

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

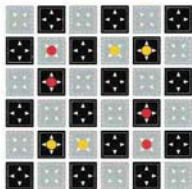


Règle du jeu TCHAG

Mise en place

Le positionnement initial des cartons et des pions est celui de la figure ci-contre. Il faut laisser un peu d'espace entre les pierres pour les retirer ou les déplacer plus facilement.

On tire au sort pour savoir qui joue avec les pions rouges et qui joue avec les pions jaunes.



Déroulement de la partie

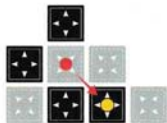
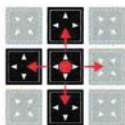
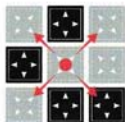
Les pions se déplacent de pierre à pierre, au choix du joueur. Un pion sur une pierre noire peut être déplacé vers une autre pierre contiguë à la pierre porteuse du pion sur une ligne ou une colonne, mais pas en diagonale.

Un pion sur une pierre grise peut être déplacé vers une autre pierre contiguë à la pierre porteuse du pion mais seulement en diagonale.

Il ne peut y avoir qu'un seul pion sur une pierre. La prise d'un pion adverse s'effectue en déplaçant l'un de ses pions sur une pierre déjà occupée par un pion adverse.

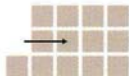
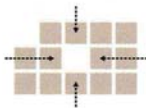
Les joueurs jouent un tour chacun, le premier étant celui qui joue avec les pions rouges. A son tour, chaque joueur :

- Déplace l'un de ses pions.
- Enlève du jeu la pierre sur laquelle son pion était posé avant qu'il ne le déplace.
- Si la pierre enlevée crée un espace vide qui coupe en deux une ligne ou une colonne, déplace au choix un côté ou l'autre de la ligne ou de la colonne pour reformer une ligne ou une colonne sans rupture (on déplace ensemble toutes les pierres du côté choisi).
- Si la reconstitution d'une ligne ou d'une colonne crée à son tour un espace vide, déplace au choix un côté ou l'autre de la colonne ou de la ligne pour reformer une colonne ou une ligne sans rupture.



-----> Mouvements possibles

————> Exemple de mouvements de pierres

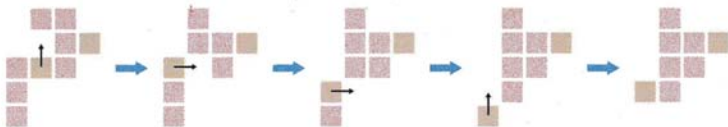


Si un ou plusieurs pions se trouvent sur une partie de colonne ou de ligne déplacée, ils restent sur les pierres qui les portent et suivent donc le déplacement de ces dernières.

Si à la suite de l'enlèvement d'une pierre ou après avoir reformé une ligne ou une colonne, deux zones de pierres ne se touchent plus que par une diagonale, il faut appliquer la règle du « désilotage ». Celle-ci consiste à déplacer une ligne ou une colonne complète de pierres jusqu'à ce que les deux zones de pierres séparées aient à nouveau une pierre en commun. Si le déplacement de ligne ou de colonne crée lui-même à nouveau deux zones qui ne se touchent plus que par une diagonale, il faut réappliquer la règle du « désilotage ». Une ligne ou une colonne peut être constituée d'une pierre unique.



Exemple de mouvements successifs constituant un regroupement :



Fin de la partie

Le gagnant est le joueur qui prend le premier les 4 pions de son adversaire.

En fin de partie, lorsque qu'il ne reste que quelques pierres comme zone de jeu, il arrive qu'un joueur ne puisse plus déplacer de pion. L'autre joueur a le choix dans ce cas entre :

- Arrêter la partie et c'est alors celui qui a mangé le plus de pions adverses qui a gagné (l'égalité est possible si les deux joueurs ont mangé le même nombre de pions).

- Jouer plusieurs fois jusqu'à ce que l'autre joueur soit en mesure de jouer ou qu'il gagne la partie.