

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**



HINCK

HINCK est un jeu de société divertissant auquel une ou deux personnes peuvent participer.

Le damier a 81 cases. On joue avec 80 dames colorées. Le centre du damier reste libre.

Le damier est divisé en deux champs par la ligne de couleur claire.

Les joueurs choisissent chacun 40 dames de couleur identique. Chacun d'eux pose les dames dans son propre champ.

Avant de commencer le jeu, on joue à pile ou face en utilisant une pièce de monnaie ou un dé. Celui qui gagne commence le jeu.

Le but de ce jeu est de prendre un maximum de dames et **de garder le moins possible de dames de la couleur qu'on a choisie**. À cette fin on peut prendre n'importe quelle dame, celles de son propre champ et celles de l'adversaire.

Le premier coup (hinck) se déroule vers le champ central libre, en direction horizontale. Pour les coups suivants on est libre de prendre des dames tant horizontalement que verticalement, en avant, en arrière, vers la gauche ou vers la droite. Il n'est pas permis de prendre une dame en direction diagonale (obliquement).

La dame qui va prendre une autre dame doit être posée derrière la dame prise. On joue donc toujours "à la marelle" en passant par une dame vers une case libre.

Quand c'est au tour de quelqu'un de jouer, celui-ci a le choix de prendre une dame de sa propre couleur ou bien une de son adversaire. Chaque joueur doit s'efforcer de se débarrasser du plus grand nombre de dames de sa propre couleur. À chaque coup (hinck) le joueur sera obligé de prendre au moins une dame. Les prises multiples sont admises. **Un coup simple prime un coup multiple**, mais il faut terminer un coup multiple. Dans tous les cas on est obligé de prendre une dame.

Il est très important de choisir le "hinck" le plus avantageux avec beaucoup de circonspection.

Il ne faut prendre les dames de l'adversaire que lorsque c'est dans le propre intérêt du joueur. De cette façon il est même possible de forcer l'adversaire à prendre des dames qui n'appartiennent pas à sa couleur.

Les adultes, les enfants et ceux qui sont obligés de passer beaucoup de temps tout seuls, prendront certainement plaisir à ce jeu.

Celui qui joue tout seul, doit également mettre toutes les dames sur le damier. Dans ce cas aussi, il faut s'efforcer de garder le moins de pièces possible sur le damier. C'est un vrai défi que de tâcher de ne garder qu'une seule pièce.

Dans tous les cas qui se présentent le jeu se termine quand un des adversaires ne voit plus moyen de faire un hinck. Le joueur lui-même peut songer à d'éventuelles variations des règles du jeu indiquées dans cette explication.

Par exemple : on convient de ce que chaque joueur sera libre de passer son tour deux fois tout au plus si cela lui convient. Il est amusant de voir, pendant les premiers tours du jeu, le nombre de dames dont on ne peut pas se débarrasser parce qu'on ne peut plus faire de hinck. A mesure qu'on se familiarise avec ce jeu, ce nombre ne tardera pas à diminuer.

INTERBERO PRODUCTIONS – Purmerend
® 1973 BY INTERBERO - MADE IN HOLLAND