

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



Wigwam

Pour 2 joueurs à partir de 8 ans
Jeu Ravensburg N° 604 5 111 7

Contenu :

1 table de jeu, 2 x 1 chef de tribu et 7 guerriers, 2 x 3 tentes

Le principe de Wigwam est très simple; ce jeu rappelle au premier abord, les jeux de damier classiques les plus connus, mais il possède cependant un caractère qui lui est propre. Deux tribus indiennes (1 chef, 7 guerriers et leurs tentes) se font la guerre. Les tentes elles aussi jouent un rôle important. Ceci rend le jeu inhabituel et toujours plein d'imprévu. Pour qu'une tribu remporte la victoire deux possibilités s'offrent à elle : faire prisonnier le chef adverse ou l'encercler, lui et ses guerriers, de manière à ce qu'ils ne puissent plus bouger.

Préparation du jeu :

Les joueurs tirent les figures au sort. Celui qui a la couleur claire commencera. Les bases de départ des figures sont reconnaissables à leur centre clair. Sur ces bases chaque joueur est libre de disposer son chef, ses guerriers et ses tentes comme bon lui semble.

Marche du jeu :

Chacun à leur tour les joueurs déplacent une figure et ceci dans la direction de leur choix le long des lignes reliant les bases entre elles. Les figures ne peuvent être posées que sur des bases inoccupées, c-à-d que sur chaque base ne peut se trouver qu'une seule figure à la fois. Les figures adverses sont prises par saut et sont alors retirées du jeu.

Les figures et leur marche :

Les tentes ne peuvent se déplacer que de base en base. Elles ne peuvent ni prendre, ni être prises. Ce sont donc des obstacles qui ont pour rôle de bloquer l'adversaire et de protéger les positions de leur tribu.

Les guerriers, de la même manière, ne peuvent en principe se déplacer que de base en base. Par contre, ils sont autorisés à prendre et le chef et les guerriers de la tribu adverse. La prise se fait par saut et en ligne droite : lorsqu'un guerrier se trouve à côté d'un adversaire il peut sauter par-dessus et aller se placer sur la base suivante si celle-ci est inoccupée. L'adversaire est alors prisonnier et sort du jeu. En exécutant une prise le guerrier avance donc de deux bases à la fois. Il est tout à fait possible, si la situation se présente, de prendre plusieurs adversaires en un coup continu. Chaque prise doit se faire en ligne droite, mais deux ou plusieurs prises peuvent former entre elles un angle obtus. Voir les exemples, figure 1.

Le plateau de jeu :

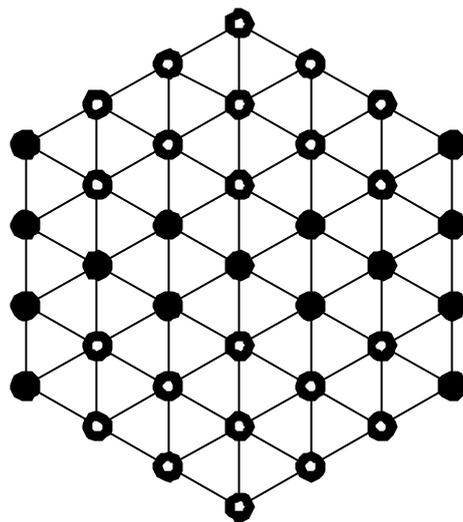
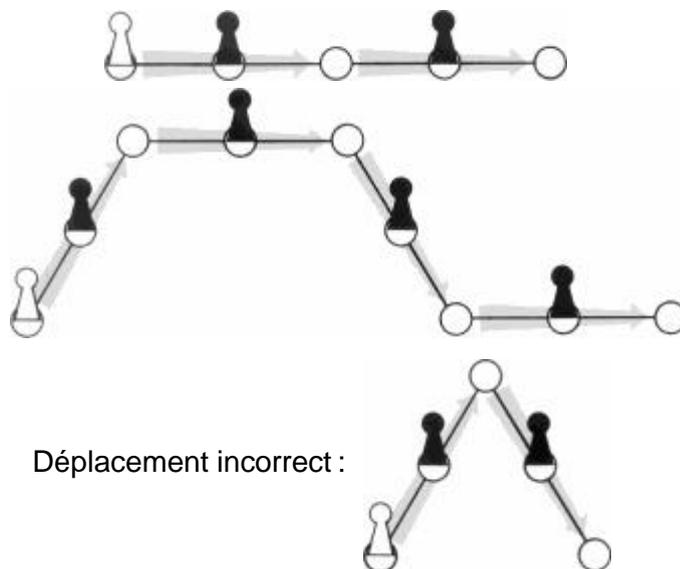


Figure 1 : Guerrier



Le chef de tribu est libre, lorsqu'il ne prend pas, de se déplacer d'une ou de deux bases (coup long). Lors d'un coup long il peut avancer soit en ligne droite, soit en formant un angle obtus. Il est autorisé, en plus de cela, à bouger par-dessus des membres de sa tribu (guerriers ou tentes), Voir les exemples, figure 2.

Pour prendre, le chef doit, comme le guerrier, se trouver devant la figure adverse et pouvoir se placer directement derrière elle. Il n'avance donc, en effectuant une prise, que de deux bases comme lors d'un coup normal. Par contre le chef peut prendre, soit en ligne droite, soit en «angle obtus». Lors d'une prise en coup continu, il peut naturellement changer la direction de sa marche lorsque l'occasion s'en présente.

Dans ce jeu, quand une **prise** est possible, elle est **obligatoire**. Il est possible de décider au début du jeu que lorsqu'une figure a omis de prendre, l'adversaire a le choix entre : obliger cette figure à exécuter la prise régulière ou la retirer tout simplement du jeu.

Si plusieurs possibilités de prendre s'offrent en même temps à un joueur, il suffira que celui-ci exécute une seule prise. Par contre, si ce joueur ne profite d'aucune de ces occasions, l'adversaire sera libre de choisir, selon ce qui a été convenu, entre obliger la figure de son choix à prendre ou bien en retirer une du jeu.

Fin du jeu :

1. La victoire est définitivement acquise lorsque le chef de tribu adverse est fait prisonnier. Cette victoire rapporte 2 points.
2. Il y a aussi une victoire quand le chef et les guerriers survivants de la tribu adverse sont encerclés et ne peuvent plus ni bouger ni prendre. Cette victoire rapporte aussi 2 points.
3. Une victoire rapportant 1 point est acquise lorsque l'un des joueurs, ayant fait prisonniers tous les guerriers adverses, possède encore lui-même des guerriers et que ceux-ci ne peuvent être pris par le chef de la tribu adverse au coup suivant.
4. La partie est nulle (remise) lorsque seuls les deux chefs de tribu restent en jeu et qu'au coup suivant le chef de tribu adverse ne peut être pris (dans ce cas-là il s'agirait alors de la victoire décrite au § 1).

Figure 2 : Chef

