

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion 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 Lyon ou Châlon-sur-Saône, 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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





TACTIC™

Pour deux joueurs.

CONTENU DE LA BOITE:

- Un plateau avec 6 "Bases centrales" (cases rondes et bleues)
- 16 "Bases extérieures" (cases rondes vertes)
- 50 "Bases de transit" (cases rondes et blanches)
- 10 pièces à manoeuvrer (les gardes et les patrouilleurs), soient 5 d'une couleur et 5 d'une autre couleur.

BUT DU JEU

Il s'agit d'arriver à placer le premier, tous ses patrouilleurs sur les Bases Centrales de l'adversaire.

DEROULEMENT DU JEU

A. COMMENCEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur reçoit 5 pièces d'une même couleur, c'est-à-dire 3 patrouilleurs et 2 gardes:

Il place ses patrouilleurs sur 3 de ses Bases centrales dans la moitié du plateau placée de son côté.

Les gardes restent de côté jusqu'à leur intervention dans la partie. Par simple tirage au sort on désigne le joueur qui va jouer le premier. Puis chacun des deux joueurs joue à tour de rôle.

B. REGLES FONDAMENTALES

1. Les patrouilleurs se déplacent le long des tracés blancs soit en avant, soit latéralement, mais JAMAIS en arrière.
EXCEPTION: un patrouilleur peut, sur les lignes 2 et 12, se déplacer latéralement, aussi bien à droite qu'à gauche, vers la ou

les stations extérieures les plus proches, à la seule condition qu'il se trouve dans l'impossibilité d'avancer. S'il a cette possibilité, il n'a pas le choix: il doit avancer.

2. Un patrouilleur peut occuper n'importe quelle station sur le plateau.
3. Un patrouilleur ne peut pas se déplacer latéralement sur la station la plus proche puis revenir à sa station de départ dans le même tour.
4. Quand un patrouilleur a atteint une Base centrale adverse, il ne peut plus être déplacé.
5. Un garde ne peut pas occuper une Base centrale ou une Base extérieure.
6. Les mouvements des gardes ne sont pas limités aux seuls tracés blancs, mais peuvent s'effectuer dans n'importe quelle direction, sur n'importe quelle Base de croisement libre du plateau.
7. Lorsqu'un garde entre en jeu, il y reste jusqu'à:
 - sa capture
 - la fin de la partie.
8. On ne peut pas placer une pièce sur une Base déjà occupée

C. COMMENT JOUER

En tenant compte des REGLES FONDAMENTALES, un joueur, au moment de jouer, a le choix entre trois possibilités:

1. Déplacer un patrouilleur de deux Bases contiguës, c'est-à-dire: deux Bases en avant ou bien une en avant et une latérale ou bien encore une latérale et une en avant.
2. Déplacer deux patrouilleurs chacun d'une seule base.
3. Déplacer un patrouilleur d'une base, puis mettre en jeu un garde ou bien déplacer un garde sur une base de transit vide. Il peut commencer par déplacer soit le patrouilleur soit le garde.

D. BLOCUS

Si un joueur se retrouve avec tous ses patrouilleurs bloqués, c'est-à-dire dans l'impossibilité de jouer, il est pénalisé de l'un de ses gardes à son choix.

Son adversaire joue alors. Si le premier joueur est encore dans l'impossibilité de jouer, il est pénalisé de l'un de ses gardes à son choix.

Son adversaire joue alors. Si le premier joueur est encore dans l'impossibilité de jouer, il est pénalisé d'un deuxième garde.

Un garde pénalisé doit être retiré du jeu. L'adversaire continue à jouer tout seul, en respectant les REGLES FONDAMENTALES, jusqu'à ce qu'il "débloque" un patrouilleur.

Le jeu reprend alors régulièrement, chacun des deux partenaires jouant à son tour.

FIN DE LA PARTIE

La partie peut se terminer de l'une des deux manières suivantes:

1. Un joueur réussit à placer ses patrouilleurs sur les bases centrales de son adversaire,
2. Un joueur arrive à effectuer, avec l'un de ses patrouilleurs un aller-retour.

L'ALLER-RETOUR

Il s'agit de réaliser un double déplacement latéral dans un sens puis dans le sens contraire, en utilisant toujours les deux mêmes stations. Ce mouvement doit être effectué en 6 coups successifs et uniquement le long des lignes 4, 6, 8 et 10.

VALEUR DES POINTS

Le premier patrouilleur qui atteint une station centrale réalise un point, le deuxième 3 points et le troisième 5 points, soit un montant total de 9 points au maximum. A la fin de la partie, chaque joueur compte ses points. Le gagnant est celui qui en a le plus.

VARIANTE NO. 1

CAPTURE DES PATROUILLES

La partie se déroule exactement de la même façon que celle décrite précédemment, avec une DIFFERENCE cependant:

Lorsqu'un joueur se trouve dans l'impossibilité de jouer (voir D: Blocus), il est pénalisé non plus d'un garde, mais d'un patrouilleur de son choix. La partie peut donc aussi se terminer quand un joueur a perdu ses trois patrouilleurs. Son adversaire totalise alors: 1 + 3 + 5 points pour ses patrouilleurs encore en jeu, ou qui se trouvent sur le plateau.

VARIANTE NO. 2

PASSAGE FORCE

C'est une version pour joueurs expérimentés. La partie se déroule toujours avec les mêmes règles, mais une DIFFERENCE: un garde est pénalisé et perdu dès qu'un patrouilleur est bloqué, même si les deux autres patrouilleurs ont encore la possibilité de se déplacer.

Printed in Israel