

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

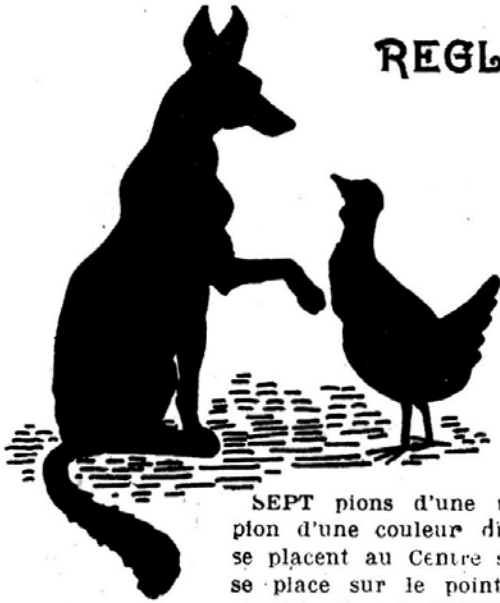
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





REGLE DU JEU DU RENARD

Les **POULES** se sont éloignées de la **FERME** pour aller picorer aux abords de la **FORET**, le **RENARD** qui les a flairées les prend en chasse et les **POULES** s'efforcent de regagner la **FERME**.

Le **JEU** est divisé par une ligne pointillée en deux parties : côté « **FERME** » côté « **FORET** » ; il se compose de 36 points reliés entre eux par un réseau de lignes de diverses couleurs (noires, bleues, rouges, noires bordées de rouge), ces dernières sont les lignes de prises, c'est-à-dire celles sur lesquelles le **RENARD** peut prendre les **POULES**.

SEPT pions d'une même couleur représentent les **POULES**, **UN** pion d'une couleur différente représente le **RENARD**. Les **POULES** se placent au Centre sur les points **JAUNES** et **NOIRS**, le **RENARD** se place sur le point **ROUGE** et **NOIR**, et la partie commence : c'est toujours le **RENARD** qui joue le premier.

Le **RENARD** peut circuler dans tous les sens et sur toutes les lignes à l'exception des lignes **BLEUES**, en avançant d'un point à la fois.

Les **POULES** peuvent circuler dans tous les sens et sur toutes les lignes à l'exception des lignes **ROUGES**, en avançant d'un point à la fois.

Les **POULES** doivent chercher à atteindre un des trois points extrêmes placés côté « **FERME** » où sont représentées les **POULFS** qui s'enfuient. Lorsqu'une **POULE** a atteint l'un de ces points, on la retire du **JEU**. Le **JOUEUR POULE** gagne la partie s'il parvient à retirer **QUATRE POULES**.

Pour prendre une **POULE** côté « **FORET** », le **RENARD** doit manœuvrer de façon à occuper un point se trouvant sur une ligne de prise entre le centre du **JEU** et une **POULE** ; après avoir enlevé la **POULE** il se placera sur le point qu'occupait cette dernière. Si plusieurs **POULES** se trouvent sur la ligne de prise, il ne peut prendre que celle qui occupe le point le plus rapproché de lui.

Exemple : d'une position de prise côté « **FORET** » sur la ligne de prise allant du centre à l'extrémité du museau du **RENARD** : la **POULE** étant sur le quatrième point en commençant à compter à partir du centre et le **RENARD** étant déjà ou venant se placer sur le premier point, la **POULE** est prise, le **Joueur RENARD** la retire et se met à sa place.

Pour prendre une **POULE** côté « **FERME** », le **RENARD** doit manœuvrer de façon à occuper un point se trouvant sur une ligne de prise entre une **POULE** et la **COUR** de la **FERME** ; après avoir enlevé la **POULE** il se placera sur le point qu'occupait cette dernière et si plusieurs **POULES** se trouvent sur la ligne de prise, il en sera de même que pour la **FORET**.

Exemple : d'une position de prise cote « **FERME** », sur la ligne de prise allant du centre au point où se trouvent les trois **POULES** qui s'enfuient : la **POULE** étant sur le quatrième point, en commençant à compter du côté de la **FERME** et le **RENARD** étant ou venant se placer sur le second point la **POULE** est prise, le **Joueur RENARD** la retire et se met à sa place.

Le **Joueur RENARD** gagne la partie s'il parvient à prendre **QUATRE POULES**. Les **Joueurs** peuvent convenir les combinaisons suivantes en modifiant la règle ci-dessus, soit pour varier l'intérêt du **Jeu**, soit pour égaliser les chances, si l'un des **Joueurs** est notoirement supérieur ou inférieur à son adversaire :

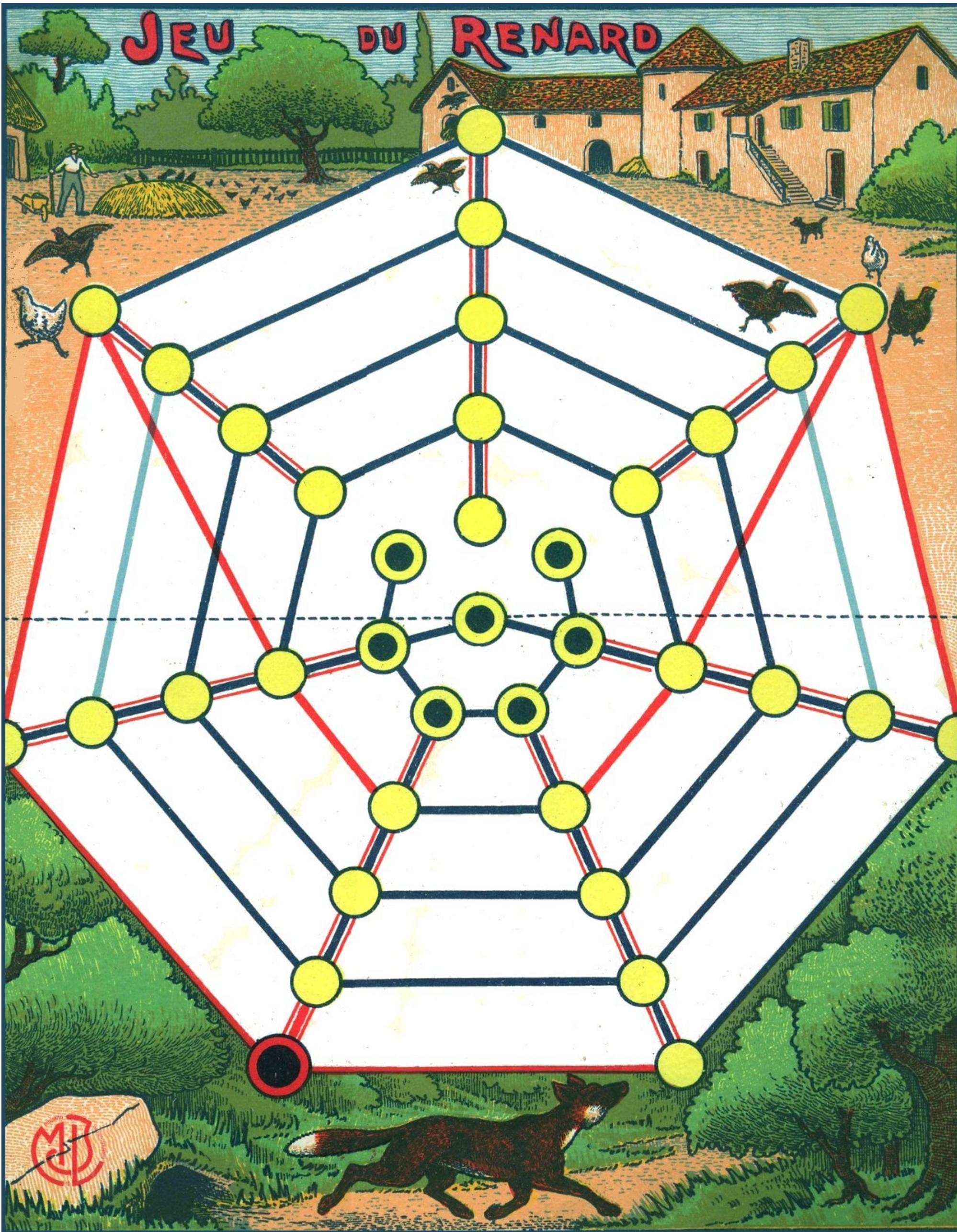
- 1° Le **RENARD**, après avoir pris une **POULE**, n'ira pas occuper la place de cette dernière.
- 2° Sur les lignes de prises, le **RENARD** pourra circuler en avançant d'autant de points qu'il lui conviendra.
- 3° Le **RENARD** pourra prendre non seulement sur les lignes de prises, mais encore chaque fois qu'il se trouvera ou se placera sur un point relié par une ligne rouge à un autre point où se trouvera une **POULE**.
- 4° Les **POULES** pourront s'échapper du côté « **FORET** » comme du côté « **FERME** ». On pourra également convenir d'un autre nombre que le nombre de **QUATRE POULES** échappées ou prises pour avoir gagné la **PARTIE**.

**RÉCLAMEZ PARTOUT LES JEUX
PORTANT LA MARQUE
LES PLUS BEAUX, LES PLUS INSTRUCTIFS**



Édité par la **MANUFACTURE LYONNAISE DE JOUETS**.

JEU DU RENARD



MS