

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**





## Jeu abstrait de stratégie pour 2 à 4 joueurs

Un jeu de Gilles Lehmann


<http://perso.wanadoo.fr/francois-combe/Page%2049.html>



## 1 Principes de jeu

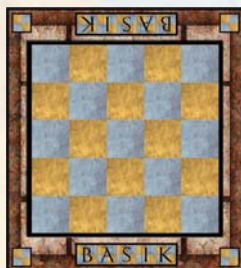
Basik est une invitation à la réflexion qui se pimente d'influence et de négociation à plus de deux joueurs. Pour l'emporter à la fin de la confrontation, il faut occuper avec des pions de sa couleur plus de cases que chacun de ses adversaires. Pose, déplacement, empilement, substitution et encerclement sont les maîtres mots du jeu. Chacun doit s'étendre sans devenir une proie facile et gérer au mieux ses concentrations de pions pour qu'elles ne l'éloignent pas trop de l'unique condition de victoire.

## 2 Matériel


 Un damier carré bicolore double face




16 cases  
(recto)



25 cases  
(verso)

 80 pions de 4 couleurs différentes (20 par couleur)



 Un livret de règles de 4 pages

## 3 Mise en place

- 1) A 2 joueurs, le damier de 16 cases est placé au centre de la table. A 3 ou 4 joueurs c'est la face comptant 25 cases qui est utilisée.
- 2) Chaque joueur pose devant lui en réserve sur la table les pions de la couleur qu'il a choisie (20 pions à 2 ou 3 joueurs, 16 pions à 4 joueurs).
- 3) Le joueur le plus âgé commence puis on tourne dans le sens horaire.

## 4 Déroulement du jeu

- 1) À son tour de jeu, chaque joueur doit choisir une action parmi les quatre suivantes :
  - **poser** un pion de sa propre réserve sur une case vide ;
  - **empiler** un pion de sa couleur, occupant seul une case, ou empiler une pile de deux pions de sa couleur, déjà sur le plateau, sur un pion de sa couleur ou une pile de sa couleur occupant une case voisine, à condition que la pile ainsi formée ne compte pas plus de trois pions à la fin de l'action.
  - **déplacer** un pion de sa couleur, occupant seul une case, ou une pile entière de sa couleur vers une case voisine vide ;
  - **éliminer** un pion adverse ou une pile adverse sur le plateau en prenant sa place, avec une valeur numérique identique, par le fractionnement d'une pile de sa propre couleur présente sur une case voisine ; cette élimination par substitution n'est donc réalisable que si l'attaquant, pour ce qui est des deux cases concernées, est en supériorité numérique de 1 ou 2 pions (2 contre 1, 3 contre 2 ou 3 contre 1) ; elle permet à celui-ci de conquérir une case supplémentaire aux dépens d'un adversaire.

### N.B. :

- une case voisine d'une autre doit la toucher par un côté ou un angle au moins ;
- une pile ne peut pas se fractionner lors d'un déplacement vers une case vide ;
- il est interdit de poser un pion de sa réserve sur un pion ou une pile présents sur le plateau.

2) Trois de ces actions (pose, déplacement, élimination par substitution) peuvent entraîner l'encerclement d'un pion adverse ou d'une pile adverse et donc l'élimination de l'un ou de l'autre. Des encerclements multiples sont possibles.

- Un **encerclement** est réalisé quand toutes les cases de la couleur opposée (or ou bleu acier) à celle sur laquelle se trouve le pion menacé ou la pile menacée sont occupées par des pions adverses, des piles adverses ou les deux.

- Une **élimination** par encerclement fait perdre une case à un joueur sans toutefois qu'un adversaire la conquière.

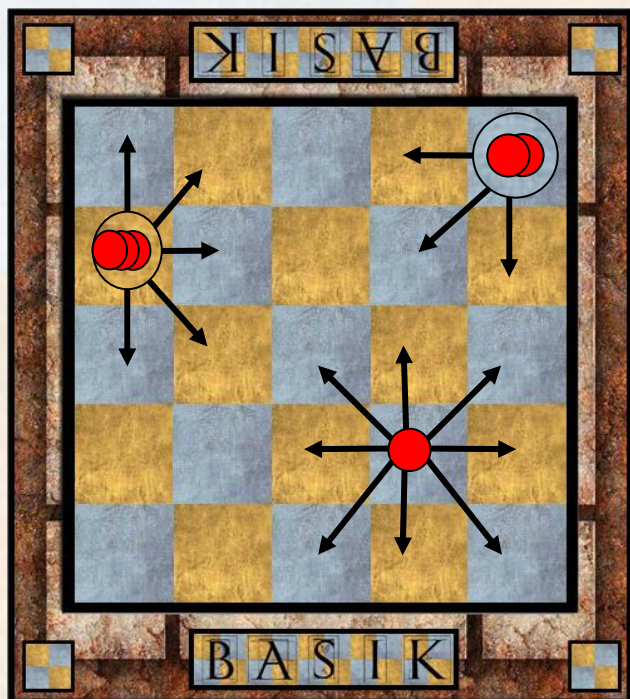
N.B. :

- il est interdit de poser un pion ou d'amener par déplacement un pion ou une pile dans une case encadrée par des pions adverses ou/et des piles adverses.
- les piles et les pions éliminés (par substitution ou par encerclement) sont ôtés du plateau et remisés dans la boîte.

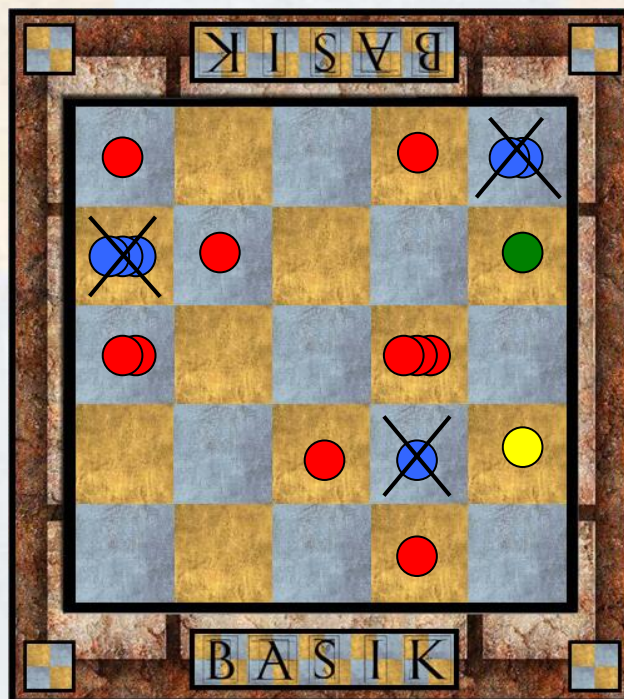
## 5 Fin du jeu

Le jeu se termine lorsqu'un joueur vient de poser sur le plateau le dernier pion de sa réserve. Tous les pions restés devant les autres joueurs, désormais inutiles, sont remisés dans la boîte. Le vainqueur est celui qui occupe avec sa couleur le plus grand nombre de cases. Les ex aequo sont possibles.

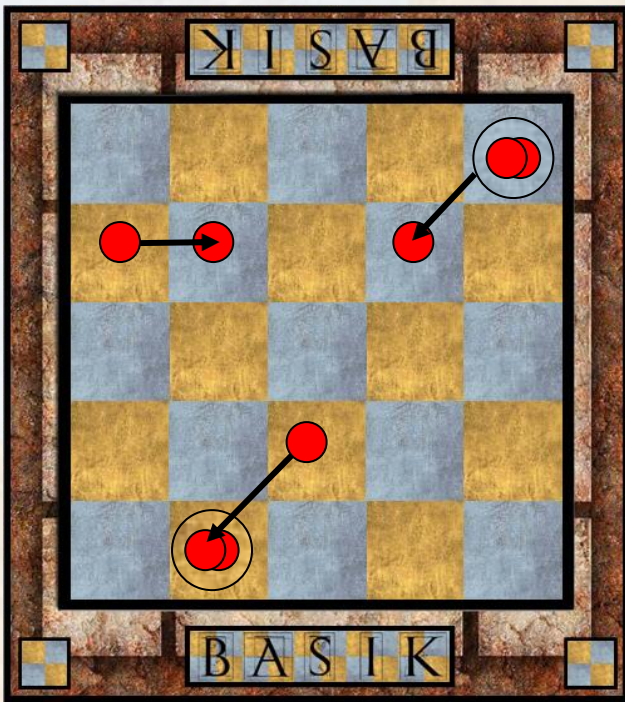
### Schémas récapitulatifs



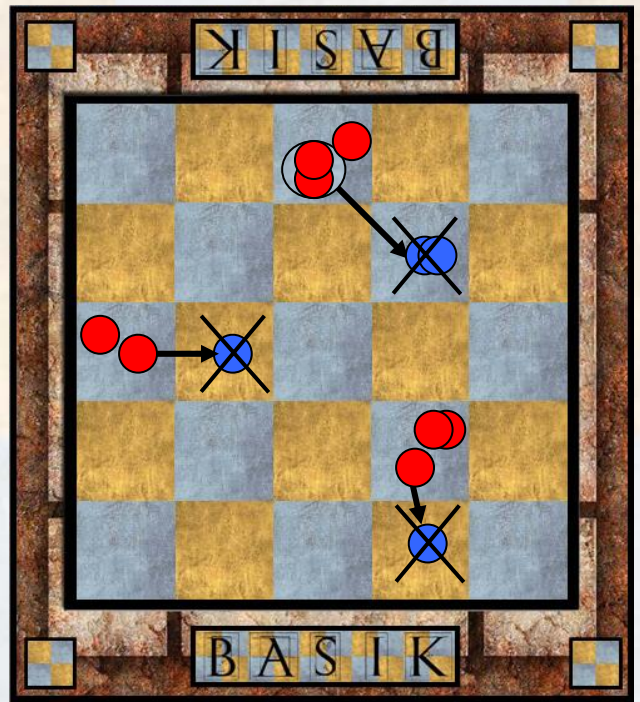
**Déplacements**  
Ils se font obligatoirement vers une case vide.



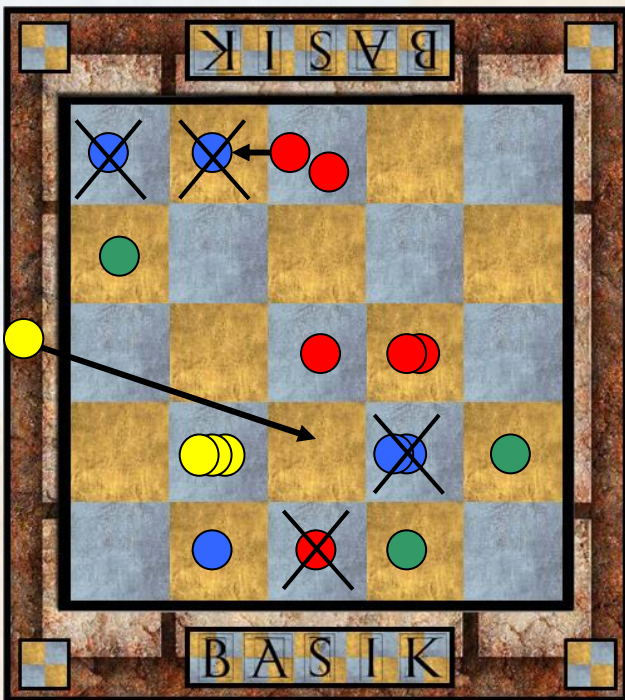
**Eliminations par encerclement**  
Les pions bleus et les piles bleus sont éliminés.



**Empilements**



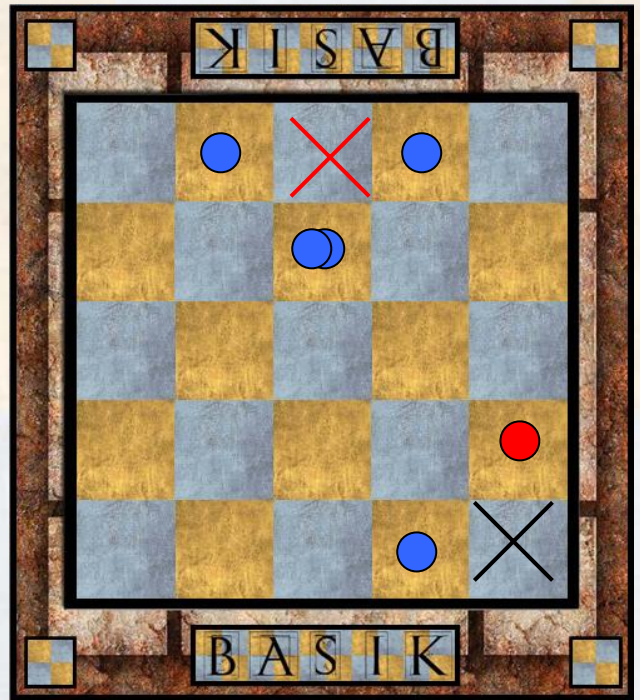
**Eliminations par substitution**  
Les pions bleus et les piles bleus sont éliminés.



**Coups multiples**

Sur l'action du rouge, le bleu perd un pion par substitution et un pion par encerclement : il abandonne deux cases en un seul coup.

Avec la pose du jaune, le bleu perd une pile par encerclement et le rouge perd un pion par encerclement.



**Coups interdits**

La case barrée de rouge est interdite à toute couleur autre que le bleu.

La case barrée de noir est interdite à toute couleur autre que le bleu et le rouge.