

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



TANAGRA

REGLE DU JEU DE TANAGRA

*Gobelet d'Or du Concours International de Créateurs de Jeux
de Boulogne-Billancourt (1990)*

REGLE POUR 3 ET 4 JOUEURS

Pour commencer, les joueurs prennent chacun x pions identiques et x triangles (« x » peut être remplacé par 4,5,6...)

BUT DU JEU

Vous devez prendre tous les pions du joueur se trouvant sur votre gauche ou isoler tous les pions de tous les autres joueurs (des pions sont isolés lorsqu'ils se trouvent sur un triangle n'ayant aucune case en contact avec un autre triangle).

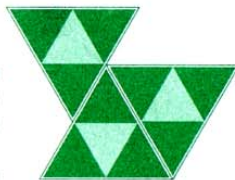


CREATION DU PLATEAU DE JEU.

Chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs posent un triangle, un pion étant placé au centre des triangles.

Chaque triangle doit avoir, au moment de la pose, au moins une case en contact avec un ou plusieurs triangles déjà posés.

Une fois que tous les triangles ont été disposés, les joueurs déplacent leurs pions.



DEPLACEMENT DES PIONS

Les pions sont déplacés d'une case vers une autre par les cotés uniquement.

Les joueurs ne déplacent qu'un seul pion à la fois :

- vers l'une des cases contiguës
- sautant par-dessus un ou plusieurs pions identiques situés sur des cases contiguës, vers l'une des cases contiguës à l'un de ces pions.

TRANSFORMATION DU PLATEAU

Quand un pion est déplacé d'un triangle vers un autre, le joueur peut disposer du triangle abandonné s'il ne se trouve aucun pion dessus. Le joueur a alors le choix entre :

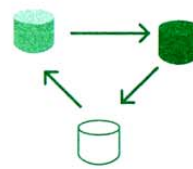
- laisser le triangle en place
- déplacer le triangle ou bon lui semble, sachant que le triangle doit avoir, au moment de la pose, au moins une case en contact avec un ou plusieurs triangles déjà posés.
- éliminer définitivement le triangle du jeu.

ELIMINATION DES PIONS

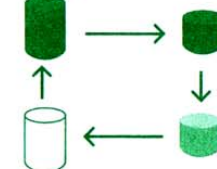
On ne peut prendre que les pions du joueur se trouvant sur sa gauche. On ne peut être pris que par les pions du joueur se trouvant sur sa droite. Prendre un pion consiste à prendre sa place et à le retirer du jeu.

(\longrightarrow) = prend

A 3 joueurs :



A 4 joueurs :



CAS PARTICULIER

Lorsque deux joueurs (dans une partie à 3 joueurs) ou trois joueurs (dans une partie à 4 joueurs), un moment donné, ne peuvent disposer en propre d'un triangle, on considère que le joueur restant a gagné.

REGLE POUR 2 JOUEURS

L'un des joueurs prend x petits pions noirs et x grands pions noirs. Le second joueur fait de même, dans l'autre couleur.

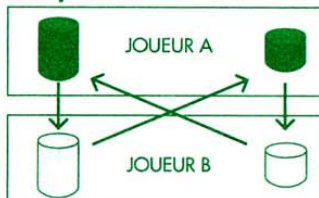
Aura gagné celui qui éliminera le premier tous les pions d'une même forme, de l'adversaire (par exemple, tous les grands pions carrés de l'adversaire).

Les joueurs posent chacun leur tour un triangle avec, au centre, le pion de leur choix.

Les joueurs jouent chacun leur tour le pion de leur choix.

Elimination des pions, voir tableau ci-après (structure des prises).

A 2 joueurs :



Noir prend les pions jaunes de la taille identique

Jaune prend les pions noirs de la taille opposée

MATERIEL

24 triangles équilatéraux de 4 cases
30 pions formant 5 séries de 6 pions

