

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**



MATERIEL

- Un plateau.
- 2 jeux de 14 barrettes, comportant chacune 4 lettres.
- 6 pions (3 rouges et 3 verts).

PREPARATION DU PLATEAU

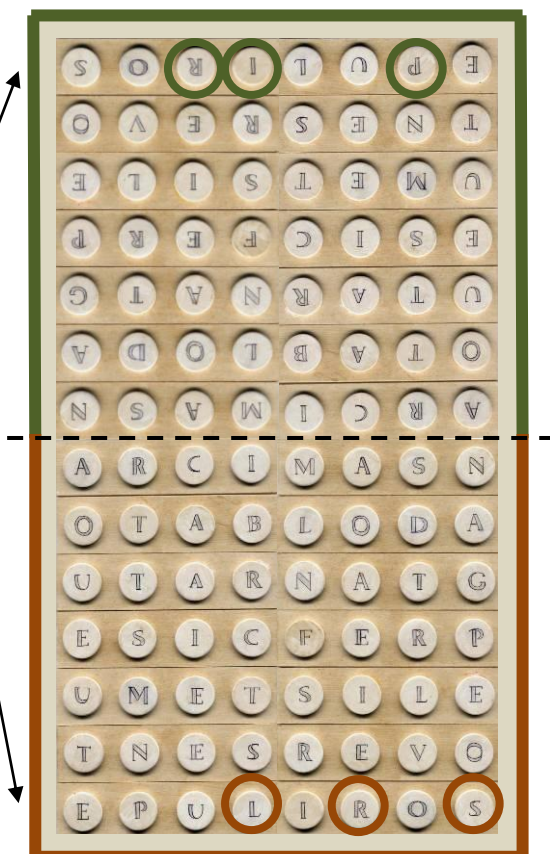
- Chaque joueur prend un jeu de 14 barrettes, rouges ou vertes (voir au dos des barrettes).
- Un joueur est désigné et installe **au hasard** ses barrettes dans sa moitié de plateau, en commençant par le bas.
- Il indique au joueur adverse le contenu de chaque barrette, afin que celui-ci installe à son tour les siennes **aux mêmes endroits** (de son point de vue).

- Après installation, le plateau de jeu est à ce moment-là composé de **2 moitiés identiques**.

- Chacun place où il le désire ses 3 pions de déplacement, uniquement sur la **première** ligne de sa partie de plateau.

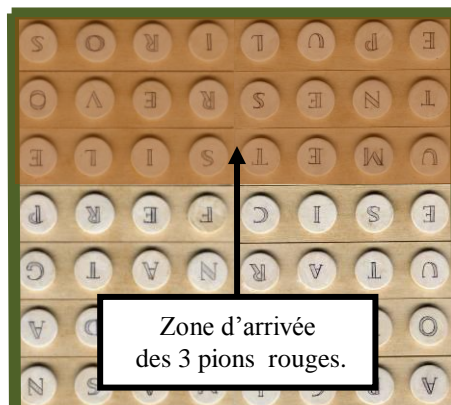
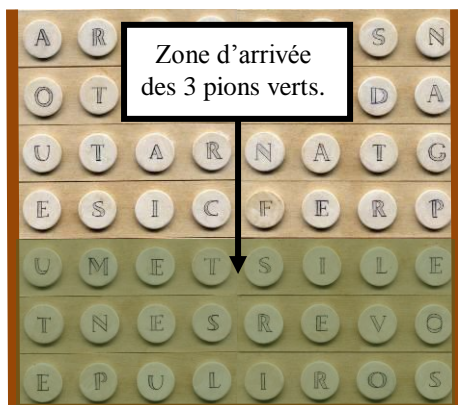
Note : le placement des pions nécessite de savoir comment les déplacer (voir DEPLACEMENT DES PIONS).

Exemple de vue du plateau après installation **aléatoire** des barrettes et placement **réfléchi** des 3 pions de déplacement.



BUT DU JEU

Déplacer ses 3 pions vers l'avant, afin de les ranger dans la zone des **3 premières lignes** adverse.



Le joueur **rouge** débute la partie et l'on joue à tour de rôle.

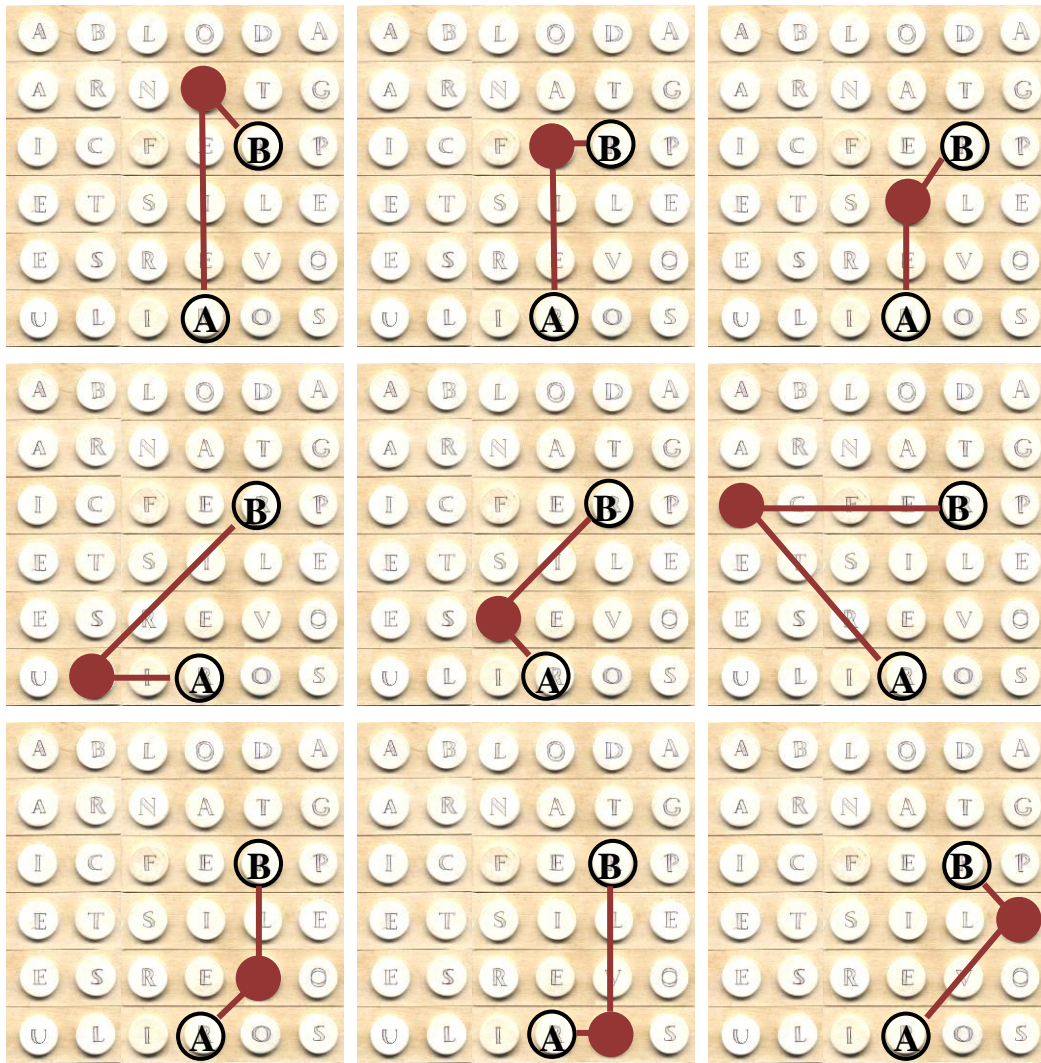
DEPLACEMENT DES PIONS

- Un pion se déplace toujours en **ligne droite** (horizontalement, verticalement ou en diagonale) et doit toujours utiliser comme **appui** un autre pion.
- La case où va se déplacer le pion correspond au **croisement** entre sa trajectoire et celle du pion d'appui.

exemple

Possibilités de croisements (●) d'un pion A par rapport à un pion B (ou B par rapport à A, les croisements étant les mêmes).

Dans l'exemple ci-dessous nous avons **9 croisements possibles**.



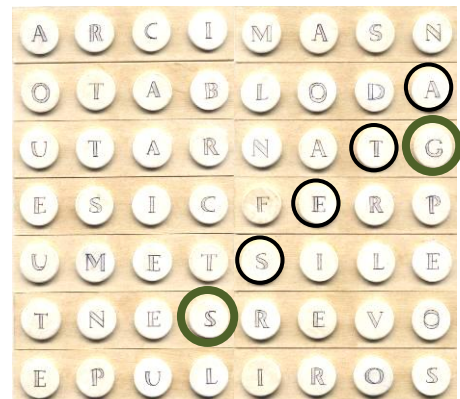
Après avoir défini la case où il va s'arrêter, le joueur ne pourra avancer son pion que s'il trouve un mot contenant les lettres se trouvant sur **la trajectoire de son pion et celle du pion d'appui**.

Exemple 1

Si le pion Vert situé sur **S** veut aller en **A** en s'appuyant sur **G**, le joueur doit trouver un mot commençant par **S** (la lettre du pion déplacé est toujours l'initiale du mot) et comprenant un **S**, un **E**, un **T**, un **A** et le **G** du pion d'appui (Stages, suffragettes...).

En dehors de l'initiale, l'ordre des lettres importe peu, du moment que **toutes les lettres y sont**.

Pour composer son mot, le joueur peut évidemment ajouter des lettres ne se trouvant pas sur les trajectoires.



Exemple 2

Si le joueur ne trouve pas de mot incluant le **A**,
il peut par exemple essayer un autre croisement en venant sur le **T** :
mot commençant par **S** avec **S, E, T** et **G**
(**Suggestion...**).

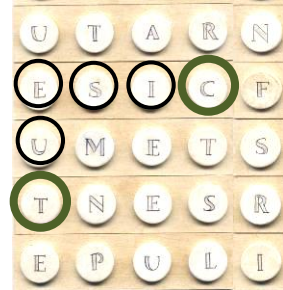
Le **A** étant hors croisements, le joueur n'a pas à l'intégrer dans le mot.



Autre exemple de déplacements

Si **T** vient en **E** : mot commençant par **T**
avec U, E, S, I et C (**Tricheurs ...**).

Si **C** vient en **E** : mot commençant par **C**
avec I, S, E, U et T (**Couturiers ...**).

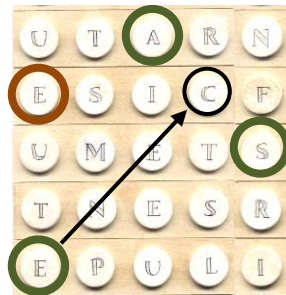


REMARQUE : Un joueur peut prendre appui sur ses propres pions, **mais aussi sur les pions adverses**.

De même il peut très bien avoir plusieurs pions d'appui possibles.

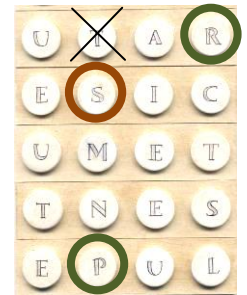
S'il y a plusieurs pions d'appui,
le joueur choisit celui qui lui
permettra de trouver le mot
le plus facilement.

Ici par exemple **E** a le choix entre E
rouge, A vert et S vert comme appuis
s'il veut aller en **C**.



important
Un pion ne peut en sauter
un autre.

Exemple
P ne peut pas aller en **T**,
car le pion rouge **S**
se trouve sur la trajectoire.



RAPPEL

Le mot doit comporter **toutes** les lettres des 2 trajectoires choisies.

S'il y a par exemple 4 E et 3 S sur les trajectoires, il faudra au minimum 4 E et 3 S dans le mot, l'ordre important peut.

Mis à part les **noms propres**, tout est autorisé (verbes conjugués, mots composés,...)

IMPORTANT

Lorsqu'un joueur annonce un mot mal orthographié, il est pénalisé et **perd son tour**.

En cas de doute, il peut être nécessaire d'avoir un dictionnaire pour vérifier **après** l'annonce du joueur.

FIN DE PARTIE

Si Rouge (**1^{er} joueur**) range ses 3 pions le premier, Vert a encore **un coup** à jouer.

Si Vert fini le premier, la partie se **termine** aussitôt.

PRISE DE POINTS

Tout pion rangé sur la ligne adverse marquée d'un **3**, marque **3** points.

Tout pion rangé sur la ligne adverse marquée d'un **2**, marque **2** points.

Tout pion rangé sur la ligne adverse marquée d'un **1**, marque **1** point.

Dans *l'exemple* ci-contre, Vert marque **3 + 2 + 2 = 7 points**.

Remarque : le joueur qui provoque la fin d'une partie,
ne sera pas forcément le vainqueur,
si ses pions sont moins bien placés que ceux de son adversaire.

