

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**



RÈGLE DU JEU EUPDONNE

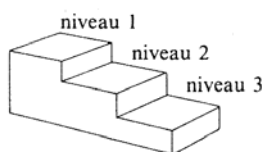
Jeu de stratégie sur damier 64 cases de couleur uniforme.

2 fois 3 pièces par joueur. Pour 2 joueurs.

PRÉSENTATION

Chaque joueur dispose de 6 pièces d'une même couleur. Chaque pièce a 3 niveaux dont l'ordre diffère sur chacune d'elle (Fig. 1)

Fig. 1



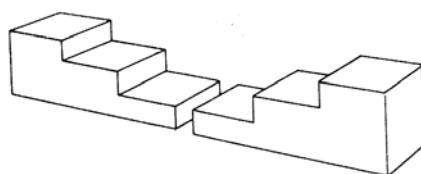
RÈGLE DU JEU

Chaque joueur doit s'efforcer de relier 2 angles quelconques du damier, avec une suite continue de ses pièces, **liées l'une à l'autre par des niveaux de valeur identique** : nous appellerons cette opération la Règle de Liaison.

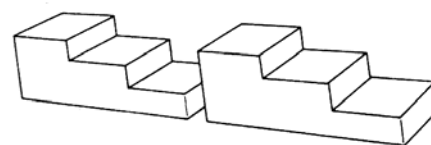
RÈGLE DE LIAISON

Les pièces de même couleur doivent être liées par une extrémité ou par un côté. Chaque fois, les pièces amies seront en contact par des niveaux de même valeur. (Fig. 2).

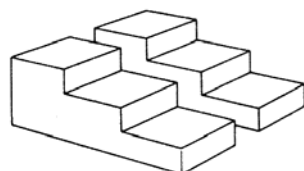
Fig. 2
RÈGLE DE LIAISON



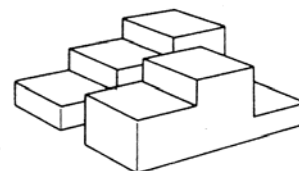
Liaison par extrémité de mêmes niveaux (autorisée).



Liaison par extrémité de niveaux différents (interdite)



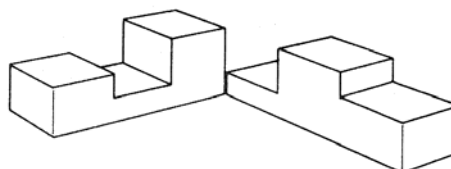
Liaison par côté de mêmes niveaux (autorisée)



Liaison par côté de niveaux différents (interdite).

Seule la liaison angulaire (qui ne fait pas partie de la règle de liaison) peut exister à des niveaux différents (Fig. 3).

Fig. 3
LA LIAISON ANGULAIRE



La liaison angulaire est autorisée à niveaux différents.

OUVERTURE ET DÉPLACEMENT DES PIÈCES

Le joueur peut introduire tour à tour les pièces qu'il veut aux endroits de son choix. Il est seulement tenu de respecter la Règle de Liaison. Les pièces n'ont pas de mouvement spécifique. Elles peuvent être ôtées du jeu ou introduites dans le jeu à chaque coup, sauter des cases, pivoter de 90° ou 180°, à partir de l'emplacement qu'elles occupent.

On ne joue qu'une pièce à la fois.

On ne doit pas engager obligatoirement toutes ses pièces.

Le même mouvement d'une pièce ne peut être renouvelé au coup suivant.

TACTIQUES

Le but pour chaque joueur étant de relier deux angles quelconques du damier par une chaîne continue de ses pièces respectant la règle de liaison, on peut empêcher la progression du joueur adverse en lui barrant la route ou en capturant ses pièces sur place.

LA CAPTURE

Un joueur capture une pièce adverse quand il la lie avec deux de ses propres pièces en respectant la règle de liaison. Ses deux pièces "capturantes" doivent être elles-mêmes libres de tout contact à niveau égal (Règle de Liaison) avec une pièce adverse. (Fig. 4).

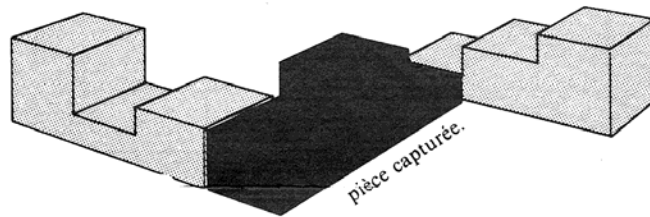


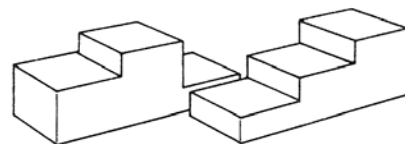
Fig. 4

La pièce de couleur sombre est capturée. Elle passe dans le camp du joueur aux pièces claires, mais ne devra plus bouger jusqu'à ce qu'elle soit délivrée par une pièce amie.

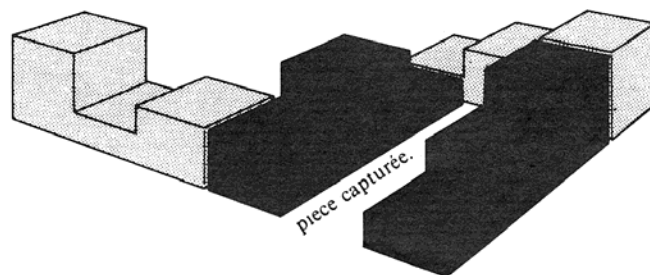
Toute pièce capturée est condamnée à l'immobilité et, comme telle, utilisée par l'adversaire comme une de ses propres pièces. Elle devient ainsi un maillon de la chaîne de l'adversaire.

Une pièce sera délivrée quand une pièce de sa couleur viendra se placer à niveau égal contre elle ou contre l'une des pièces qui la tient captive. (Fig. 5).

Fig. 5
POUR DÉLIVRER
UNE PIÈCE CAPTURÉE :
2 possibilités :



1) Une pièce amie vient se placer, à niveau égal, à côté de la pièce capturée.



2) Une pièce amie vient se placer, à niveau égal, contre une pièce ennemie.

Vous souhaitez un renseignement ?
Une explication complémentaire ?
Voulez-vous jouer
avec nous à inventer des jeux ?

N'HÉSITEZ PAS !
Aux ÉDITIONS DU CANOUBIER
7, allées Léon-Gambetta
13001 Marseille
RAYMOND répond à vos lettres...