

***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**





# Chain Reaction

Un jeu de stratégie pour 2 joueurs, par Sid Sackson

© Abacus Spiele 1993

Traduction par François Haffner, d'après la traduction anglaise de Ron Hale-Evans, révisée et clarifiée par Marty Hale-Evans, avec l'aide de Hanno Girke et Chad McDaniel.

## Contenu

- 1 plan de jeu en tissu
- 11 pions clairs
- 11 pions foncés
- 2 marqueurs
- 1 dé
- 1 livret de règle

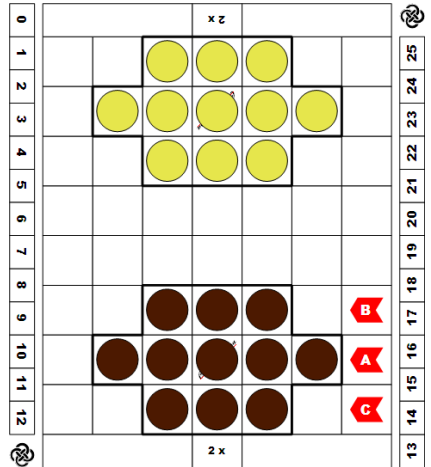


fig. 1 : position initiale sur les cases de départ

## Principe du jeu

Les joueurs alternent les tours de jeux en effectuant jusqu'à cinq mouvements, en essayant de déplacer leurs pièces de leurs cases de départ vers la ligne adverse, pour marquer des points. Après le premier mouvement d'un tour, seules les piles composées de deux pièces peuvent être déplacées. Chaque pile est décomposée pendant son mouvement et une de ses pièces peut être utilisée pour construire une nouvelle pile sur une autre case. L'utilisation intelligente de cette technique de mouvement peut mener à des « réactions en chaîne », dans lesquelles peuvent intervenir jusqu'à cinq piles. Il ne doit jamais y avoir plus d'une pile à la fois sur le jeu. Chaque nouvelle pile doit être déplacée lors du mouvement suivant par le joueur qui en contrôle le sommet. Le jeu se termine lorsqu'un score convenu a été atteint.

## Mise en place

Chaque joueur reçoit 11 pions et le marqueur d'une couleur. Les pions sont placés sur les cases de départ des joueurs comme montré dans la figure 1. Les marqueurs sont placés sur la case « 0 » de la piste de score. Les joueurs se mettent d'accord sur le score à atteindre entre 12 et 24 points. Le joueur le plus jeune commence. Son adversaire contrôle ses mouvements à l'aide du dé.

## Utilisation du dé

On utilise le dé pour compter le nombre de mouvements du tour en cours. La valeur du dé indique le nombre maximum de tours encore disponibles. Le dé est contrôlé par l'adversaire.

## Tours de jeu

Chaque tour se compose de un à cinq mouvements.

Au cours du premier mouvement d'un tour, il est possible de déplacer un pion simple d'une case dans n'importe laquelle des huit directions. Il peut être placé sur un pion de sa propre couleur ou de la couleur adverse, pour former une pile. Après le premier mouvement de votre tour, vous ne pouvez plus déplacer qu'une pile.

Une pile se compose toujours d'exactly deux pions de couleurs identiques ou différentes. La couleur du pion supérieur détermine qui contrôle la pile. Seul le joueur contrôlant une pile peut la déplacer et n'importe quelle pile sur le jeu doit être déplacée lors du mouvement suivant par le joueur qui contrôle cette pile.

## Mouvement d'une pièce isolée

Si un joueur déplace un pion lors de son premier mouvement de tour sans former une pile, il ne peut effectuer aucun autre mouvement pendant ce tour. Le tour passe donc à son adversaire.

Cependant, s'il y a une pile sur le jeu au début de votre tour (avec votre propre pion au-dessus, évidemment), alors vous devez déplacer cette pile. Vous ne pouvez pas déplacer un pion seul.

S'il n'y a aucune pile sur le jeu au début de votre tour et vous voulez faire plusieurs mouvements, vous devez donc former une pile lors de votre premier mouvement du tour.

## Mouvement d'une pile

Vous ne pouvez faire du deuxième au cinquième mouvement que si vous contrôlez une pile sur le jeu. La pile est alors décomposée et les deux pions sont déplacés dans la même direction. Le pion inférieur de la pile est placé sur la première case dans la direction du déplacement et le pion supérieur est placé sur la deuxième case dans cette même direction.

La figure 2 montre un exemple de position et dans la figure 3 on peut voir un mouvement légal.

S'il y a déjà un pion sur une des deux cases, alors le pion que vous ajoutez à cette case est placé au-dessus et une nouvelle pile est créée.

Important ! Il ne peut jamais y avoir plus d'une pile sur le jeu à la fois ! Un mouvement qui reviendrait à créer deux piles est illégal (voir la figure 4).

Si un joueur construit une pile avec un pion de sa couleur au sommet pendant son mouvement, il peut alors jouer un autre mouvement. Par l'utilisation adroite de cette technique de mouvement, un joueur peut réussir à jouer cinq mouvements par tour.

## Fin d'un tour

Il y a quatre façons qui mettent fin au tour d'un joueur :

1. **Un mouvement permet de marquer :**  
C'est alors à l'adversaire de jouer, c'est une des règles fondamentales (voir ci-dessous pour déterminer la marque).
2. **Aucune pile n'a été créée :**  
S'il n'y a aucune pile sur le jeu après un mouvement, c'est alors au tour de l'adversaire de jouer.
3. **Une pile adverse a été formée :**  
S'il y a sur le jeu une pile contrôlée par votre adversaire après un de vos mouvements, c'est alors au tour de l'adversaire de jouer et de déplacer immédiatement cette pile.
4. **Cinq mouvements ont été joués :**  
Si un joueur a joué cinq fois de suite, c'est maintenant au tour de son adversaire de jouer.

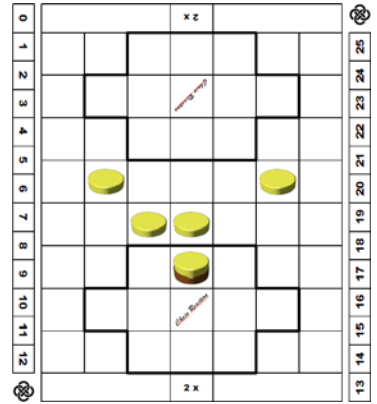
Note : Quand un joueur met fin à son tour, il ne peut alors rester sur le jeu une pile dominée par un pion de sa couleur ! Il peut par contre rester une pile contrôlée par l'adversaire, mais l'adversaire doit alors faire son premier mouvement avec cette pile.

N'importe quelle pile existante doit être déplacée lors du prochain mouvement !

## Exemples de mouvements au cours d'un tour

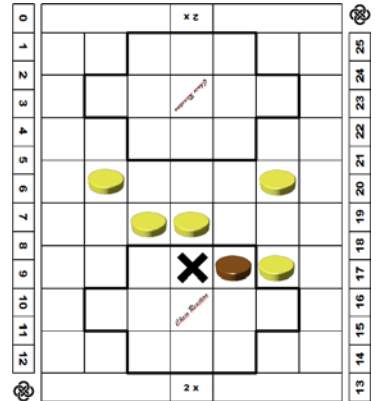
Quatre exemples de mouvement sont montrés, tous basés sur la figure 2.

*fig. 2 : position de départ pour les exemples de mouvement suivants*



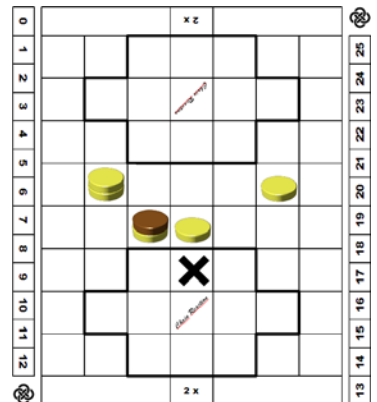
La figure 3 montre un mouvement légal vers la droite. Comme aucune nouvelle pile n'est construite, c'est maintenant au tour de Noir de jouer.

*fig. 3 : mouvement légal par Blanc. Noir a le mouvement suivant*



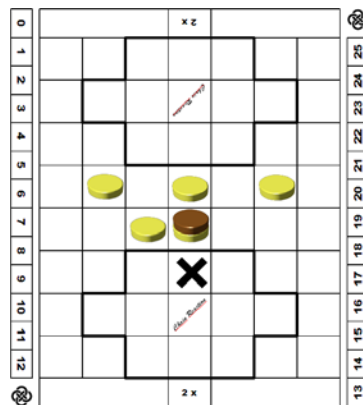
La figure 4 montre un mouvement en diagonale en haut et à gauche. Ce mouvement est illégal, car il créerait deux piles.

*fig. 4 : mouvement illégal par Blanc, car il créerait deux piles*



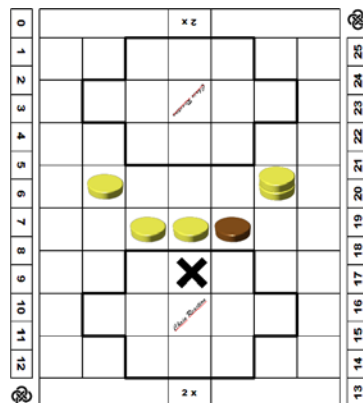
La figure 5 montre un mouvement légal droit vers le haut. Le pion inférieur est placé sur la première case. Le pion supérieur est placé sur la deuxième case. Une nouvelle pile est constituée avec le pion noir au-dessus. C'est donc maintenant au tour de Noir de jouer et il doit effectuer son premier mouvement avec cette nouvelle pile.

*fig. 5 : mouvement légal par Blanc.  
Noir a le mouvement suivant. Noir doit effectuer le premier mouvement de son tour avec cette pile*



La figure 6 montre un mouvement optimal. Une nouvelle pile blanche est créée et Blanc peut faire un autre mouvement avec cette pile.

*fig. 6 : mouvement légal par Blanc.  
C'est encore à Blanc de jouer*



## Mouvements gagnants

Si un joueur réussit à déplacer le pion supérieur d'une pile sur la ligne de but adverse large de sept cases, il marque 1 point. S'il l'amène sur le carré central de cette ligne, il reçoit 2 points, comme indiqué sur la case. On avance le marqueur de score d'un ou deux points, selon le cas.

Quand un pion quitte le jeu à l'occasion d'un mouvement gagnant, ce pion doit être replacé dans le camp de départ de ce joueur. Le pion doit être placé dans la rangée marquée « A » sur la figure 1. Si aucune case n'est libre, on le pose sur la rangée « B » ou « C ». Si toutes les cases sont occupées, le pion est placé dans la moitié du plan de jeu du camp du joueur concerné.

Important : le fait de remettre un pion en jeu n'est pas considéré comme un mouvement du tour.

## Pénalités

Si un joueur est dans l'impossibilité de faire un mouvement légal, son marqueur est reculé de deux cases. S'il existe une pile, elle est cassée et le pion récupéré (note du traducteur anglais : probablement celui du dessous) est placé sur une case du camp de départ du joueur.

## Gain de la partie

Si un joueur atteint le nombre convenu de points de victoire, il gagne la partie. Cependant, il doit avoir une avance d'au moins 2 points sur son adversaire. Si cette avance n'existe pas, les joueurs peuvent décider de déclarer la partie nulle ou de continuer jusqu'à une victoire avec deux points d'avance.

## Variante

Les deux joueurs peuvent convenir d'une condition de victoire supplémentaire : si un joueur réussit à occuper les 7 cases devant la ligne de but adverse, sans que son adversaire ne puisse détruire cette position lors de son tour suivant, alors ce joueur gagne la partie immédiatement.



0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

2 x												
2 x												



13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----