

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



Tor

Un jeu d'Alain Couchot et Bernard Klein

Pion d'Or au Concours de Créateurs de Jeux de Boulogne Billancourt en 1997

1. Le matériel

- Un plateau de jeu 6 x 8, formé de 48 cases neutres ;
- 4 pions de bois (2 blancs et 2 noirs), nommés "pions" dans la suite ;
- 48 jetons de couleur (12 bleus, 12 rouges, 12 oranges, 12 jaunes), nommés "jetons" dans la suite.

2. La préparation

Avant le jeu, les joueurs disposent les jetons sur le plateau, de façon à former un quadrillage régulier de 48 cases de 4 couleurs différentes.

3. Le début (la pose des pions)

Une case est "disponible" lorsqu'il s'y trouve au moins un jeton et lorsqu'elle n'est pas occupée par un pion (au début, toutes les cases sont donc disponibles).

Une couleur est "libre" pour un joueur si l'adversaire ne la "contrôle" pas (c'est-à-dire qu'il n'a aucun de ses deux pions sur un jeton de cette couleur).

Un joueur prend les 2 pions blancs, l'autre les 2 pions noirs.

- Le premier joueur pose un pion sur une case. Il "contrôle" ainsi la couleur de la case où il vient de poser son pion.
- Le second joueur pose un pion sur une case disponible, dont la couleur est libre pour lui.
- Le premier joueur pose son deuxième pion selon ces mêmes conditions.
- Le second joueur pose son deuxième pion selon ces mêmes conditions.

4. La suite (le déplacement des pions)

- Le premier joueur déplace l'un de ses pions d'une case : le mouvement est possible dans les huit directions à condition que la nouvelle case soit disponible et que sa couleur soit libre pour lui.
- Le joueur prend ensuite le jeton situé sur la case qu'il vient de quitter, et **le donne à son adversaire**
Note : dans la suite du jeu, deux jetons superposés pourront se trouver sur la même case : dans ce cas, il ne donne que le jeton du dessus et laisse le jeton du dessous sur la case.
- Le second joueur effectue les mêmes opérations, mais il doit en plus poser le jeton que son adversaire lui a précédemment donné. Il pose ce jeton sur une case disponible, mais on ne peut ni poser un jeton sur un jeton de même couleur, ni sur une case où se trouvent déjà 2 jetons, ni sur une case vide.
- Le premier joueur procède de la même façon :
 - 1) déplacement de l'un de ses pions,
 - 2) remise du jeton de la case quittée à l'adversaire,
 - 3) pose du jeton donné précédemment par l'adversaire.
- La partie se poursuit ainsi.

5. Le but du jeu

La partie se termine lorsqu'un joueur ne peut pas déplacer de pion. Son adversaire a alors remporté la partie.

Tor est un jeu d'Alain Couchot (couchot-a@wanadoo.fr) et Bernard Klein (b-klein@wanadoo.fr)

Les reproductions personnelles sont autorisées et encouragées – Toute reproduction commerciale doit être soumise à l'accord des auteurs

Mise en page et en ligne : François Haffner – <http://jeuxsoc.free.fr> – haffner@free.fr

