

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.

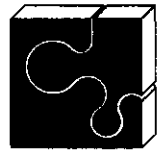
Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

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**





Ce jeu dynamique, illogique se pratique à 2 joueurs.

DESCRIPTION

• 1 JONQUIER : comportant 11 cases de côté

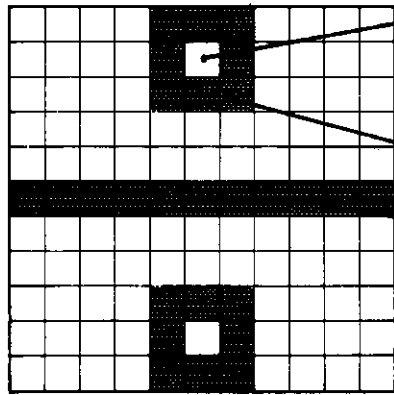


Fig. 1

3 zones principales
PORT : case claire au milieu de la zone foncée. C'est le point de départ des jonques d'un camp et le point d'arrivée du camp adverse.

ZONE FORTIFIEE : zone foncée encadrant la zone claire du port.

FRONTIERE : divise le jonquier en deux camps.

• 20 JONQUES : 10 bateaux de même couleur par camp.

Au commencement du jeu, aucune jonque sur le jonquier.

• 1 JEU DE 3 DES : seuls les [6] et les [AS] animent le jeu.

BUT DU JEU

En partant de son port, chacun des joueurs essaie d'amener UNE DE SES JONQUES dans le port adverse. Le premier qui réussit a gagné.

USAGE DES DES

A son tour chaque joueur lance les dés 3 FOIS de suite.

OBLIGATOIREMENT

Le [SIX] permet de poser une jonque sur son port (case de départ).

Le [AS] permet aux jonques d'avancer. (une case par [AS] réalisé).

Tout [AS] sorti DOIT RESTER SUR LE JEU

Tout [SIX] sorti peut être repris.

Donc, chaque joueur lance les dés 3 fois de suite sauf dans 2 cas très précis.

1^{er} cas : 3 [AS] sont réalisés avant la fin du 3^e lancé : le coup s'arrête de lui-même car on ne ramasse pas les [AS]

2^e cas : 1 [SIX] et 2 [AS] réalisés avant la fin du 3^e lancé : le joueur PEUT arrêter de jouer pour sortir une jonque et la faire progresser de 2 cases. Le port étant libre, bien entendu.

Il est libre aussi de reprendre le [SIX] et de continuer de jouer jusqu'à la fin du 3^e lancé.

MOUVEMENT DES JONQUES

LES JONQUES ONT TOUTES LA MEME VALEUR.

A chaque tour, on ne joue qu'avec une seule jonque.

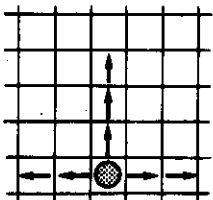


Fig. 2

• Elles ne reculent JAMAIS même pour prendre.

• Elles se déplacent TOUJOURS vers l'AVANT ou à DROITE ou à GAUCHE de leurs cases (fig. 2) en médiane.

• A chaque coup UNE JONQUE marche UNIQUEMENT en LIGNE DROITE, sans dévier sa course.

Sauf à la sortie de son port, voir fig. 4.

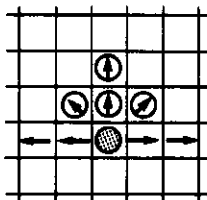


Fig. 3

• Les JONQUES ne vont JAMAIS en DIAGONALE EXCEPTÉ pour PRENDRE un adversaire MAIS à UNE CASE SEULEMENT et EN AVANT, JAMAIS EN ARRIERE (fig. 3).

• DANS le sens normal de sa progression une JONQUE peut prendre à 1, 2 ou 3 cases.

• JAMAIS UNE JONQUE ne saute une autre JONQUE pour occuper une case libre.

• Lorsque une JONQUE prend, elle se met à la place de la JONQUE prise.

• TOUTE JONQUE prise retourne à son camp.

• Elle peut être remise en jeu grâce à la réalisation d'un SIX par son propriétaire.

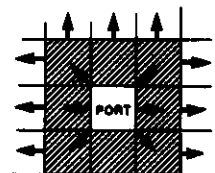


Fig. 4

Dans ce cas, dès sa sortie, la JONQUE peut aller sur N'IMPORTE quelle case de la ZONE FORTIFIEE qui entoure le port mais elle redresse sa course dès qu'elle franchit la limite de cette zone. C'est le seul cas où sa course n'est pas rectiligne.

Lorsqu'un joueur a fini son coup de dés, il doit obligatoirement jouer d'après [6] et [AS] obtenus; En totalité, même si cela le désavantage.

LE JEU

3 zones principales (fig. 1)

LE PORT :

Il doit TOUJOURS ETRE LIBERE en PRIORITE ABSOLUE.

Si un joueur, par exemple, ne fait que [6], il pose une jonque sur son port. Aux tours suivants, il doit dégager son port, en priorité sur toute autre opération, en réalisant 1 ou plusieurs [AS].

SELON LE COURS DU JEU, un joueur peut sortir autant de jonques qu'il le désire.

ZONE FORTIFIEE ET FRONTIERE

Ces deux zones sont liées très intimement.

• LA FRONTIERE :

Séparant le JONQUIER en deux camps, elle est une POSITION STRATEGIQUE très importante. L'occupation d'une case ou plusieurs cases par UNE ou PLUSIEURS JONQUES d'un camp, donne à celui-ci plusieurs droits.

LES JONQUES des 2 camps peuvent occuper ENSEMBLE les différentes cases de la FRONTIERE.

Toute JONQUE en place sur la FRONTIERE peut être prise.

Voyons les droits que donnent l'occupation de la FRONTIERE ou l'occupation d'une case du camp adverse.

- 1/ DROIT d'occuper sa ZONE FORTIFIEE sans obligation d'en sortir.
- 2/ DROIT de prendre un adversaire en sortant de son port, cet adversaire se trouvant dans sa ZONE FORTIFIEE et menaçant le port.
- 3/ DROIT à votre jonque de rentrer dans sa zone fortifiée pour prendre une jonque adverse menaçant son port, mais on NE PREND JAMAIS EN ARRIERE.

LORSQU'ON N'OCCUPE PLUS LA FRONTIERE OU LE CAMP ADVERSE, TOUS LES DROITS ACQUIS SONT PERDUS.

• ZONE FORTIFIEE

Comme le PORT, cette ZONE doit toujours être dégagée en PRIORITE sauf dans le cas d'occupation de la FRONTIERE (chapitre précédent).

Tant que la ZONE FORTIFIEE est occupée et doit être dégagée en priorité, ON NE PEUT SORTIR UNE JONQUE.

POUR PENETRER DANS LE CAMP ADVERSE, c'est-à-dire franchir la frontière, il faut posséder au moins, 5 JONQUES SUR LE JEU

A partir du moment où un joueur ne possède plus 5 JONQUES sur le jeu, TOUTE JONQUE placée dans le camp adverse est IMMOBILISEE.

Cette jonque pourra jouer seulement à partir de l'instant où son propriétaire possèdera à nouveau 5 JONQUES sur le jeu.

Il peut arriver, rarement, que des JONQUES soient bloquées sur la ZONE FORTIFIEE par d'autres JONQUES du même camp qui l'entourent.

Impossibilité de dégager cette ZONE. Dans ce cas, l'on peut jouer une JONQUE qui bloque afin de faire un passage... ce qui représente parfois un gros avantage.

Et le jeu continue. BONNE CHANCE!

Règle et modèle déposés. Copyright