

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.

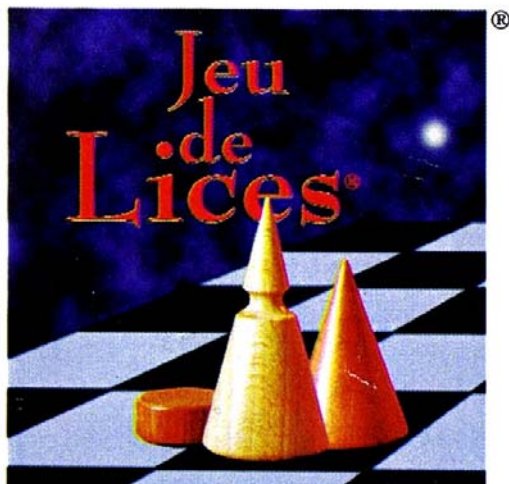
Ce rêve est devenu réalité.

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





Le jeu de Lices est constitué d'un damier de 10 cases de côté et d'un jeu de 40 pièces, dont 20 pièces blanches et 20 pièces noires qui sont les Blancs et les Noirs.

Le damier

Le damier du jeu de Lices est divisé en deux camps de 50 cases.

Les cases de chaque camp sont repérées par leur ligne (ligne horizontales **a** à **e** de chaque camp) et par leur position dans la ligne (position 1 à 10 de chaque ligne), la numérotation de 1 à 10 se faisant de gauche à droite dans chaque camp.

Les lices

Les lices sont les cinq cases noires en ligne **a** de chaque camp.

Les pièces

Les pièces du jeu de Lices sont les Chevaliers, les Écuyers et les Pions. Chaque joueur dispose de 5 Chevaliers, 5 Écuyers et 10 Pions.

Règle du jeu

Le but du jeu est de placer ses Chevaliers sur les lices du camp adverse, le vainqueur étant celui qui a placé en lice le plus grand nombre de ses Chevaliers.

Les joueurs sont au nombre de deux. Adversaires, ils ont chacun une couleur et un camp.

Disposition des pièces, dans chaque camp, en début de partie :

- 5 Chevaliers en **a** sur les lices,
- 5 Écuyers en **b** sur les noirs,
- 5 Pions en **c** sur les noirs,
- 5 Pions en **d** sur les noirs. (fig. 1)

Marche des pièces

Les Blanc lancent la partie, chaque couleur jouant un coup à tour de rôle.

Toutes les pièces marchent en avant et d'une seule case à la fois, sauf pour prendre ou pour "mailler"

- MAILLER : quand elles sont dans leur camp, toutes les pièces peuvent mailler (enjamber le jeu) pour aller directement sur la même case du camp adverse, si celle-ci est vide. Par exemple, un Pion en **c1** de son camp peut mailler en case **c1** de l'autre camp. Mailler vaut un coup, et les pièces enjambées par ce mouvement n'en sont pas affectées. Toutes les pièces maillent en avant. (fig. 2)

- Le PION se déplace d'une case en diagonale, vers l'avant et sur une case vide. Il ne peut marcher ou mailler que sur les noirs. (fig. 3)

- L'ÉCUYER se déplace d'une case en ligne droite ou diagonale, vers l'avant et sur une case vide. Il peut marcher sur les noirs ou les blancs, mais il lui est interdit de mailler sur les blancs. (fig. 3)

- Le CHEVALIER se déplace comme l'Écuyer, mais peut mailler sur les noirs ou sur les blancs. (fig. 3)

Prise des pièces adverses

Toute pièce en contact avec une pièce adverse derrière laquelle se trouve une case vide, doit obligatoirement sauter par-dessus cette pièce et se placer sur la case vide, la pièce adverse étant aussitôt éliminée du jeu.

Les prises se font en avant ou en arrière, verticalement, horizontalement ou en diagonale, sur les noirs ou sur les blancs. (fig. 4)

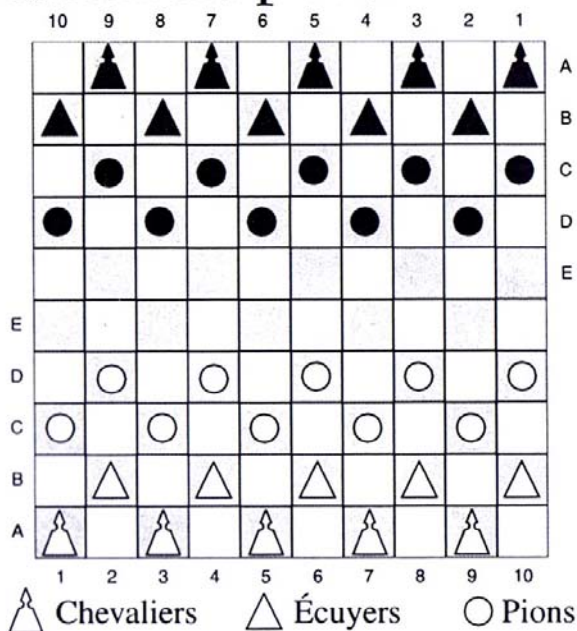
Si la position de plusieurs pièces adverses permet de les prendre successivement en un seul coup, obligation est faite de les prendre toutes.

Quand un joueur a le choix entre des prises différentes, il n'a pas l'obligation d'effectuer celle qui lui ferait prendre le plus grand nombre de pièces.

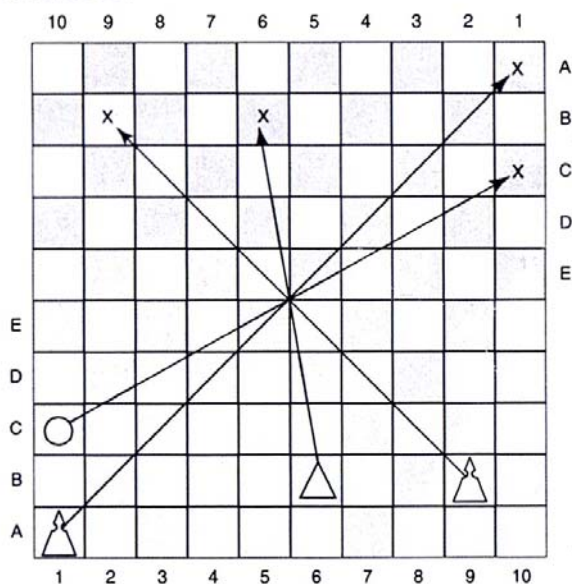
Fin de la partie

Une partie s'achève quand tous les Chevaliers encore en jeu d'un joueur, *quelque soit leur nombre*, ont été placés en lice, ou quand l'un des joueurs est bloqué. Si les deux joueurs ont placé en lice un même nombre de Chevaliers, la partie est nulle.

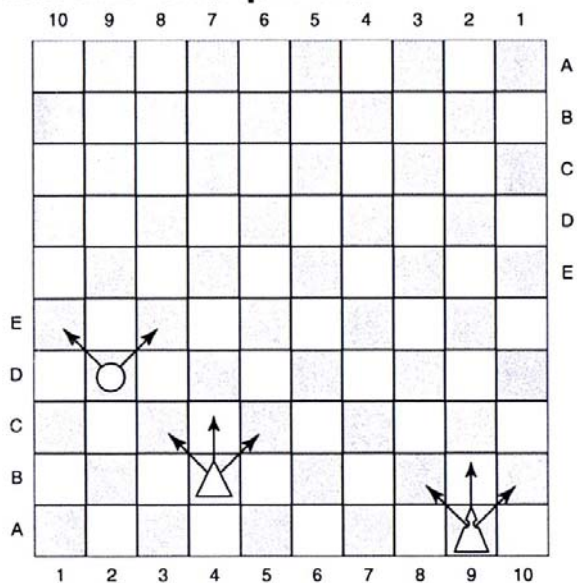
1. Position des pièces



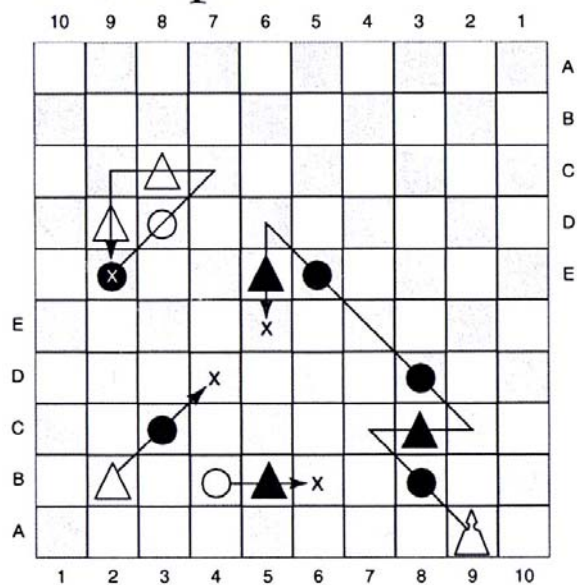
2. Mailler



3. Marche des pièces



4. Prise des pièces



Notation des positions et mouvements de pièces

Notation des pièces

- Pion ne s'écrit pas
- Écuyer s'écrit : E
- Chevalier s'écrit : C

Notation des positions

- Dans son camp, la position d'une pièce est signalée par : lettre + chiffre (**a1, b2...**).
- Entrée dans le camp adverse, une pièce est signalée par : chiffre + lettre **1a, 2b...**).

Notation des mouvements

- Avancer s'écrit -
- Mailler s'écrit =
- Prendre s'écrit ()
- Placer en lice s'écrit Δ

Exemple de notation

1) Transcription d'un enchaînement de 3 coups :

Transcription	Mouvement décrit
- (B) 6d-7c	Pion Blanc avance en camp adverse
- (N) E b8(7c)d6	Écuyer Noir prend ce pion
- (B) E b8=8b	Écuyer Blanc maille en position libérée par cette prise
- (N) C a9(8b)c7	Chevalier Noir prend cet écuyer
- (B) C a9=9aΔ	Chevalier Blanc maille en lice libérée par cette prise

2) Notation de cet enchaînement :

DURAND **MARTIN**

1. 6d-7c
2. Eb8(7c)d6
3. Eb8=8b
4. Ca9(8b)c7
5. Ca9=9aΔ