

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



MIK-7

À la reconquête de la planète bleue

Thème du jeu : un jour, une flotte de 20 vaisseaux spatiaux quitte la terre à la recherche d'une nouvelle planète habitable. Au retour, 2 stations spatiales ennemies, très mobiles et fortement armées, installées en orbite basse par des envahisseurs venus de l'espace, empêchent la flotte d'atterrir.

Ali, le commandant des vaisseaux, après étude des forces en présence, comprend qu'il doit sacrifier une partie de sa flotte s'il veut revenir sur terre. Il propose à Eddy, le chef des envahisseurs, un combat à la loyale où la définition de la victoire de chaque camp sera précisée avant le début de chaque combat.

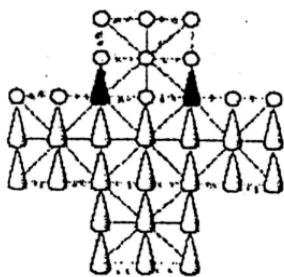
Nombre de joueurs : 2, représentés par Ali et Eddy

Age des joueurs : de 2 à 107 ans.

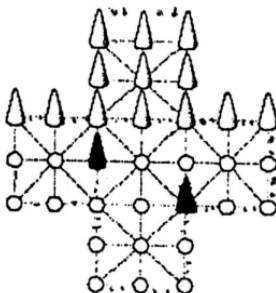
Contenu de la boîte : 1 plateau de jeu, 20 pièces jaunes, 2 pièces noires, la règle du jeu

Durée de la partie : 10 à 30 minutes

Le plateau de jeu : il comprend 20 cases jaunes, ou base départ, et 13 cases bleues, ou base d'arrivée. Au départ, les 20 pièces jaunes sont placées sur les 20 cases jaunes. Les 2 pièces noires occupent 2 cases stratégiques situées sur les cases bleues. Schémas ci-dessous :



1 - Les deux camps sur leur point de départ.



2 - Schéma gagnant pour Ali au niveau 7. Tout autre position est perdante. L'emplacement des deux pièces d'Eddy est libre.

3 - Il n'y a pas de schéma gagnant pour Eddy puisque, pour gagner, il lui suffit de capturer un nombre de pièces d'Ali égal au niveau de jeu choisi, plus une.

Le but des 20 pièces jaunes est d'avancer vers les 13 cases bleues et d'essayer de les occuper toutes. **Le but des 2 pièces noires** est de les empêcher en essayant de capturer le plus grand nombre possible de pièces jaunes.

Les pièces jaunes en avançant perdent inévitablement des pièces. Tout MIK-7 est bâti sur ce concept qui débouche sur la fixation de différents niveaux de perte pour les pièces jaunes, de

difficile (niveau de perte fixé à 7 pièces) à facile (niveau de perte fixé à 13 pièces).
 Les joueurs débutants n'ont pas à s'en préoccuper. Après 2 ou 3 parties d'entraînement, la règle à appliquer est la suivante.

MIK- 7 comporte 7 niveaux de jeu, présentés graphiquement en bas du plateau de jeu, du côté des pièces jaunes. Le niveau de jeu est fixé par rapport à Ali, le maître des pièces jaunes. Avant le début de chaque partie, le joueur qui joue Ali, le maître des pièces jaunes, déclare à son partenaire le niveau qu'il va jouer, ce qui veut dire placer ses pièces jaunes selon l'un des 7 schémas graphiques proposés, dont le niveau de difficulté décroît au fur et à mesure de la progression du niveau de perte retenu, soit 7, 8, 9, 10, 11, 12 ou 13 pièces.

Le niveau le plus difficile pour Ali est bien sûr le niveau 7 : pour gagner, il ne doit donc perdre que 7 pièces et placer les autres 13 pièces sur les cases bleues. Ce niveau 7 est aussi le plus facile pour Eddy, le maître des 2 pièces noires. Pour gagner, et donc faire perdre Ali, Eddy doit capturer, au niveau 7, 7 pièces jaunes plus une, soit 8 pièces, et plus s'il le peut. Le tableau ci-après résume ces différents niveaux de jeu.

Les différents niveaux de jeu :

Niveaux de perte pour Ali :	Nombre de pièces à rentrer pour Ali	Objectif minimal de capture pour Eddy
7	13	8
8	12	9
9	11	10
10	10	11
11	9	12
12	8	13
13	7	14, etc

Quelque soit le niveau de jeu choisi, le schéma graphique correspondant doit être strictement respecté. Les pièces jaunes doivent être à la place indiquée. Il ne doit pas rester sur le plateau de pièces jaunes en plus du niveau de jeu choisi. Si c'est le cas, le jeu continue jusqu'à la capture de ces pièces par les pièces noires. Toutefois, il arrive parfois que les pièces noires arrivent à coincer une, ou plusieurs, pièces jaunes de telle façon qu'elles ne peuvent plus bouger alors que c'est à leur tour de jouer. Dans ce cas, c'est la perte de la partie pour les jaunes car le schéma graphique choisi n'a pas été réalisé.

Il découle de cette règle que le blocage par les pièces jaunes d'une ou des deux pièces noires à l'intérieur des cases bleues est perdant pour les pièces jaunes.

La capture des pièces jaunes s'opère aussi bien sur les cases jaunes que sur les cases bleues.

Le déplacement des pièces :

Les pièces jaunes : déplacement d'une case à la fois, en avant ou à l'horizontale, ou saut par-dessus une ou plusieurs pièces jaunes, à condition qu'à chaque déplacement ou saut la case d'arrivée soit libre d'occupation. Déplacement ou saut vers l'arrière interdits.

Les pièces jaunes ne peuvent sauter par-dessus les pièces noires ni les capturer.

Perte de la partie pour Ali si répétition 3 fois du même coup (ceci ne concerne que les déplacements à l'horizontale).

Les pièces noires : déplacement d'une case à la fois, dans tous les sens, à condition que la case d'arrivée soit libre d'occupation. L'autre mouvement est la capture des pièces jaunes qui s'effectue par un saut par-dessus la(ou les) pièce(s) jaune(s), à condition que la(les) case(s) d'arrivée soi(en)t libre(s) d'occupation. **Le saut par-dessus une pièce jaune signifie sa capture et son élimination du jeu. La capture par les noirs des pièces jaunes est obligatoire quand le jeu s'y prête.** Ali, le maître des pièces noires, peut obliger son partenaire de jeu à procéder à cette capture. Si les noirs omettent de capturer, et que les jaunes y trouvent leur intérêt, ceux-ci ne sont pas tenus de le signaler.

Une pièce noire peut sauter par-dessus l'autre pièce noire, et se retrouver ainsi, éventuellement, en position de capture de pièce jaune.

En cas de possibilité de prise dans plusieurs directions à la fois, Eddy choisit la prise qui sert le mieux ses intérêts. La prise des pièces jaunes s'effectue toujours en ligne droite, dans tous les sens, à l'horizontale, en arrière, en avant, en diagonale. La prise en coin n'est pas possible.

Le déroulement de la partie : les jaunes commencent. Ali bouge une pièce jaune. Ensuite, Eddy bouge une pièce noire et ainsi de suite.

Pas de match nul : le gagnant est soit Ali ou Eddy.

Tournoi en plusieurs parties.

Chaque joueur joue successivement le rôle d' Ali et d'Eddy.

Désignation du gagnant :

- **la méthode classique** : le vainqueur est celui qui a gagné le plus grand nombre de parties.

- **la méthode des points** : MIK - 7 introduit ici le concept de la relativité de la victoire et de la défaite., qui prend en considération la difficulté pour Ali de gagner aux niveaux 7 et 8, les seuls niveaux où cette méthode s'applique. Le système récompense les efforts d'Ali de rentrer le maximum de pièces en même temps qu'il encourage Eddy à en capturer le plus grand nombre possible.

La compensation offerte à Ali prend en compte le nombre de pièces effectivement rentrées dans les cases bleues, ou base d'arrivée : si, au niveau 7 Ali perd 8 pièces, au lieu de 7 comme annoncé, il a quand même bien joué et c'est en cela qu'il est encouragé.

Le joueur qui gagne son contrat reçoit 7 points.

En cas de victoire d'Eddy, Ali se voit attribuer les points suivants :

- | | |
|-------------------------------------|-----------------------------------|
| - 5 points pour 12 pièces rentrées, | 4 points pour 11 pièces rentrées, |
| - 3 points pour 10 pièces rentrées, | 2 points pour 9 pièces rentrées, |
| - 1 point pour 8 pièces rentrées, | 0 point pour 7 pièces rentrées. |

La méthode de calcul : nombre de pièces rentrées - 7 = nombre de points.

Exemple d'un tournoi : 6 parties au niveau 7

Pierre joue Ali **points gagnés**

1^{re} partie : gagnée 7

2^e partie : perdue 12 - 7 = 5

3^e partie : perdue 8 - 7 = 1

Pierre joue Eddy **points gagnés**

4^e partie : gagnée 7

5^e partie : gagnée 7

6^e partie : perdue 0

Total des points **27**

Paul joue Eddy **points gagnés**

perdue 0

gagnée 7

gagnée 7

Paul joue Ali **points gagnés**

perdue 7 - 7 = 0

perdue 11 - 7 = 4

gagnée 7

..... **25**

Chaque joueur a gagné 3 parties mais Pierre est le gagnant car dans l'ensemble, il a mieux joué en obtenant plus de points que Paul.

Exemple d'un tournoi : 3 parties au niveau 8

Pierre dans le rôle d'Ali **points gagnés**

1^{re} partie : gagnée 7

2^e partie : perdue 11 - 7 = 4

3^e partie : perdue 10 - 7 = 3

Paul dans le rôle d'Eddy **points gagnés**

perdue 0


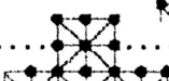


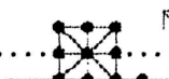

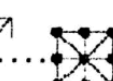

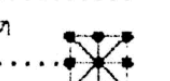
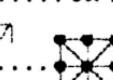
gagnée 7

gagnée 7

Match nul.

Schémas gagnants pour Ali, selon le niveau de jeu choisi.

Aux niveaux 8, 10 et 12, il y a deux positions gagnantes.

Niveau	Nombre de pièces en zone d'arrivée	Schémas
7.....	13.....	
8.....	12.....	 <i>ou</i> 
9.....	11.....	
10.....	10.....	 <i>ou</i> 
11.....	9.....	
12.....	8.....	 <i>ou</i> 
13.....	7.....	
14.....	6.....	<i>etc...</i>