

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**



TIJOU

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu comportant 36 cases de parcours et 4 cases d'arrivée
- 4 familles de 3 pièces
- 1 jeu de 54 cartes

BUT DU JEU

Le but du jeu est de faire parvenir ses 3 pièces en CASE D'ARRIVÉE.

Pour ce faire, les 3 pièces devront entrer sur le parcours et en sortir (CASE D'ARRIVÉE).

DÉBUT DE LA PARTIE

Le Tijou se joue par équipes. Tijou Classique : 2 équipes de 2 joueurs (pour 2, 3, 5 et 6 joueurs voir modalités + bas)

Chaque joueur fait face à son coéquipier et pose devant lui ses 3 pièces (hors du plateau).

Le joueur A distribue les cartes à raison de 5 cartes par joueur dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (3 + 2).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les coéquipiers s'échangent 1 carte. Chacun fera le choix de la carte qu'il donne avant de regarder la carte qu'il reçoit. Il en sera de même après chaque distribution.

Le joueur situé à la droite de celui qui a distribué commence (joueur B).

Il place alors 1 carte au centre du plateau et est obligé de faire exécuter la valeur de la carte posée à l'une de ses pièces s'il en a la possibilité (voir tableau de valeur des cartes).

S'il ne peut pas faire exécuter la valeur de la carte posée à l'une de ses pièces, il joue alors une carte sans jouer de pièce. Ceci fait, c'est à l'adversaire situé à sa droite de jouer (joueur C).

Ensuite, c'est au tour de : D (puis A, B, C... et ainsi de suite...)

Lorsqu'un joueur n'a plus que 2 cartes en main, il a la possibilité de les garder, il s'abstient alors de jouer en précisant qu'il passe son tour.

Les autres joueurs ont le même choix et peuvent donc continuer de jouer jusqu'à épuisement de leurs cartes ou passer leur tour si souhaité. Un joueur peut donc garder 0, 1 ou 2 cartes à l'issue de chaque tour.

Lorsque tous les joueurs ont épuisé leurs cartes ou passé leur tour, c'est au joueur B de distribuer les cartes après avoir fait couper le paquet par le joueur A.

Le joueur B distribue de manière à ce que chaque joueur ait 5 cartes

- si un joueur a 2 cartes en main, il en reçoit 3 (1+2)
- si un joueur a 1 carte en main, il en reçoit 4 (2+2)
- si un joueur n'a plus de carte en main, il en reçoit 5 (3+2)

Les coéquipiers effectuent à nouveau un échange de cartes puis, le déroulement de la partie reprend par le joueur C qui pose 1 carte au centre du plateau et ainsi de suite...

Les pièces se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre. Seules les cartes 2 et 4 permettent de reculer.

Eventuellement : Joker ou Valet.

Lorsqu'une pièce entre sur le plateau, elle est posée en case d'ENTRÉE.

1 Pièce mangée devra repartir à zéro et donc entrer à nouveau sur le plateau.

Un joueur ne « mange jamais » de pièces appartenant à son coéquipier.

Il est tout à fait possible de trouver plusieurs pièces sur une même case (se serrer).

Un joueur qui aura passé son tour ne pourra rejouer qu'après la prochaine distribution de cartes.

Avant de pouvoir se placer en case d'ARRIVÉE, une pièce doit être positionnée sur sa case de SORTIE (voir schéma).

VALEUR DES CARTES

1	Permet d'avancer d'1 case
2	Permet d'avancer de 2 cases et mange sur son passage <i>ou</i> Permet de reculer de 2 cases et mange sur son passage <i>ou</i> Entrée sur le plateau <i>ou</i> Place en case d'arrivée
3	Permet d'avancer de 3 cases
4	Permet de reculer de 4 cases
5	Permet d'avancer de 5 cases et mange sur son passage
6	Permet d'avancer de 6 cases
7	Permet d'avancer de 7 cases
8	Permet d'avancer de 8 cases
9	Permet d'avancer de 9 cases
10	Permet d'avancer de 10 cases <i>ou</i> Place en case d'arrivée
Valet	Permet l'échange de l'emplacement avec une pièce sur le plateau, au choix
Dame	Permet d'avancer de 12 cases
Roi	Permet d'avancer de 13 cases
Joker	Remplace une carte au choix

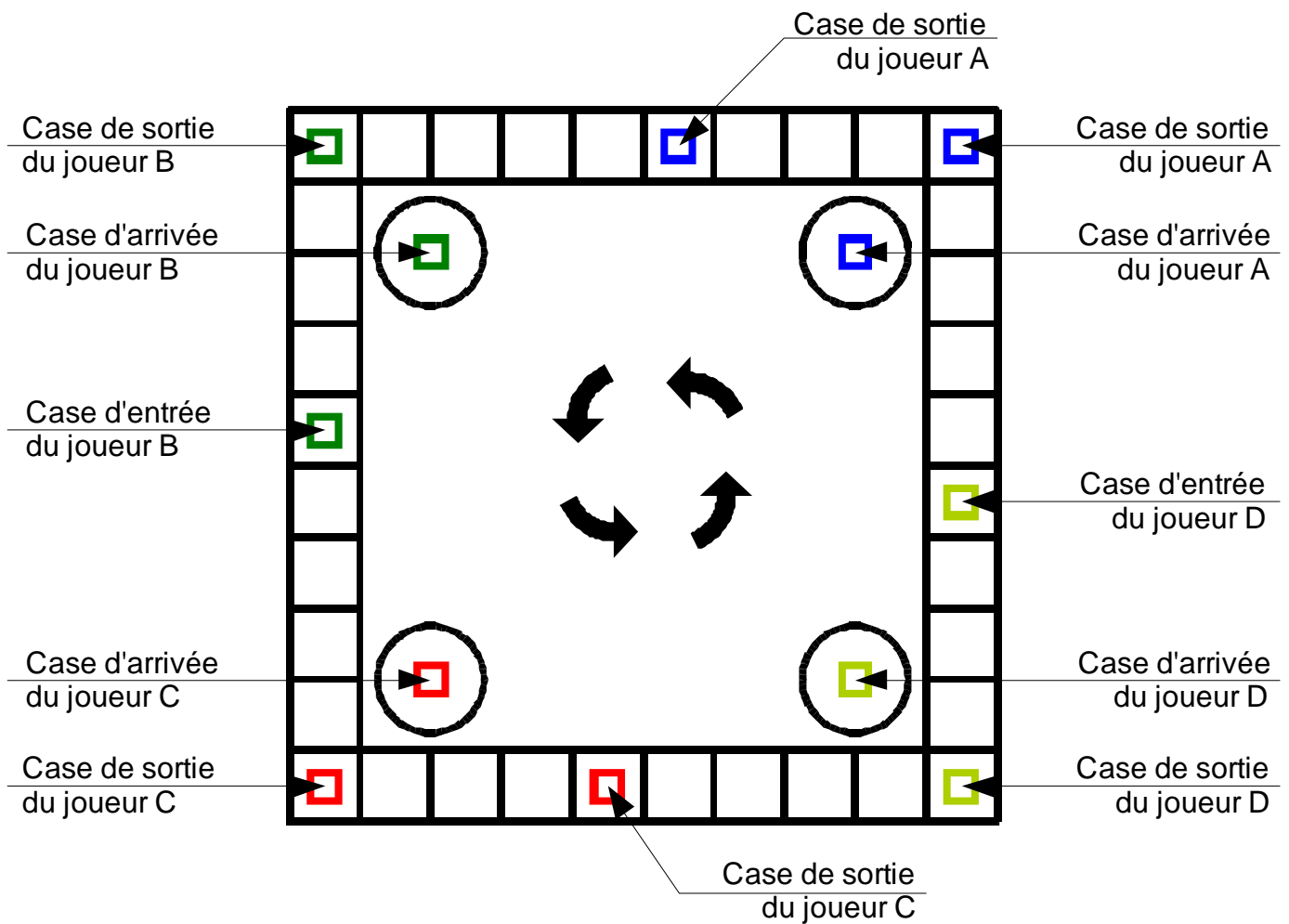
PRECISIONS (SUITE)

Pour placer une pièce en ARRIVÉE, il faut impérativement que les 2 autres pièces du joueur se trouvent sur le plateau (sur le parcours ou en ARRIVÉE).

Lorsqu'une pièce « tombe » sur une case d'angle, elle est aussitôt envoyée sur la case d'angle opposée (sauf bien sûr s'il s'agit de sa propre case de SORTIE).

A l'issue d'une distribution de cartes, on réserve le reste du paquet pour la prochaine distribution. Lorsque, faute de cartes, il n'est plus possible de faire une distribution complète, on ajoute au reliquat les cartes posées au centre du plateau et on peut alors les distribuer après les avoir battues et effectué une coupe.

Si un joueur est surpris en train de tricher : pièce « mal » placée, échange avec visualisation de la carte au préalable, « messes basses », etc. la pièce la mieux placée devra repartir à zéro (hors plateau).



FIN DE PARTIE

Dès qu'un joueur a réalisé le but du jeu.

























































L'équipe du joueur est déclarée gagnante, avec 1 point pour chacun des 2 joueurs gagnants.

Puis, changement d'équipe (tirées au sort) pour une seconde partie, et une 3ème.

Le(s) joueur(s) ayant le plus de points à l'issue de 3 parties est (sont) déclaré(s) vainqueur(s).

MODALITÉS POUR 2, 3, 5 et 6 joueurs

- 2 joueurs : Suppression des équipes. Les joueurs se font face.
- 3 joueurs : Un côté du plateau de jeu reste inutilisé (au hasard). Suppression des équipes
- 5 joueurs : Le 5ème joueur utilise les mêmes cases d'ENTRÉE, de SORTIE et d'ARRIVÉE que l'un des autres joueurs (hasard).
- 6 joueurs : On forme 3 équipes (2 équipes occupent les mêmes cases d'ENTRÉE, de SORTIE et d'ARRIVÉE). Emplacement des équipes tiré au sort.

+5 	+5 	-4 	+3	+2 	+2 	+1 
+5 	+5 	-4 	+3	+2 	+2 	+1 
+10 	+10 	 	+12 	+13 	+13 	
+10 	+10 	 	+12 	+13 	+13 	
+5 	+5 	-4 	+3	+2 	+2 	+1 
+5 	+5 	-4 	+3	+2 	+2 	+1 
+10 	+10 	 	+12 	+13 	+13 	
+10 	+10 	 	+12 	+13 	+13 	

+6




+6


Aide-Mémoire

+X Avance de X cases


-X Recule de X cases

 Rentre sur le jeu

 Place en case arrivée

 Mange un pion adverse sur son passage

 Echange un de ses pions avec un pion adverse

 Remplace n'importe quelle carte

9+

9+


+6


+6


Aide-Mémoire

+X Avance de X cases


-X Recule de X cases

 Rentre sur le jeu

 Place en case arrivée

 Mange un pion adverse sur son passage

 Echange un de ses pions avec un pion adverse

 Remplace n'importe quelle carte

9+

9+

+7



+7

+8

+8

+9

+9

+7

+7

+8

+8

+9

+9

7+

7+

8+

8+

9+

9+

+5

+5



G+

G+

Aide-Mémoire

+X Avance de X cases

-X Recule de X cases

Rentre sur le jeu

Place en case arrivée

Mange un pion adverse sur son passage

Echange un de ses pions avec un pion adverse

Remplace n'importe quelle carte

+5

+5



G+

G+

Aide-Mémoire

+X Avance de X cases

-X Recule de X cases

Rentre sur le jeu

Place en case arrivée

Mange un pion adverse sur son passage

Echange un de ses pions avec un pion adverse

Remplace n'importe quelle carte

+5

+5



G+

G+

Aide-Mémoire

+X Avance de X cases

-X Recule de X cases

Rentre sur le jeu

Place en case arrivée

Mange un pion adverse sur son passage

Echange un de ses pions avec un pion adverse

Remplace n'importe quelle carte

+5

+5



G+

G+

Aide-Mémoire

+X Avance de X cases

-X Recule de X cases

Rentre sur le jeu

Place en case arrivée

Mange un pion adverse sur son passage

Echange un de ses pions avec un pion adverse

Remplace n'importe quelle carte

+5

+5



G+

G+

Aide-Mémoire

+X Avance de X cases

-X Recule de X cases

Rentre sur le jeu

Place en case arrivée

Mange un pion adverse sur son passage

Echange un de ses pions avec un pion adverse

Remplace n'importe quelle carte