

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**



CATCH'IT™

Règles du jeu 2 joueurs

Matériel

Un damier de 7×7 cases.

7 pions bleus pour un joueur et 7 pions rouges pour l'autre.

Une bille commune aux deux joueurs.

But du jeu

Le gagnant sera celui qui, le premier, fera parvenir la bille au-delà de la dernière rangée du camp adverse.

Préparation

Chaque joueur choisit une couleur et place ses 7 pions sur la première rangée de cases qui lui fait face. Aux pions bleus font ainsi face les pions rouges.

Les bleus reçoivent la bille qui est placée sur le pion au centre de la rangée et commencent la partie (**Fig. 1**). Le pion sur lequel se trouve la bille est appelé **pion porteur**; il se déplace comme les autres pions.

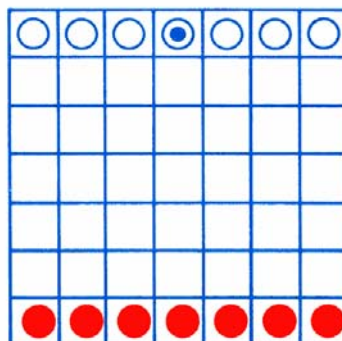


Figure 1
Position de départ.

Le jeu

Déplacement des pions

Les joueurs déplacent à tour de rôle chacun **deux** de leurs pions en choisissant un des modes de déplacement suivants :

- 1) Effectuer un "pas" c'est-à-dire déplacer un pion vers une case voisine libre, dans n'importe quelle direction, comme le Roi aux échecs (Fig. 2).
- 2) Sauter par-dessus un pion voisin (de son camp ou du camp adverse) à la condition que la case suivante dans la direction du saut soit libre (Fig. 3).
- 3) Sauter successivement par-dessus plusieurs pions (de son camp ou du camp adverse) avec ou sans changement de direction après chaque saut (Fig. 4).

- Il ne peut y avoir 2 pions sur la même case
- Aucun saut n'est obligatoire
- Il n'y a jamais de prise de pion
- Dans un même coup, un pion ne peut effectuer un "va et vient" par-dessus un autre pion (Fig. 2 bis).

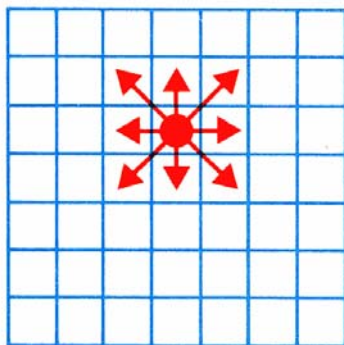


Figure 2
Le pas du pion.

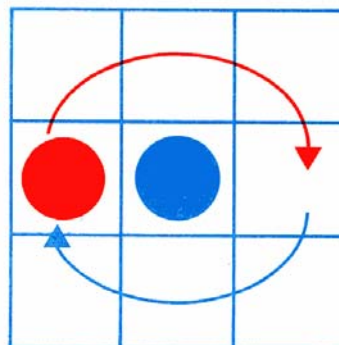


Figure 2 bis
Le pion rouge n'a pas le droit de faire ce "va et vient".

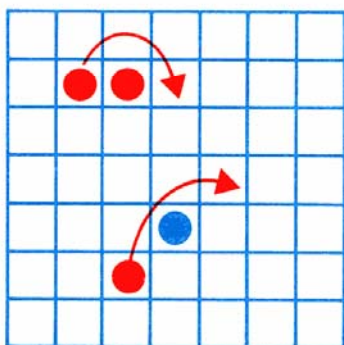


Figure 3
Exemples de sauts simples d'un pion par-dessus un autre pion.

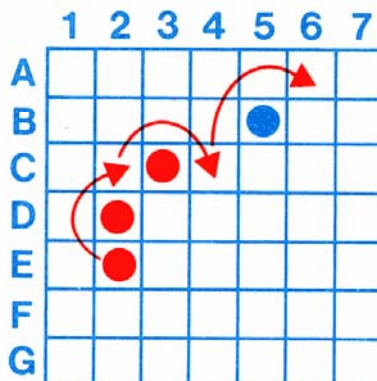


Figure 4
Exemple de sauts successifs. Le pion rouge va de E2 à A6 en passant par C2 et C4.

Prise de la bille

La prise de la bille s'effectue en "sautant" par dessus le pion porteur qu'il soit de votre camp ou du camp adverse (**Fig. 5**).

La prise n'est jamais obligatoire : il peut y avoir saut sans prise.

Dans un même coup, la prise de la bille peut s'enchaîner avec un ou plusieurs saut (**Fig. 5 bis**).

Comment jouer

Chaque joueur, à son tour, doit déplacer deux de ses pions. **L'attaquant** (celui qui possède la bille au début du coup) doit obligatoirement modifier la position de la bille :

- soit en déplaçant le pion porteur (par un pas ou par sauts)
- soit en changeant de pion porteur, c'est-à-dire en faisant prendre la bille par un autre de ses pions.

L'attaquant doit donc déplacer un pion puis modifier la position de la bille ou modifier la position de la bille puis déplacer un pion. Le joueur qui est **en défense** déplace, lui aussi, deux de ses pions selon le mode de déplacement de son choix, son objectif étant, bien sûr, de s'emparer de la bille.

Important :

Au cours d'un coup, un joueur ne peut déplacer ou prendre la bille qu'une seule fois.

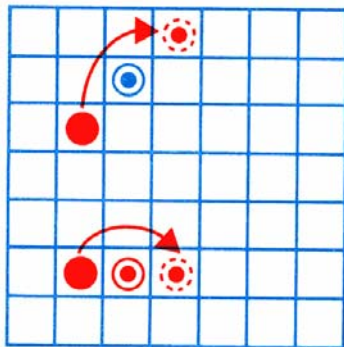


Figure 5
Exemples de prise de la bille par saut simple.

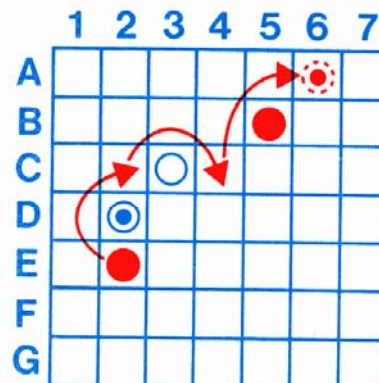


Figure 5 bis
Exemple de prise de la bille avec sauts successifs. Le pion rouge part de E2, prend la bille qui était en D2 et peut l'emmener jusqu'en A6.

Gagnant

Le vainqueur est celui qui parvient à amener la bille (par un pas ou par sauts) au delà de la dernière rangée adverse (**Fig. 6 et 7**).
Le perdant commencera la partie suivante.

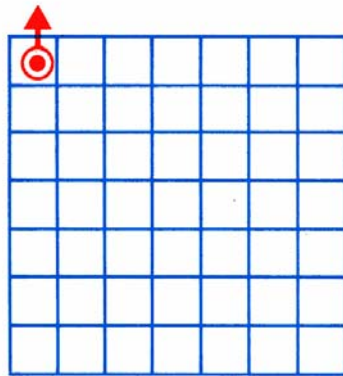


Figure 6
Exemple de pas gagnant.

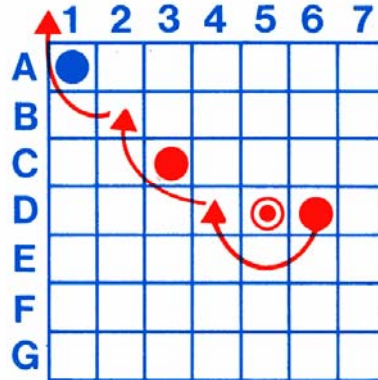


Figure 7
*Exemple de coup gagnant par sauts successifs.
Le pion rouge part de D6, récupère la bille en sautant par-dessus D5 et gagne en sautant par-dessus A1 après être passé par B2.*

JEU DE LA SERIE HOPS™
Edité par Habourdin International S.A. Paris
Fabriqué en France.
Tous droits réservés. Marque déposée © 1983
Inventé par M. Gerchambeau.