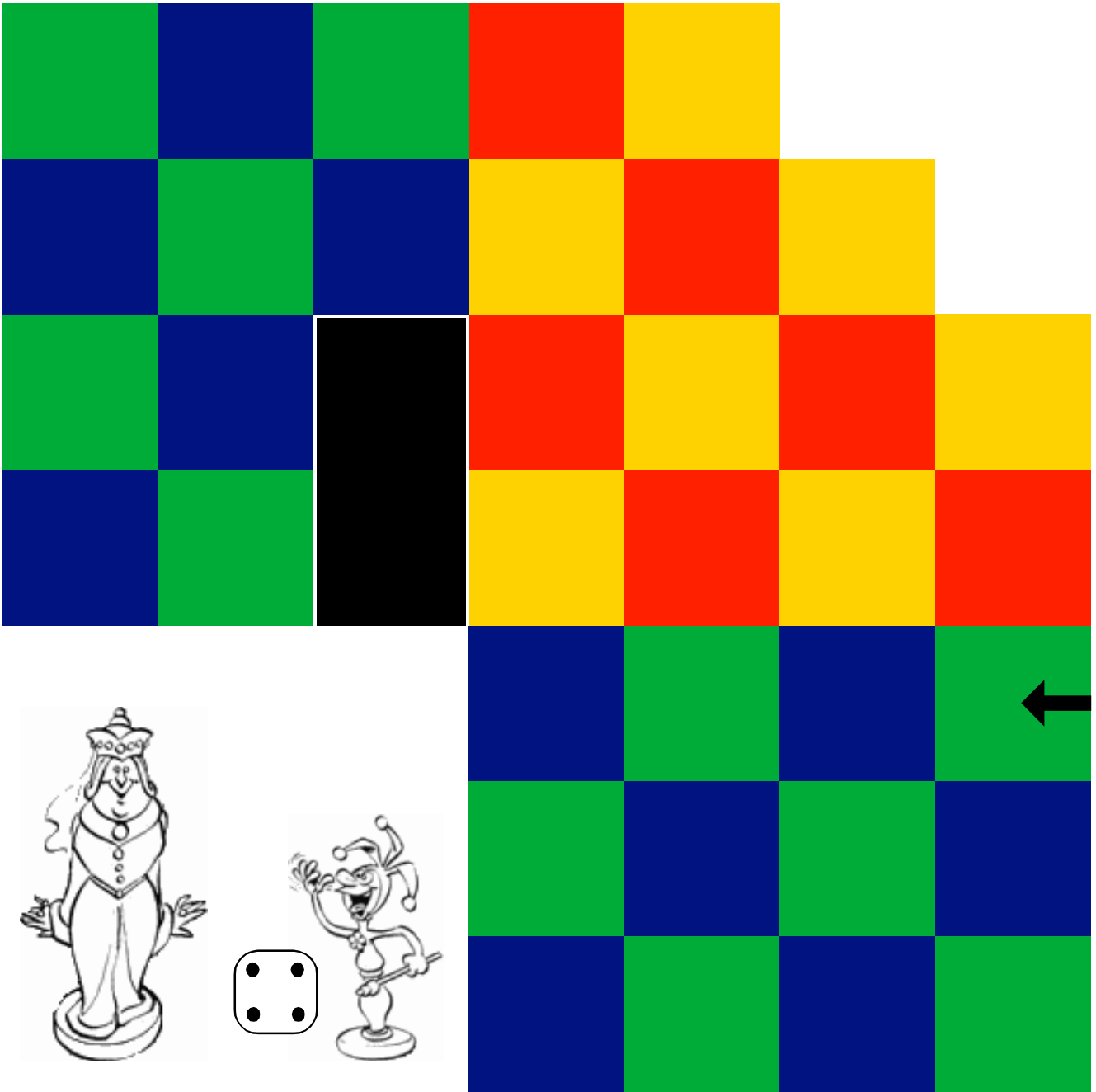
© 1976 by Otto Maier Verlag Ravensburg

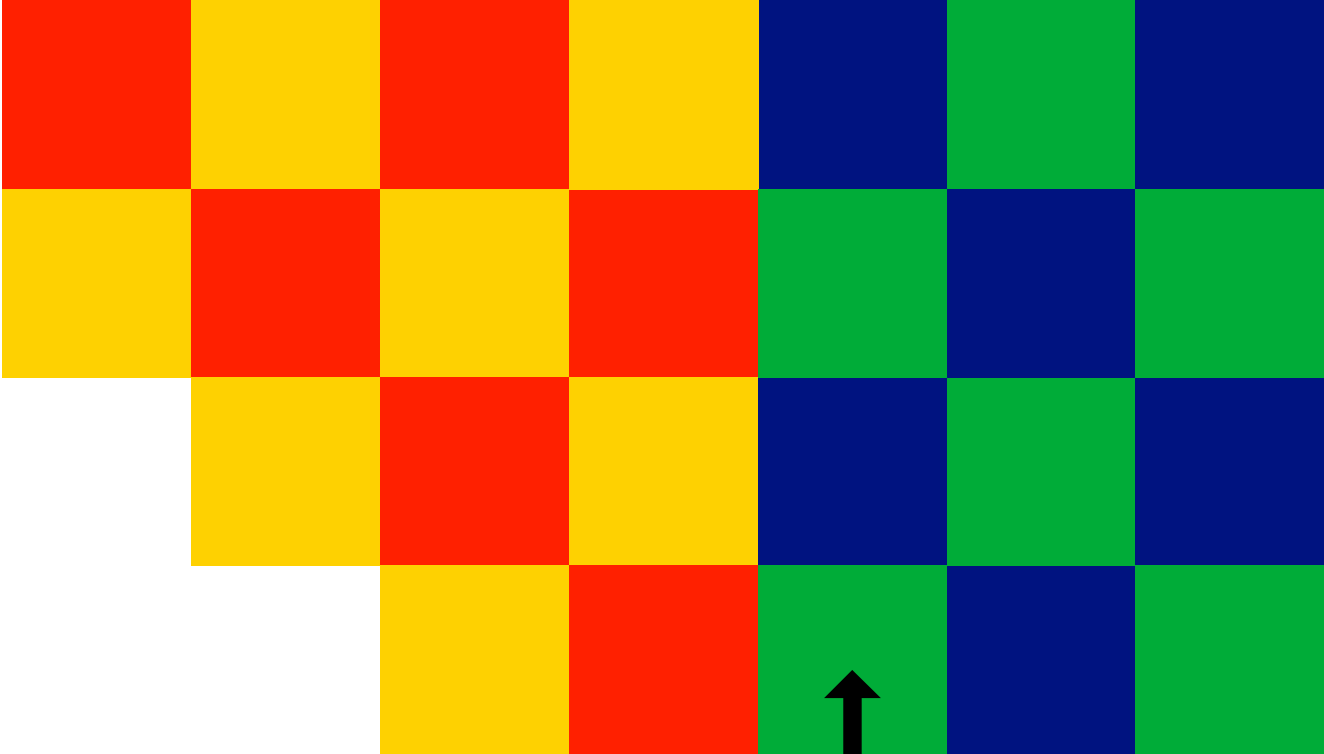
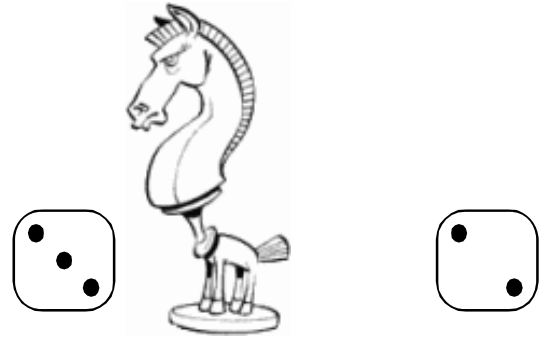
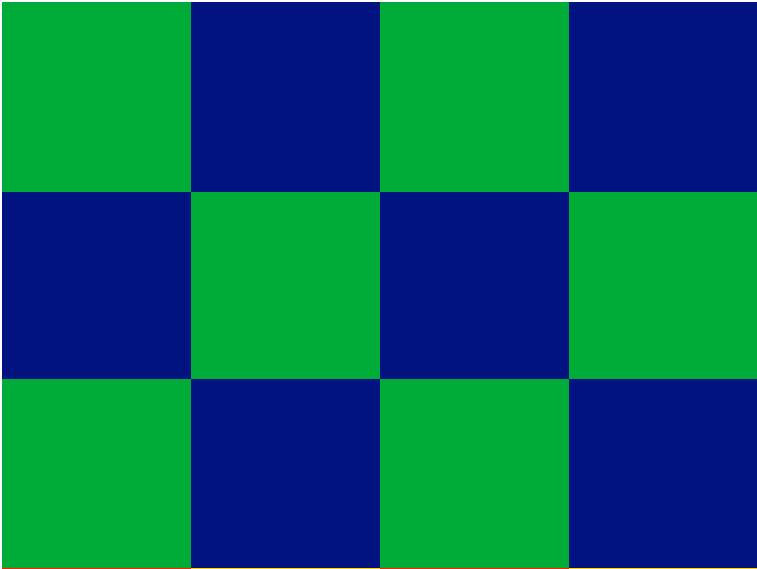
Fabriquer son jeu

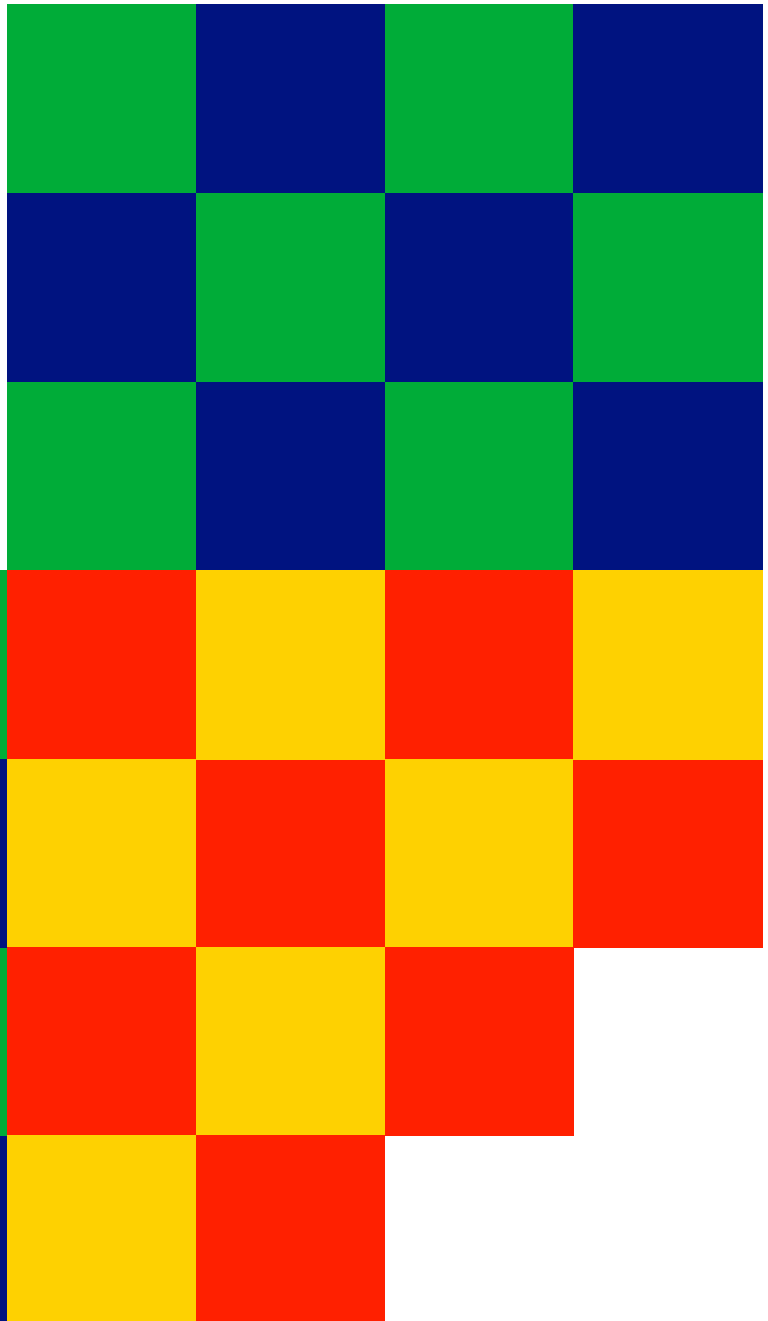
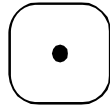
En pages suivantes, vous pourrez trouver un plateau de jeu à imprimer en 4 parties. Il vous restera à trouver un dé, 12 pions et un obstacle.

Le dé pourra être normal, auquel cas on considérera que 1=pion, 2=tour, 3=cavalier, 4=fou, 5=reine, 6=roi.









Obstacle :

