


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).

**ESCALE À JEUX**



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

PALAGO

Cameron Browne (2008)

Traduction française par François Haffner

Palago est un jeu de placement de tuiles dans lequel les joueurs essayent de former des *créatures* de leur couleur.

Matériel

Les deux joueurs, Blanc et Bleu, utilisent un jeu commun de 48 tuiles hexagonales appelées tuiles Palago. Chaque tuile contient une partie droite et une partie circulaire de chaque couleur. Elles peuvent être orientées de trois manières différentes mais les bords sont toujours de la même couleur.



Figure 1. Trois façons d'orienter les tuiles

Mise en place

Blanc dépose deux tuiles côte à côte de telle sorte que les couleurs des bords concordent.

Déroulement de la partie

À tour de rôle, les joueurs posent deux tuiles adjacentes de telle sorte qu'au moins une des deux nouvelles soit en contact avec une tuile déjà posée et que les couleurs en contact concordent. Il est obligatoire de jouer deux tuiles, sauf si la première permet de gagner immédiatement la partie.

La figure 2 montre un début de partie typique où Blanc pose les deux premières tuiles et Noir lui répond ensuite. Cette ouverture est probablement la meilleure pour Blanc ainsi que nous l'expliquons dans le livret consacré à la théorie des ouvertures dans la règle originale anglaise.

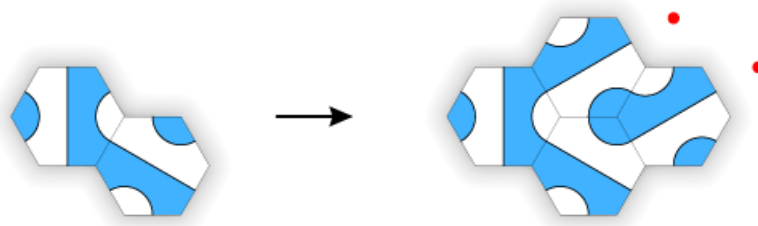


Figure 2. Un début de partie typique

But du jeu

Le premier joueur qui parvient à former une *créature* (une aire fermée) de sa couleur, avec au moins une frontière droite, gagne la partie. Si la première tuile posée termine une *créature*, de sa propre couleur ou de celle de l'adversaire, la partie cesse immédiatement. Par exemple, la figure 3 montre une partie gagnée par Bleu qui a terminé une *créature* bleue avec une frontière droite. L'œil blanc en bas à gauche n'est pas une *créature* valable car il ne possède aucune frontière droite.

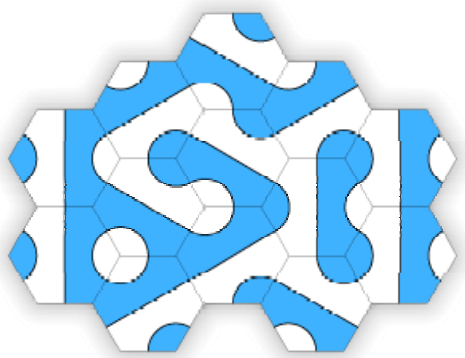


Figure 3. Une partie gagnée par Bleu

Lorsque la pose d'une tuile termine simultanément une *créature* pour les deux joueurs, le joueur actif perd. Si les joueurs utilisent la totalité des 48 tuiles sans qu'aucune *créature* ne soit formée, la partie est nulle.

Variante pour les égalités

Les joueurs peuvent convenir qu'en cas d'égalité, le vainqueur soit celui qui a formé la plus grande ébauche incomplète de *créature* : on compte pour cela le nombre de tronçons droits. Si l'égalité persiste, la partie reste nulle.

Précision sur les trous

Les trous où ne tient qu'une seule tuile, comme montré en figure 4, représente une particularité. Un joueur ne peut pas y placer une tuile, puisqu'il ne pourrait pas poser la seconde tuile adjacente, sauf si cette première pose permet de terminer immédiatement la partie.

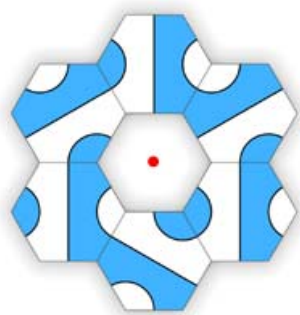


Figure 4. Un trou où personne ne peut jouer... pour l'instant

On trouvera sur le site de l'auteur de nombreuses explications tactiques et stratégiques :

<http://www.cameronius.com/games/palago/>

