

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# TAKE FIVE

jeu de tactique et d'observation  
2, 3 ou 4 joueurs

## MATÉRIEL

Un damier de 36 cases alternativement claires et sombres.

— En marge du damier, devant chaque joueur, un tableau rectangulaire recevant les « pions chiffre » pris par les joueurs en cours de partie.

— 36 « pions chiffre » : 4 séries de pions marqués de 1 à 9.

— 4 pièces d'échecs : 1 Fou blanc, 1 Fou noir, 1 Cavalier noir, 1 Tour noire.

— 9 jetons de marque destinés au décompte des manches.

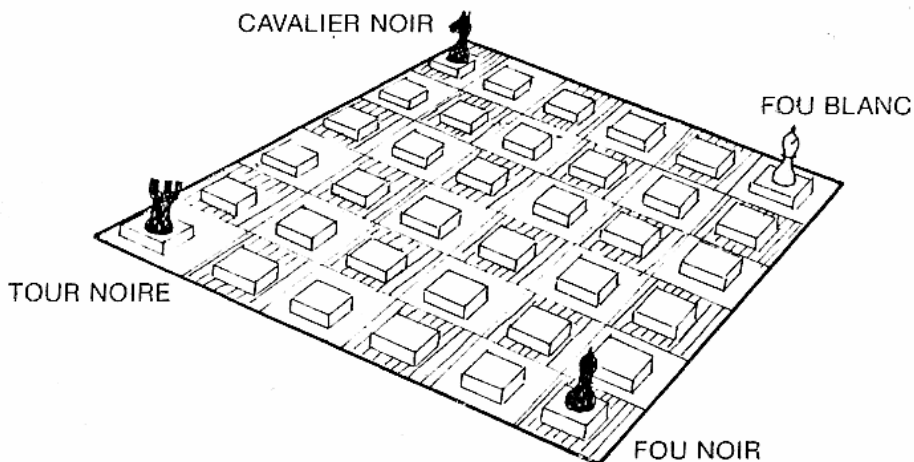
## MISE EN PLACE DU MATÉRIEL :

1 — Les joueurs placent le damier sur la table.

2 — Les 36 « pions chiffre » sont posés, face cachée, sur la table, mélangés et ensuite placés, face cachée, sur les 36 cases du damier.

3 — Les quatre pièces d'échec sont placées aux quatre coins du damier sur un « pion chiffre ». (Fig. 1).

- Le Fou noir sur une case noire
- Le Fou blanc sur une case blanche
- Le Cavalier sur une des deux autres cases
- La Tour sur la dernière case en coin.



## MARCHE DES PIÈCES (comme aux échecs)

### — Déplacement du Cavalier :

Le cavalier se déplace de 3 cases. Le déplacement se fait en deux parties. Un premier déplacement de 2 cases est fait horizontalement ou verticalement par rapport à la position de départ, puis un second de 1 case, soit vers la gauche ou vers la droite. (Fig. 2 et 2 b).

Le Cavalier est la seule pièce qui puisse sauter par-dessus les autres.

FIG. 2

A partir de cette position, le Cavalier ne peut avoir que deux directions possibles.

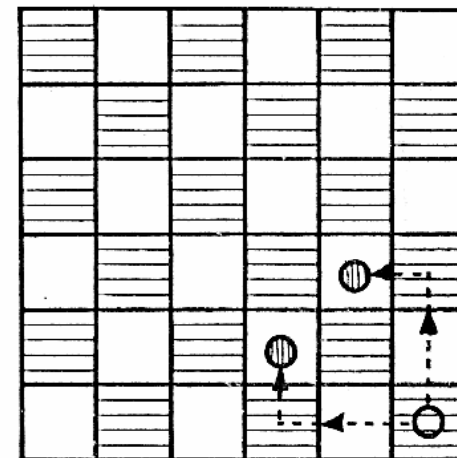
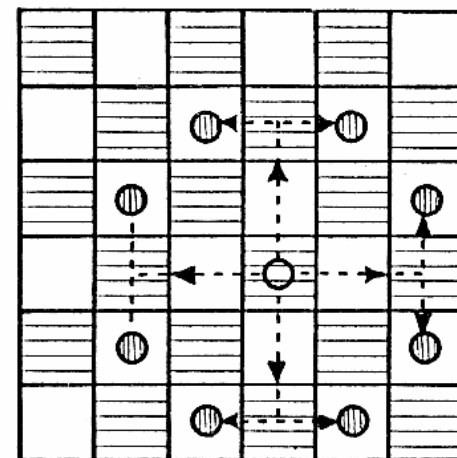


FIG. 2 b

A partir de cette position occupée, le Cavalier a huit possibilités de déplacement. Dans tous les cas, vous pouvez constater que le Cavalier se déplace, tout d'abord de deux cases : soit horizontalement, soit verticalement, puis, ensuite, d'une case, vers la droite, ou vers la gauche par rapport à son premier déplacement.



— **Déplacement de la Tour :**

La Tour ne peut se déplacer que verticalement ou horizontalement, c'est-à-dire perpendiculairement aux bandes du damier, d'autant de cases que l'on veut, à condition qu'elle ne rencontre pas d'obstacle sur sa route. (Fig. 3 et 3 b).

FIG. 3

A partir de cette position, la Tour ne peut prendre que deux directions, mais toujours horizontalement ou verticalement.

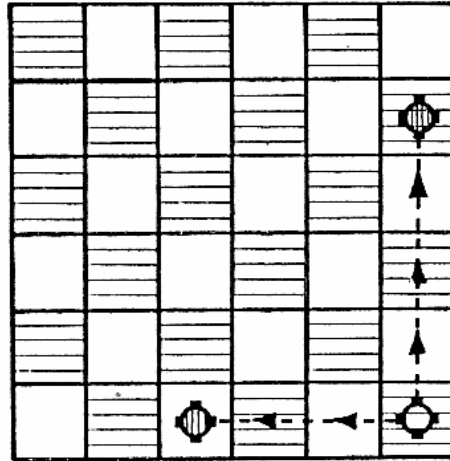
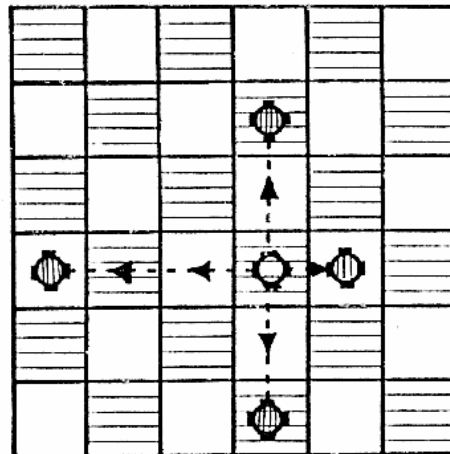


FIG. 3 b

A partir de cette position, la Tour peut prendre quatre directions, mais comme pour l'exemple précédent, seulement horizontalement ou verticalement.



— **Déplacement des Fous :**

Le Fou se déplace, à volonté, uniquement sur les diagonales, à condition qu'il ne rencontre pas d'obstacle sur sa route. Il doit se trouver toujours sur les cases de sa couleur.

— Le Fou blanc se déplace sur les cases claires et le Fou noir sur les cases sombres. (Fig. 4 et 4 b).

FIG. 4

A partir de ces positions, les deux Fous ne peuvent se déplacer que dans une seule direction sur leur couleur.  
Cases blanches : Fou blanc  
Cases sombres : Fou noir

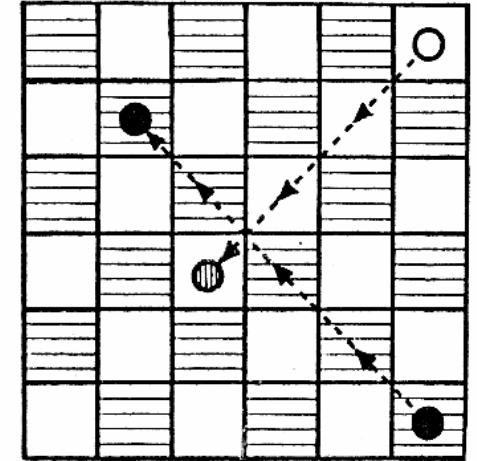
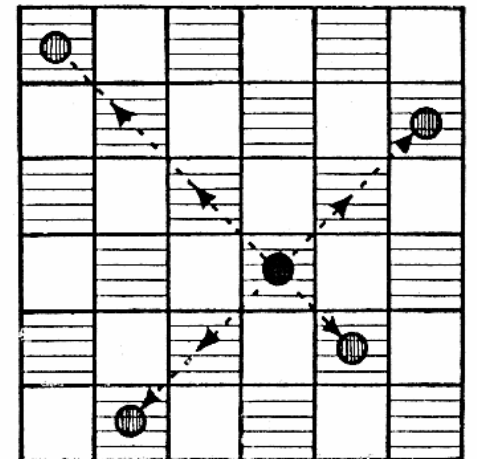


FIG. 4 b

A partir de cette position, le Fou peut avoir sur sa couleur et toujours en diagonale quatre déplacements possibles.



## BUT DU JEU :

Sur le damier, chaque joueur déplace, à son tour, deux pièces d'échecs de son choix afin de découvrir la position et la valeur des « pions chiffre » disposés, face cachée sur le damier. Il s'agit, pour chaque joueur, de rassembler ces « pions chiffre » dans le tableau situé devant lui pour lui permettre d'être ainsi le premier à obtenir :

- A — La phase « score », le plus fort total avec 5 « pions chiffre » différents.
- B — La phase « 21 », 21 points avec un maximum de 5 « pions chiffre ».
- C — La phase « quinte », une quinte (5 chiffres qui se suivent sans interruption).

Après avoir joué successivement la première manche « score », la deuxième manche « 21 », la troisième manche « quinte », la quatrième manche sera à nouveau « score » et ainsi de suite.

Le gagnant de chaque manche reçoit un jeton de marque.

**Le joueur qui remporte le premier trois manches gagne la partie** (voir plus loin l'explication des phases « score », « 21 », « quinte »).

---

## POUR LE BON DÉROULEMENT DE LA PARTIE, RETENIR LES PRINCIPES DE JEU DES 4 PIÈCES D'ÉCHEC :

Ce sont les seuls éléments mobiles du jeu: ils se déplacent et se posent sur les pions ou les cases vides.

Contrairement à de nombreux jeux, ces pièces sont communes à tous les joueurs.

Il n'y a pas de prise entre les pièces d'échec.

Une pièce peut se poser sur une case vide ou sur une case occupée par un pion, mais jamais sur une case occupée par une autre pièce d'échec.

A l'exception du Cavalier, aucune pièce ne peut sauter par-dessus une autre pièce.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Chaque joueur, à son tour dans un même coup, déplace deux des quatre pièces d'échec de son choix (suivant leur marche respective) sur deux « pions chiffre » disposés, face cachée, sur le damier (supposons qu'il choisisse le Cavalier et la Tour), le joueur a deux possibilités :

- 1 - VOIR SECRÈTEMENT, SANS LES PRENDRE, LES DEUX PIONS SUR LESQUELS IL A POSÉ LES PIÈCES D'ÉCHEC.
- 2 - VOIR UN SEUL « PION CHIFFRE » ET PRENDRE L'AUTRE.

### Première possibilité : il voit « deux pions chiffre ».

Il peut dire, ayant posé la pièce Cavalier sur un « pion chiffre »: « Je vois ». Il regarde celui-ci secrètement, sans le montrer à ses adversaires, et après avoir bien mémorisé la valeur et l'emplacement de ce pion, il le repose, face cachée, sur le damier au même emplacement, en laissant sa pièce d'échec dessus.

Pour la deuxième pièce Tour qu'il a posée sur un autre « pion chiffre », il peut également dire « Je vois » et refaire la même opération ci-dessus décrite.

### Deuxième possibilité : il prend et il voit (ou l'inverse) :

Il peut dire, ayant posé la pièce d'échec Tour sur un « pion chiffre »: « Je prends ». Il retourne alors celui-ci, au vu de tous, et le place, face visible, sur le tableau rectangulaire situé devant lui. Il repose ensuite la pièce d'échec qui vient de prendre « le pion chiffre », sur la place devenue vide.

Pour la seconde pièce (le Cavalier) posée sur l'autre pion, il annonce « Je vois » et répète la même opération que dans la première possibilité ci-dessus décrite.

## DÉFINITION DES DEUX POSSIBILITÉS QUE NOUS VENONS DE VOIR :

a) — Le joueur dit « JE VOIS », afin de repérer la valeur et la position du « pion chiffre » et éventuellement le prendre à un prochain tour (si un autre joueur ne l'a pas pris entre-temps).

b) — Le joueur peut aussi tenter sa chance et dire « JE PRENDS », pour un pion qu'il ne connaît pas. Il peut ainsi gagner du temps, mais risque, de prendre un pion qui ne lui convient pas (voir paragraphes « PÉNALITÉS »).

### Nota :

1 — Dans la deuxième possibilité « je prends et je vois »

On peut « prendre » au choix avec la première ou la deuxième pièce.

On peut « voir » au choix avec la première ou la deuxième pièce.

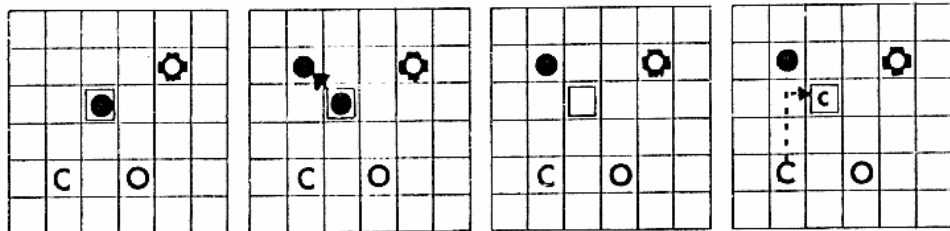
2 — Chaque joueur à son tour ne peut donc prendre qu'un « pion chiffre ».

3 — Il est bien évident que pour « voir » ou « prendre » un « pion chiffre » sur lequel se trouve une pièce, il faut, au préalable, libérer le « pion chiffre ».

### Libération d'un « pion chiffre » :

Bien souvent, sur le « pion chiffre » convoité, se trouve une pièce d'échec ; il existe alors plusieurs possibilités d'acquérir ce pion (voici deux possibilités) :

#### Exemple 1



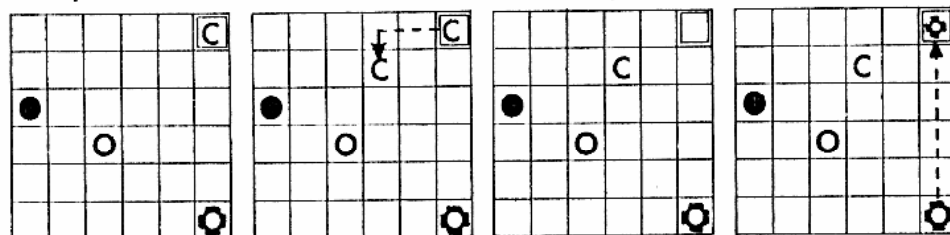
Pion occupé par une pièce d'échec (Fou noir).

Déplacement du Fou noir sur une autre pièce ou une case vide.

Pion chiffre convoité libre.

Déplacement du cavalier, prise du « pion chiffre », ou voir secrètement.

#### Exemple 2



Pion occupé par une pièce d'échec (Cavalier).

Déplacement du Cavalier sur une autre pièce ou une case vide.

Pion chiffre convoité libre.

Déplacement de la Tour, prise du pion chiffre, ou voir secrètement, etc.

Les deux exemples correspondent à la 2<sup>e</sup> possibilité décrite page 6

### LES DIFFÉRENTES PHASES DU JEU :

**PHASE « SCORE » :** être le premier à réaliser le plus fort total avec cinq pions différents. La prise du cinquième pion doit assurer le gain de la manche.

**Exemple :** Paul a déjà pris : 7, 6, 3, 5, soit 21 points.

Son adversaire Alfred a : 8, 9, 7, 5, soit 29 points.

Paul doit donc obtenir, pour gagner, un total supérieur à celui d'Alfred (29 points) et pour cela tirer un 9, qui lui assurera le gain de la manche avec 30 points ( $21 + 9 = 30$ ).

**Pénalité :** Chaque joueur ne peut conserver que des pions de valeurs différentes. La prise d'un pion chiffre ne convenant pas ou jugé de valeur insuffisante oblige le

joueur à le replacer, après l'avoir montré aux autres joueurs, à sa place initiale, face cachée (la pièce d'échec revient dessus).

Il doit également se dessaisir d'un pion déjà pris par lui (à son gré) qu'il replace, face cachée, sur le damier à une case vide et de son choix.

**PHASE « 21 » :** But : être le premier à réaliser le total de 21 points, en 3, 4 ou 5 pions (de valeurs différentes ou non). Tout joueur qui n'atteint pas 21 points avec 5 pions ou qui dépasse 21 points avec 5 pions ou moins, est aussitôt éliminé de la manche.

**PHASE « QUINTE » :** But : être le premier à réaliser une combinaison de 5 chiffres se suivant sans interruption : (1, 2, 3, 4, 5), (3, 4, 5, 6, 7), etc. L'ordre des prises est indifférent.

**Pénalités :** Chaque joueur ne peut conserver que des pions de valeurs différentes lui permettant de réaliser une quinte.

La prise d'un pion ne convenant pas oblige le joueur à le replacer, après l'avoir montré aux autres joueurs, à sa place initiale, face cachée (la pièce d'échec revient dessus).

Il doit également se dessaisir d'un pion déjà pris par lui (à son gré) qu'il replace, face cachée, sur le damier, à une case de son choix.

**Nota :** il est souvent préférable, pour éviter les pénalités, de « voir » avant de « prendre ». Cependant, le joueur peut risquer la prise directe pour gagner du temps.

A la fin de chaque phase, le gagnant reçoit un jeton de marque qui indique qu'il vient de remporter une manche. Puis les pions sont mélangés et répartis à nouveau sur le damier. C'est le joueur à la gauche du gagnant de la phase précédente qui commence la nouvelle phase. Après la phase « quinte » revient la phase « score », etc.

### GAGNANT DE LA PARTIE :

Le joueur qui, le premier, remporte trois manches gagne la partie.