

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**





Un jeu stratégique contre le temps - pour 2 joueurs.
© & ® 1998 Kris Burm

A. MATERIEL

- 1 plateau de jeu
- 3 sabliers rouges (3 minutes)
- 3 sabliers noirs (3 minutes)
- 64 anneaux (couleur ivoire)
- 2 porte-anneaux (pouvant contenir 32 anneaux chacun)
- 1 sablier neutre (15 secondes)

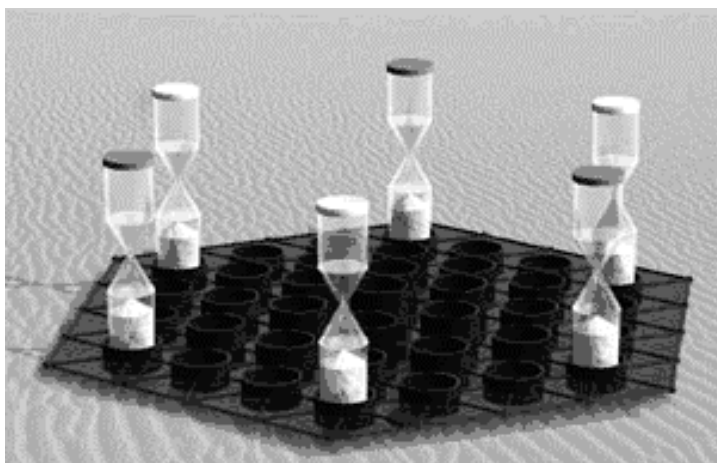
B. MISE EN PLACE

1/ Position de départ :

Posez les sabliers rouges et noirs sur les six cases situées dans les coins du plateau de jeu en alternant noir, rouge, noir, rouge, noir, rouge. Chaque joueur a une couleur. Avant de commencer à jouer, la partie supérieure des sabliers doit être vide.

2/ Les anneaux :

Prenez un porte-anneaux et remplissez-le de 32 anneaux.



C. BUT DU JEU

Vous et votre adversaire commencez la partie avec 32 anneaux chacun. Le joueur qui a le moins d'anneaux à la fin de la partie est gagnant. (Ceci est valable pour les 3 niveaux de difficulté.)

D. LE JEU

TAMSK n'est pas difficile à apprendre, mais, comme vous allez jouer sous la constante pression du temps, nous vous conseillons de vous familiariser avec les règles en trois étapes.

sans la pression du temps

Règles pour apprendre à déplacer les sabliers sans les retourner. Utilisez-les comme des pièces normales et non comme des sabliers.

1/ Début du jeu :

Tirez au sort pour savoir qui jouera avec les sabliers rouges. Rouge commence. Déplacez ensuite les sabliers à tour de rôle.

2/ Un coup :

Chaque fois que c'est votre tour, vous devez déplacer un de vos sabliers. Vous pouvez le poser sur n'importe quelle case libre adjacente.

3/ Poser un anneau :

Lorsque vous avez déplacé un sablier, vous avez le droit de poser **un** anneau: retirez un anneau de votre porte-anneaux et enfitez-le sur le sablier que vous avez déplacé, puis laissez-le tomber. (Pendant le reste du jeu, l'anneau que vous avez posé signale que la case correspondante a été déjà occupée une fois.)

Remarque: on n'est pas obligé de placer un anneau. Mais comme le but du jeu consiste à se débarrasser de ses anneaux, il est recommandé de le faire (ou plus exactement de ne pas oublier de le faire). Si vous avez décidé pour une raison ou une autre de ne pas poser d'anneau, et si votre adversaire s'en rend compte, il a le droit de poser un de ses anneaux à l'endroit où vous ne l'avez pas fait et peut cependant effectuer son coup normalement.

4/ Les différentes cases :

Les cases (tubes) sur le plateau de jeu sont de hauteurs différentes. Dès que les anneaux d'une case affleurent la hauteur des tubes, la case correspondante ne peut plus être occupée pendant le reste du jeu.

- Sur les 18 cases situées au bord du plateau, on ne peut poser qu'un seul anneau.
- Sur les 12 cases de la rangée suivante, on peut poser au maximum 2 anneaux.
- Sur les 6 cases de la rangée intérieure, on peut poser au maximum 3 anneaux.
- Dans la case **centrale**, on peut poser 4 anneaux.

Remarque: il est interdit de déplacer votre sablier sur une case qui est à son maximum d'anneaux. Si vous le faites tout de même, vous perdez la partie immédiatement. Faites donc bien attention aux anneaux sur le plateau de jeu.

5/ Passer son tour :

Si vous ne pouvez plus déplacer aucun de vos sabliers (parce que tous vos sabliers sont bloqués par ceux de votre adversaire et/ou parce que les cases ne peuvent plus être occupées), vous êtes obligé de passer votre tour. Vous devrez passer votre tour jusqu'à ce que vous puissiez à nouveau déplacer un sablier ou jusqu'à la fin du jeu.

6/ Fin de la partie :

La partie est terminée lorsqu'on ne peut plus déplacer de sablier. Le joueur à qui il reste le moins d'anneaux gagne. La plupart du temps, cela signifie que le joueur qui doit passer son tour en premier, parce qu'il ne peut plus déplacer ses sabliers, perd la partie. Le but du jeu est donc de se débarrasser de ses anneaux. Cependant, on pourrait également dire que le but du jeu est de bloquer le premier les trois sabliers de l'adversaire.

7/ Match nul :

Si les deux joueurs terminent avec le même nombre d'anneaux, la partie est nulle.

avec la pression du temps

Le deuxième niveau de difficulté se joue comme décrit au point **niveau de difficulté 1**, mais avec des règles supplémentaires concernant les sabliers. Le sablier de 15 secondes n'est toujours pas utilisé. Le but de cette version est de s'habituer à la pression du temps introduite par les sabliers et de voir comment cette pression influence la stratégie.

Remarque: Le niveau de difficulté 1 est un jeu en soi, le niveau de difficulté 3 également. Le niveau de difficulté 2 est intermédiaire. Il suffit de le jouer quelques fois pour se préparer au niveau 3.

1/ Début du jeu:

La position de départ reste la même.

2/ Les trois premiers tours:

Vous et votre adversaire devez utiliser les 3 premiers tours pour déplacer chacun de vos 3 sabliers. En déplaçant un sablier, vous devez le retourner. Lorsque vous et votre adversaire avez joué 3 fois chacun, le sable s'écoule donc dans chacun des 6 sabliers qui se trouvent sur le plateau de jeu.

3/ Un coup:

Vous devez éviter que le temps de vos sabliers ne s'écoule complètement. Chaque fois que vous déplacez un sablier sur une case libre adjacente, il **faud** le retourner (tout en le déplaçant). En d'autres termes: vous devez retourner un sablier à chaque tour. Ce mouvement doit s'effectuer **rapidement et en souplesse**, c'est-à-dire que vous n'avez pas le droit de maintenir le sablier à l'horizontale. Vous devez relâcher le sablier dès que vous l'avez déplacé, c'est-à-dire que vous n'avez pas le droit d'empêcher votre adversaire de commencer un coup parce que vous maintenez encore votre sablier. **(Voir point 5, ci-dessous : moment de jouer)**

4/ Poser un anneau:

Une fois que vous avez déplacé un sablier, votre tour est terminé. Mais vous pouvez encore placer un anneau. Cependant, vous devez le faire **immédiatement et sans hésiter**, juste après votre coup. Si vous ne le faites pas, vous perdez l'occasion de poser un anneau pour ce tour. Comme décrit au point **niveau de difficulté 1**, votre adversaire peut, avant d'effectuer son coup, poser un anneau si vous ne l'avez pas fait.

5/ Moment de jouer:

Dès que vous avez déplacé un de vos sabliers, votre adversaire a le droit de commencer son coup. Il n'est donc pas obligé d'attendre que vous ayez posé votre anneau. Mais dès qu'il a déplacé un sablier, il n'a plus le droit de poser un anneau supplémentaire si vous ne l'avez pas fait.

6/ Perte d'un sablier:

Lorsqu'un sablier s'est complètement écoulé, il est perdu. Un sablier perdu reste sur le plateau de jeu mais on n'a plus le droit de le déplacer.

Remarque: vous avez le droit d'abandonner intentionnellement un sablier!

7/ Règle des 15 secondes:

Bien qu'on n'utilise pas encore le sablier de 15 secondes, le principe s'applique sous forme d'un "gentlemen's agreement": Les joueurs disposent au maximum de 15 secondes pour effectuer leur coup. (Comme il s'agit seulement d'un gentlemen's agreement, il n'est pas prévu de pénalité si un joueur prend un peu plus de temps. Il s'agit simplement de jouer rapidement.)

8/ Fin du jeu:

Le but reste le même: il faut se débarrasser du plus grand nombre possible d'anneaux.

9/ Plus de match nul:

Au contraire du **niveau de difficulté 1**, il ne peut plus y avoir de match nul dans ce niveau de difficulté. S'il reste aux deux joueurs le même nombre d'anneaux, c'est le temps qui décide du vainqueur:

- Retirez les sabliers déjà écoulés du plateau de jeu et posez-les sur le côté.
- Observez avec attention les sabliers restants. Retirez du plateau chaque sablier écoulé et alignez-les dans leur ordre de retrait.
- Le joueur qui a le dernier un sablier qui s'écoule, gagne la partie.
- Dans le cas extrêmement rare où les derniers sabliers des deux joueurs se sont écoulés exactement en même temps, c'est le dernier joueur qui possédait encore deux sabliers sur le plateau qui gagne.

avec le sablier de 15 secondes

Ceci est le jeu complet, joué en permanence sous la pression du temps imposée par tous les sabliers, y compris le sablier de 15 secondes. On joue comme aux paragraphes **Degré de difficulté 1 et 2**, mais avec des règles supplémentaires concernant l'utilisation du sablier de 15 secondes.

1/ Début du jeu:

Rouge commence. Noir peut décider si le sablier de 15 secondes doit être placé à gauche ou à droite du plateau de jeu.

2/ La règle des 15 secondes:

Vous disposez du sablier de 15 secondes quand c'est à votre adversaire de jouer, **mais vous n'êtes pas obligé de l'utiliser**. Vous pouvez l'utiliser (le retourner) lorsque vous voulez obliger votre adversaire à effectuer son coup en 15 secondes. Naturellement, votre adversaire peut aussi utiliser ce sablier quand c'est votre tour.

3/ L'utilisation du sablier de 15 secondes:

Il suffit de retourner le sablier. Cependant, vous n'avez le droit de le faire que lorsque la partie supérieure en est vide. Il se peut donc que vous soyez obligé d'attendre que le sablier se soit écoulé complètement, avant de pouvoir l'utiliser contre votre adversaire.

Remarque: si vous avez utilisé le sablier de 15 secondes contre votre adversaire, c'est de nouveau votre tour dès que ce dernier a joué. Vous n'avez pas besoin d'attendre que le sablier de 15 secondes soit vide.

4/ Perte d'un coup:

Si vous avez commencé à jouer mais que votre coup n'est pas terminé dans le temps imparti (donc si vous n'avez pas relâché votre sablier avant l'écoulement du sablier de 15 secondes), vous pouvez terminer votre coup et même déposer un anneau. Mais, la **prochaine** fois, vous devrez passer votre tour. Cela signifie que votre adversaire, à son prochain coup, disposera d'au moins 2x15 secondes pour jouer 2 coups.

5/ Moment de jouer:

Vous pouvez commencer votre coup dès que votre adversaire a relâché le sablier qu'il a déplacé, ou s'il n'a pas encore terminé son coup au moment où le sablier de 15 secondes s'est écoulé (dans ce cas, vous n'êtes pas obligé d'attendre que votre adversaire ait relâché le sablier).

6/ Passer son tour:

Si vous n'avez pas encore commencé à déplacer un sablier lorsque le sablier de 15 secondes s'est écoulé, vous devez passer, non seulement **ce tour**, mais en plus, le **prochain tour**. Contrairement au niveau de difficulté 1, vous pouvez passer votre tour de votre propre gré, mais cela vous fait perdre en plus le prochain coup.

7/ Fin de la partie:

La partie se termine comme décrit aux paragraphes **degré de difficulté 1 et 2**.

Jouez-vous du temps!

E. VARIANTE

Vous pouvez également jouer une partie de TAMSK sans vous préoccuper de la position de départ (voir début de ces règles). Dans ce cas: effectuez simplement vos trois premiers coups en plaçant vos sabliers à un endroit quelconque du plateau de jeu. Naturellement, le sable s'écoule dès que vous avez placé vos sabliers, et les premiers anneaux peuvent être mis immédiatement en place dans les tubes correspondants.