

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**



GRAPS



LA BOITE COMPORTE :

- 45 pions et un dé foncés comportant chacun une grappe de raisin blanc
- 45 pions et un dé clairs comportant chacun une grappe de raisin noir.
- Un plateau de jeu comportant 225 cases.

PRINCIPE ET BUT DU JEU

1. Le jeu se joue à deux. Chaque joueur est un jardinier. Un jardinier possède une terre représentée par un des quatre bords du plateau de jeu. La terre de son adversaire est le bord opposé.
2. Un jardinier ensemence sa terre en y plantant des raisins. De ces raisins poussent des vignes que le joueur crée en plaçant ses pions les uns contre les autres.
3. La vigne croît jusqu'à ce qu'une de ses branches touche la terre adverse. Le premier joueur ayant atteint ce but a gagné.

DEBUT DE PARTIE

1. Les joueurs choisissent chacun un jeu de pions avec le dé de même couleur. Les pions foncés commencent.
2. Le joueur qui commence prend possession d'un bord du plateau : c'est sa terre. Il y place un premier pion raisin dessus. 3. Son adversaire fait de même avec le bord opposé. Les tours de jeu proprement dit peuvent débuter.

TOUR DE JEU

1. Les pions foncés à raisin blanc débutent. Chaque joueur, à tour de rôle, jette son dé et veille à ce qu'il roule. Le joueur obtient soit une face vierge, soit un raisin.
2. Si le joueur obtient une face vierge, il prend un pion et le place face vierge visible dans une case libre; ce pion est toujours accolé à un pion déjà en place.

Attention : un joueur ne doit jamais placer un pion vierge sur sa propre terre.

- La croissance de la vigne s'effectue dans toutes les directions possibles; mais jamais en diagonale : les pions doivent être accolés les uns aux autres par leurs cotés.
 - La sève monte depuis de la terre et se propage dans la vigne jusqu'aux extrémités des branches. Elle circule par les cotés accolés des pions.
3. Si le joueur obtient un raisin, il prend un pion et le place raisin visible dans une case libre du plateau; il y a alors deux possibilités
 - soit le joueur place ce raisin sur sa terre, ce qui peut permettre le démarrage d'une nouvelle vigne.
 - soit le joueur place ce raisin contre l'une de ses vignes.

Note :

- Un raisin peut être accolé à un autre raisin.
- Si le joueur place un raisin à l'extrémité d'une branche, la croissance de cette dernière n'est nullement arrêtée. Les tours suivants, le joueur peut aligner des pions au-delà de ce raisin.
- Un joueur peut faire pousser plusieurs vignes. Si les vignes d'un même joueur sont entrés en contact, on considère que la sève circule librement d'une vigne à l'autre : il s'agit d'une même plante à plusieurs pieds.
- Par contre, deux vignes adverses ne doivent jamais être en contact par un côté de pion .

AUTOUR DU RAISIN...

Tout le pourtour d'un raisin est une zone protégée. En effet, les pions vierges adverses ne peuvent être posés ni à côté, ni dans les angles des raisins.

LA TAILLE

- a) Lorsqu'un joueur pose sur le plateau un nouveau raisin, celui-ci peut être mis au contact d'une vigne adverse. Comme le pourtour de ce raisin est une zone protégée, la vigne adverse subit alors une taille, c'est à dire que tous les pions adverses en contact avec ce nouveau raisin (y compris dans les angles) sont enlevés.
- b) Seul un raisin peut pénétrer une zone protégée adverse. Un raisin peut donc être taillé par le dernier raisin obtenu par l'adversaire.

CONSEQUENCE D'UNE TAILLE

- a) Si une branche vient à être coupée du reste de la vigne à cause d'une taille, les pions privés de sève sont immédiatement retirés du plateau. Il faut donc toujours veiller que la sève circule bien : les connexions possibles entre les vignes d'un même joueur, ou l'épaississement des branches par agglomérats de pions peuvent éviter des tailles importantes.
- b) Les pions enlevés ne sont normalement pas remis en jeu, sauf accord des deux joueurs avant le début de la partie. Dans ce cas, après chaque taille, les pions pris sont rendus à leur propriétaire; les stratégies diffèrent et les parties sont plus longues.

C'est grâce à la taille qu'une vigne peut se frayer un chemin pour traverser le plateau.

FIN DE PARTIE

1. Conformément au but du jeu, le premier joueur parvenant à placer un de ses pions sur la terre adverse a gagné.
2. Si les deux joueurs épuisent leur stock de pions sans avoir atteint le but du jeu, c'est le joueur le plus proche de la terre adverse qui a gagné. Si les deux joueurs sont équidistants de la terre adverse, ils sont ex aequo.
3. Un joueur est perdant quand il contraint son adversaire à l'impossibilité de placer ses pions sur le plateau.

ACDL Route de Saint-Pardoux Tél. 05 55 71 02 97
87640 RAIES Fax 05 55 71 03 30

Mise en ligne par François Haffner en janvier 2005