

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**



Jumpy Jack

Le bluff et l'analyse du jeu adverse sont prédominants sur le hasard.

Matériel :

Un hippodrome en bois et feutrine, cinq chevaux en métal, un dé, ce livret de règles.

But du jeu :

Mener à l'arrivée les trois premiers chevaux dans l'ordre exact de votre pronostic.

Déroulement d'une partie :

Avant toute chose, chaque joueur doit se munir d'une feuille de papier et d'un crayon.

Jeu « seul contre tous » :

Chaque joueur fait un pronostic sur l'ordre d'arrivée des trois premiers chevaux, qu'il note secrètement sur sa feuille de papier. Il pourra le consulter à tout moment, sans jamais le modifier.

Les cinq chevaux sont placés sur la case située juste derrière la ligne (celle où est dessinée la silhouette d'un cheval).

À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et fait avancer un des cinq chevaux du nombre de cases indiquées par le dé.

Les chevaux se déplacent toujours dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

À la fin de son parcours, le cheval qui passe le premier au delà de la ligne d'arrivée (qui a donc fait un tour complet) est placé sur la case 1 du podium ; le deuxième est placé sur la case 2 ; le troisième sur la case 3.

La course est terminée dès que les trois premières cases du podium sont occupées.

Déplacement :

À chaque lancer de dé, un cheval doit effectuer un déplacement complet (tous les points du dé).

Dépassement :

Un cheval peut en dépasser un autre, sauf si un « barrage » l'en empêche (cf. plus loin).

Barrage :

Deux chevaux occupant une même case barrent le passage à leurs poursuivants : on ne peut ni les rejoindre, ni les dépasser tant qu'ils restent ensemble sur la case.

Haie n°1 – STOP :

Elle ne peut être occupée que par un seul cheval, qui constitue à lui seul un « barrage » : on ne peut ni le rejoindre, ni le dépasser tant qu'il reste sur la case STOP.

Haie n°2 – DOUBLE :

Elle fait rebondir le cheval qui s'y pose du même nombre de cases qu'il vient de parcourir pour atteindre la haie DOUBLE. Si un barrage empêche ce double déplacement, ce cheval ne pourra pas être déplacé.

Haie n°3 – OUT

Elle élimine de la course le cheval qui s'y pose. Le premier cheval éliminé est placé sur la case 5 du podium. Les chevaux successivement éliminés de la course sont placés sur le podium dans l'ordre de leur élimination (case 5, puis case 4, puis case 3, puis case 2). Si quatre chevaux sont éliminés, l'unique cheval restant en course est immédiatement placé sur la case 1 du podium (inutile de finir la course).

Haie n°4 – RESTART :

Elle fait sortir de la piste le cheval qui s'y pose. Il pourra repartir du début de la piste dès le coup suivant.

Dès que les trois premières places du podium sont attribuées, la course est terminée et on compare l'ordre d'arrivée à ceux inscrits sur les pronostics des joueurs :

- 1 cheval bien placé rapporte 2 points ;
- 2 chevaux bien placés rapportent 4 points ;
- 3 chevaux bien placés (Jumpy Jack !) rapportent le top score de 10 points !

Exemple : Avec l'arrivée « Jaune – Noir – Rouge » :

- o le pronostic « Noir – Rouge – Jaune » rapporte 0 point ;
- o le pronostic « Vert – Noir – Jaune » rapporte 2 points ;
- o le pronostic « Vert – Noir – Rouge » rapporte 4 points ;
- o le pronostic « Jaune – Noir – Rouge » rapporte 10 points.

Une deuxième course avec de nouveaux pronostics est alors engagée, suivie d'autant de courses que nécessaires jusqu'à ce qu'un joueur atteigne ou dépasse les 16 points.

Jeu par équipes (conseillé pour des parties encore plus animées) - pour 4, 6, 8... joueurs :

Constituez des équipes ayant toutes le même nombre de joueurs, et placez-vous autour de la table en alternant régulièrement les joueurs de chaque équipe.

Ex : 2 équipes de 2 joueurs chacune (j1, j2 pour l'équipe 1 et j3, j4 pour l'équipe 2).
L'ordre autour de la table est : j1 - j3 - j2 - j4.

Dans chaque équipe, un seul joueur fait le pronostic. Il le montre alors secrètement à son ou ses coéquipiers.

Le jeu se déroule ensuite de la même façon, les joueurs d'une même équipe ayant même le droit de communiquer à haute voix (mais attention à ne jamais divulguer trop d'informations à vos adversaires sur votre tactique !!!).

Variante :

À la fin d'une course, chaque joueur *peut* essayer de trouver le pronostic d'un adversaire de son choix (et d'un seul).

Pour chaque cheval bien placé, il marque 1 point de bonus (il ne peut donc marquer au maximum que 3 points de bonus).

S'il ne trouve aucun cheval correctement placé, il perd 1 point.

Stratégie :

Il est facile d'éliminer les chevaux (OUT) ou de les retarder (Barrages, RESTART). Vous pouvez donc aisément empêcher vos adversaires de gagner si vous décelez son pronostic.

Observez bien leurs choix de déplacements (surtout les déplacements non effectués qui auraient pu éliminer ou retarder tel cheval) et méfiez-vous des coups de bluff.

De même, bluffez avec subtilité (en avançant par exemple un cheval absent de votre pronostic) pour masquer votre jeu.

Notez bien que dès lors que deux chevaux sont déjà éliminés, le prochain cheval éliminé devient troisième à l'arrivée.

Quant à la recherche d'un « Jumpy Jack », elle suppose une parfaite gestion de votre timing. Découvrez les multiples stratégies gagnantes et n'oubliez surtout pas que le hasard n'a que peu de place pour les bons joueurs de Jumpy Jack.