

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 \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# INCOGNITO

Pour 2 joueurs

Un jeu de Jean-Jacques BLOCH

## MATERIEL DE JEU :

- Le jeu se joue sur un **plateau** rectangulaire, de 6 cases de large sur 8 cases de long ; 2 traits de couleur divisent le plateau en 3 parties : le camp du 1<sup>er</sup> joueur, la zone commune, le camp du 2<sup>e</sup> joueur.
- Chaque joueur dispose de 9 **pièces** de sa couleur. Chaque pièce porte, à l'intérieur, un **symbole** qui représente soit : une **paire de ciseaux**, une **pièce**, une **feuille**. Ces symboles ne peuvent être vus par l'adversaire.

## BUT DU JEU :

### a) **Cas général :**

Pour gagner, un joueur doit amener le 1<sup>er</sup>, deux quelconques de ses pièces dans le camp adverse.

### b) **Cas particuliers :**

S'il ne reste aux 2 joueurs qu'une seule pièce, le gagnant est celui qui atteint le 1<sup>er</sup> le camp adverse : est également déclaré vainqueur, le joueur qui a capturé toutes les pièces de son adversaire.

## DEROULEMENT DU JEU :

### a) **Disposition des pièces en début de partie :**

Au départ, chaque joueur choisit 6 pièces, parmi ses 9, à son gré, et les aligne, dans l'ordre qu'il désire, **devant** le trait de couleur qui délimite son camp, symboles tournés vers lui et donc invisibles par son adversaire.

Il garde en réserve les 3 pièces restantes, sans que son adversaire puisse en voir les symboles.

### b) **Déplacement des pièces :**

Chaque pièce peut être déplacée verticalement ou horizontalement d'une seule case, dans tous les sens sauf en diagonale. Toutefois, les pièces qui se trouvent sur la ligne de départ, et qui n'ont pas encore été jouées, peuvent être déplacées de 2 cases verticalement.

### c) Prise :

Une pièce peut prendre une pièce adverse si elle occupe une case qui a un côté commun avec la case occupée par cette pièce adverse (diagonales exclues). Pour engager le combat, il faut :

- ① Désigner la pièce que l'on attaque (car il peut y en avoir plusieurs susceptibles d'être attaquées) ;
- ② Annoncer la qualité de sa propre pièce (ciseaux, pierre ou feuille) ;
- ③ Demander alors à l'adversaire d'annoncer la qualité de la pièce attaquée, et celui qui a la pièce la plus forte (cf. ci-dessous « règles de prise ») prend l'autre, la retire du jeu et prend sa place.

Si les 2 pièces sont de même force, elles restent sur leurs cases.

N.B. — Une pièce qui a atteint le camp adverse ne peut plus être prise.

### d) Règles de prise :

— les ciseaux prennent la feuille (ils la coupent) et sont pris par la pierre (qui les casse) ;



*coupent*



— la feuille prend la pierre (elle l'enveloppe) et est prise par les ciseaux (qui la coupent) ;



*enveloppe*



— la pierre prend les ciseaux (elle les casse) et est prise par la feuille (qui l'enveloppe).



*casse*



### e) Le troc :

En cours de partie, et **une seule fois par partie**, chaque joueur est autorisé à consacrer son tour de jeu à échanger une de ses pièces en place sur le plateau contre une de ses pièces en réserve (une des 3 qu'il a mises de côté en début de partie, à l'exclusion des pièces qui ont été prises et retirées du plateau).

### f) Tour de jeu :

A chaque tour de jeu, chaque joueur peut accomplir une des quatre actions suivantes :

- ① déplacer une pièce sans tenter de prise ;
- ② déplacer une pièce et tenter une prise avec la même pièce ;
- ③ tenter une prise sans s'être déplacé ;
- ④ faire le troc, s'il ne l'a déjà fait.