

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.

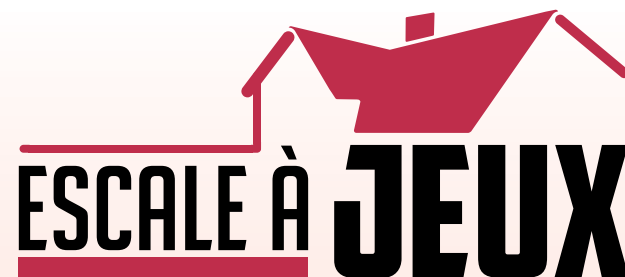
Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

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



Delta

Jeu Ravensburger Nr. 602 5 057 X
Un jeu de société pour 2 joueurs à partir de 8 ans
Par Erich Brunner, Ascona

Contenu

2 plateaux, 19 pions

"Delta" et sa variante "Néo-Delta" sont des créations du problémiste d'échecs suisse Erich Brunner. Le jeu était jusqu'à présent auto-édité dans un format de luxe. Depuis 1975, il est édité par Otto Maier Verlag Ravensburg.

Delta

Matériel de jeu

Plateau de jeu rectangulaire de 5 x 5, 9 pions foncés, 9 pions clairs.

But du jeu

Chaque joueur essaie de former le premier un « relais » avec ses pions. Un « relais » est un alignement de quatre pions de la même couleur sur quatre cases voisines. Cet alignement peut être horizontal, vertical ou en diagonale (3 exemples dans ill. 1).

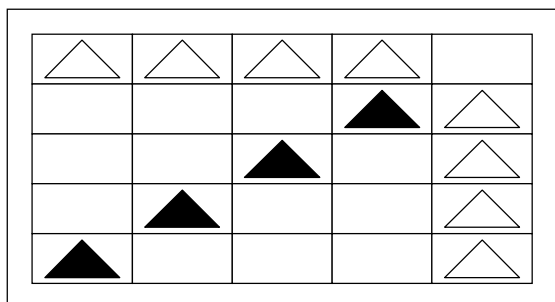


Illustration 1

Ouverture

Blanc commence et pose un pion sur n'importe quelle case du plateau. Puis Noir pose de même un pion sur n'importe quelle case.

Coups suivants

Le pion initialement posé est déplacé tout droit, verticalement, horizontalement ou en diagonale à une distance d'au moins deux cases (cf. ill. 2).

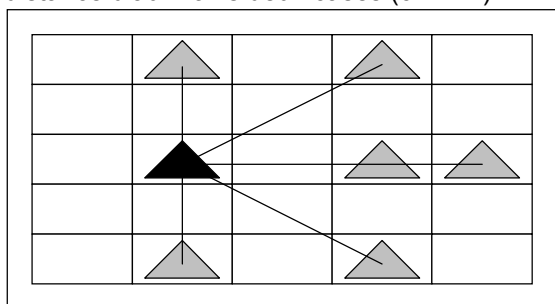


Illustration 2

Les triangles gris indiquent les cases sur lesquelles le pion peut aller.

Le pion initial est appelé le "précurseur". Après qu'il se soit déplacé, un nouveau pion, le "traceur" est posé sur la dernière case traversée.

Chaque coup consiste donc à déplacer un pion et à en poser un en chemin.

Le deuxième joueur, Noir, peut jouer exceptionnellement un autre coup lors de son premier déplacement. Il peut choisir de laisser son premier pion à sa place et d'en poser un deuxième où il veut. Ceci n'est autorisé qu'au premier tour.

Déroulement du jeu

Après l'ouverture, les adversaires jouent à tour de rôle. Ils peuvent choisir n'importe lequel de leurs pions comme précurseur, s'il peut se déplacer d'au moins deux cases, et placent ainsi un nouveau pion. Il est interdit de sauter ou de se poser sur une case occupée.

Le gagnant est celui qui parvient à former le premier un relais avec quatre pions de sa couleur. Il marque un nombre de points égal au nombre de cases encore libres sur le plateau. Il gagne également si son adversaire est "coincé", c'est à dire s'il ne peut plus déplacer aucun de ses pions. Ce type de victoire ne rapporte qu'un point.

Si les joueurs ont utilisé tous leurs pions, et que personne n'a encore gagné, ils continuent à jouer en déplaçant un de leurs pions comme auparavant (le précurseur) et en plaçant en tant que "traceur" un pion de leur choix qu'ils prennent sur le plateau. Dans ce cas, le gagnant ne peut plus marquer que 7 points. Les joueurs conviennent du nombre de parties au début et notent les points gagnés. Ils commencent les parties à tour de rôle.

Néo-Delta

Matériel de jeu

Plateau de jeu carré de 6 x 6 cases, 9 pions foncés, 9 pions clairs, 1 pion rouge.

Le but de Néo-Delta et le mode de déplacement des pions sont les mêmes que ceux de Delta. La différence vient du pion rouge.

Ouverture

Blanc peut poser le pion rouge comme premier pion. S'il choisit de ne pas le faire (et donc de poser un pion blanc), il doit alors le poser en tant que premier traceur, lors de son premier déplacement.

Au cours de jeu

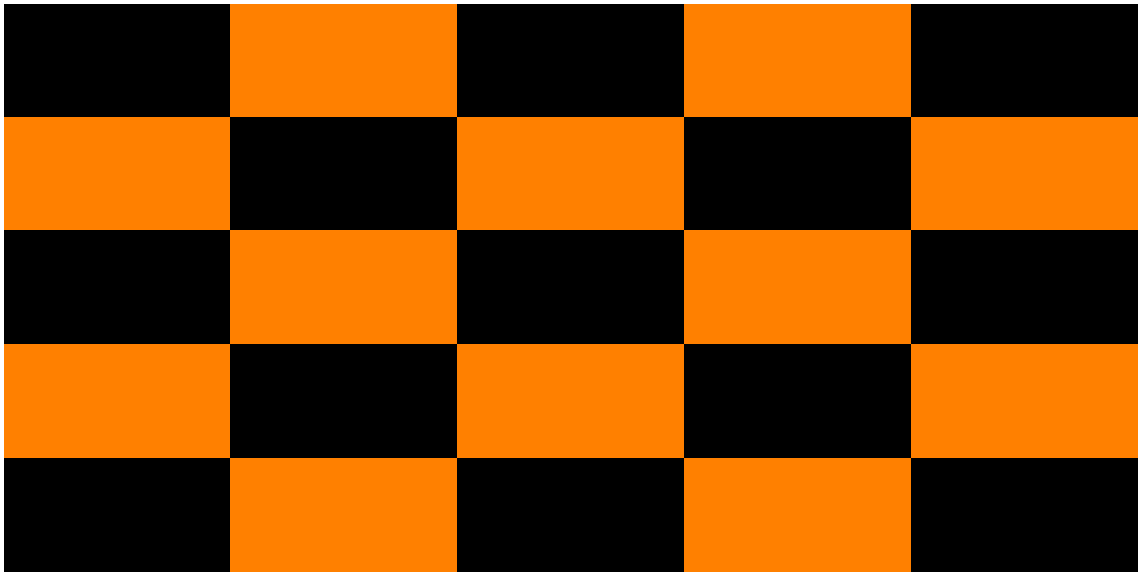
Le pion rouge peut être utilisé dès qu'il est posé, par n'importe lequel des deux joueurs. Les deux peuvent l'utiliser soit comme précurseur soit comme traceur. Il peut aussi entrer dans la composition du relais de l'un ou l'autre joueur. Un relais peut se composer de trois pions propres et du pion rouge.

Il peut arriver qu'on termine un relais adverse avec le pion rouge et qu'ainsi on perde la partie. Il se peut aussi qu'on termine simultanément un relais de chacun des joueurs avec le pion rouge. Dans ce cas, la partie est nulle.

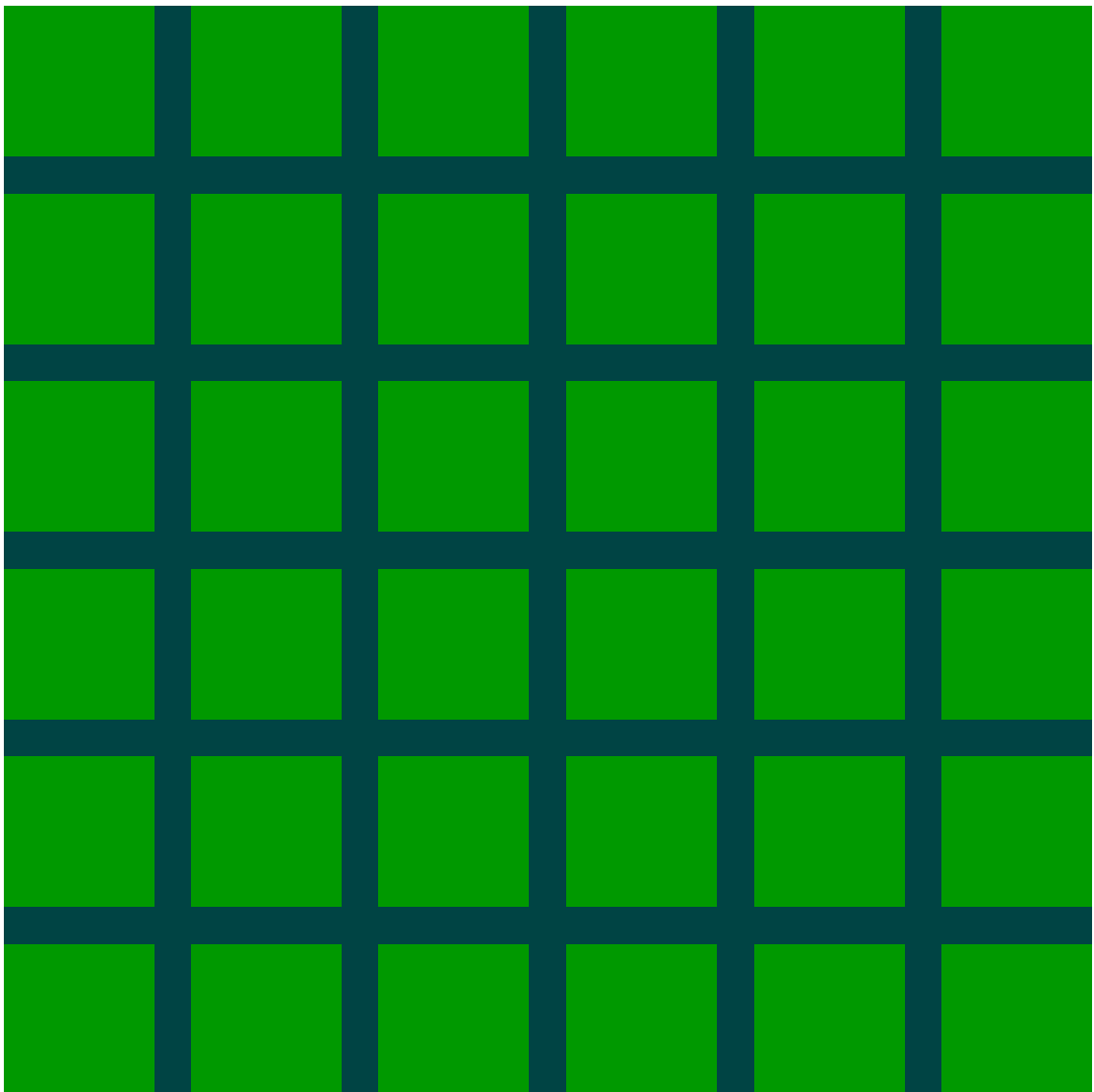
Variante

Si les joueurs préfèrent ne jouer que les victoires sans compter les cases vides à la fin, une victoire normale rapporte 1 point et une victoire par étouffement $\frac{1}{2}$ point.

© 1975 by Otto Maier Verlag Ravensburg



© 1975 by Otto Maier Verlag Ravensburg



© 1975 by Otto Maier Verlag Ravensburg