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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Prise :

Seuls les tigres peuvent prendre.

Un tigre prend un buffle situé sur un point suivant en sautant par-dessus et à la condition que le point situé juste derrière le buffle soit libre. Il peut en prendre plusieurs à la suite, par sauts successifs, s'il en a la possibilité. Les buffles pris sont sortis du plateau.

La prise est obligatoire. Si deux prises sont possibles, c'est celle qui permet de prendre le plus de buffles qui doit être jouée. Le joueur adverse peut obliger à jouer une prise, mais il ne peut pas revenir en arrière quand le coup est joué.

Fin de la partie :

La partie est terminée lorsque :

• les tigres, entourés de buffles, ne peuvent plus bouger, ni manger de buffles et, dans ce cas, c'est le joueur qui a les buffles qui remporte la partie ;

• il n'y a plus assez de buffles pour entourer et bloquer les tigres et, dans ce cas, c'est le joueur qui a les tigres qui gagne la partie.

Variante :

Les joueurs n'utilisent que le carré central plus deux triangles de la même couleur, donc en vis à vis, (fig. a) ou deux triangles de couleur opposée (fig. b).

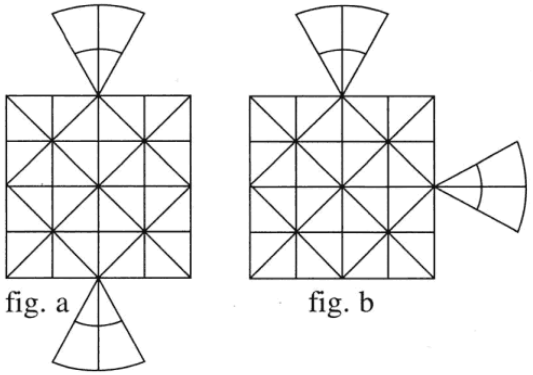
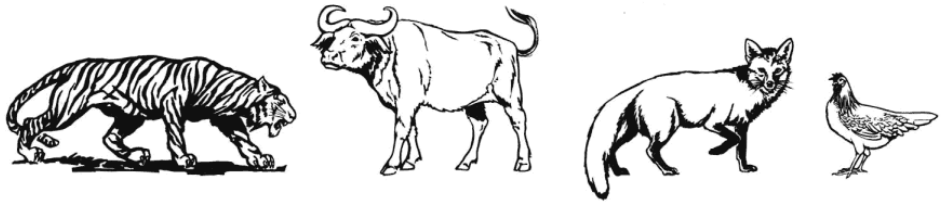


fig. a fig. b

Nous vous souhaitant de joyeuses parties.

L'équipe Dujardin



DUJARDIN INTERNATIONAL
92210 SAINT-CLOUD
N° SIRET 320 486 780 00010

DUJARDIN

NOFAL S.A. - Tél. 05 56 54 19 92

KATI-KATA

2 joueurs à partir de 7 ans.

Contenu :

1 plateau illustré recto-verso, 2 tigres et 24 buffles, 1 renard et 18 poules.

" Le renard et les poules " et " les buffles et les tigres " sont deux jeux de stratégie dont la particularité est d'opposer deux adversaires ayant un nombre inégal de pièces et un objectif différent.

Le jeu du renard et des poules a fait son apparition en Europe du Nord au temps des Vikings. Au cours des siècles qui ont suivi, de nombreuses variantes ont vu le jour parmi lesquelles, la forme et les dimensions du plateau de jeu, le nom des pions, leur nombre et leur déplacement, ainsi que le nom du jeu lui-même, ont varié selon les pays. Il s'appelle " Fox and Geese " dans l'Angleterre du XVème siècle, " le renard et les poules " en France au XVIème siècle et " le renard et les oies " au siècle suivant.

Le jeu des buffles et des tigres provient du sud de l'Asie et, tout comme le jeu du renard et des poules, est connu sous différentes appellations correspondant à des règles de jeu et des présentations du plateau différentes selon les régions.

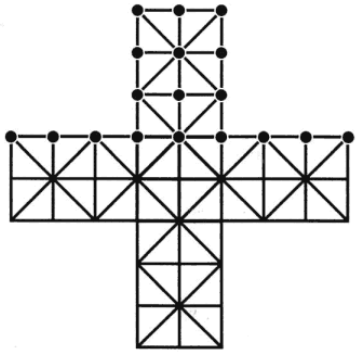
LE RENARD ET LES POULES

But du jeu :

Le renard cherche à manger le plus de poules possible. Les poules cherchent à l'entourer et à le bloquer.

Préparation du jeu :

Ce jeu se joue sur la surface de jeu illustrée d'une croix ivoire représentée sur fond ébène.



Le plus jeune joueur choisit de prendre toutes les poules ou le renard, l'autre joueur prend le ou les animaux restants.

Les joueurs peuvent aussi choisir les animaux en les tirant au hasard.

Le joueur qui a les poules en place une sur chaque point de l'un des bras de la croix ainsi que sur chaque point de la rangée contiguë à ce bras.

Le joueur qui a le renard le pose sur n'importe quel autre point vide de la croix.

Début de la partie :

Les joueurs jouent chacun leur tour.

Celui qui a les poules commence la partie en déplaçant l'une de ses poules en avant vers le point libre suivant, sans emprunter de diagonale.

Puis, c'est au tour du joueur qui a le renard. Il le déplace dans n'importe quelle direction, en suivant le tracé, vers le point libre suivant.

Ensuite, le joueur possédant les poules joue à nouveau. Il peut avancer une deuxième poule sur le point libre suivant ou déplacer la première poule jouée, en avant ou sur les côtés, sur le point libre suivant.

Les joueurs continuent la partie en utilisant les déplacements décrits ci-dessous.

Déplacements :

Les poules :

Elles se déplacent
- d'un seul point à la fois,
- sur un point libre,
- en avant ou latéralement,
- jamais en arrière, ni en diagonale.

Le renard :

Il se déplace
- d'un seul point à la fois,
- sur un point libre,
- dans toutes les directions : en avant, en arrière, latéralement ou en diagonale, en suivant les lignes tracées.

Prise :

Seul le renard peut prendre. Le renard prend une poule située sur un point contigu en sautant par-dessus et à la condition que le point situé juste derrière la poule soit libre. Il peut en prendre plusieurs à la suite, par sauts successifs, s'il en a la possibilité. Les poules prises sont sorties du plateau.

La prise est obligatoire. Si deux prises sont possibles, c'est celle avec laquelle le renard prend le plus de poules possible qui doit être jouée. Le joueur adverse peut obliger à jouer une prise, mais il ne peut pas revenir en arrière quand le coup est joué.

Fin de la partie :

La partie est terminée lorsque :

• le renard, entouré de poules, ne peut plus bouger, ni manger de poules et, dans ce cas, c'est le joueur qui a les poules qui remporte la partie ;

• il n'y a plus assez de poules pour entourer et bloquer le renard et, dans ce cas, c'est le joueur qui a le renard qui gagne la partie.

Variante pour les débutants qui choisissent les poules :
Au début de la partie et pour toute la durée de celle-ci, les joueurs conviennent ensemble que les poules peuvent aussi se déplacer en diagonale (selon une diagonale tracée) **ou bien** reculer. Les deux mouvements ne sont donc pas autorisés dans une même partie.

LES BUFFLES ET LES TIGRES

But du jeu :

Les tigres cherchent à prendre le plus de buffles possible. Les buffles cherchent à entourer et à bloquer les tigres.

Préparation du jeu :

Ce jeu se joue sur la surface de jeu illustrée d'un carré entouré par 4 triangles de couleur.
Le plus jeune joueur choisit de prendre toutes les buffles ou les tigres, l'autre joueur prend le ou les animaux restants.
Les joueurs peuvent aussi choisir les animaux en les tirant au hasard.
Contrairement au jeu du renard et des poules, les pions sont placés au fur et à mesure de la partie.

Début de la partie :

Les joueurs jouent chacun leur tour.
Celui qui a les tigres commence la partie en posant un premier tigre sur n'importe quel point du plateau.
Ensuite, son adversaire place un premier buffle sur n'importe quel point vide du plateau.
Puis, le premier joueur place son second tigre sur n'importe quel autre point vide.
Les coups suivants correspondent alternativement à la mise en place des buffles, un par un, sur un point libre et au mouvement des tigres selon la règle de déplacement qui suit.

Déplacements :

Les tigres:

Ils se déplacent
- d'un seul point,
- sur un point libre,
- dans toutes les directions : en avant, en arrière, sur les côtés ou en diagonale, en suivant les lignes tracées.

Les buffles :

Ce n'est que lorsqu'ils sont tous en place qu'ils peuvent bouger.

Ils se déplacent
- d'un seul point,
- sur un point libre,
- dans toutes les directions : en avant, en arrière, sur les côtés ou en diagonale en suivant les lignes tracées.

Astuce : Les buffles opèrent une bonne manoeuvre en essayant d'amener les deux tigres dans un même triangle de couleur.

Règle issue de « Sri-Lanka » publié par Ass en 1975.

Règles du jeu « Vaches - Léopards »

Un passionnant jeu tactique pour deux personnes

Le jeu contient

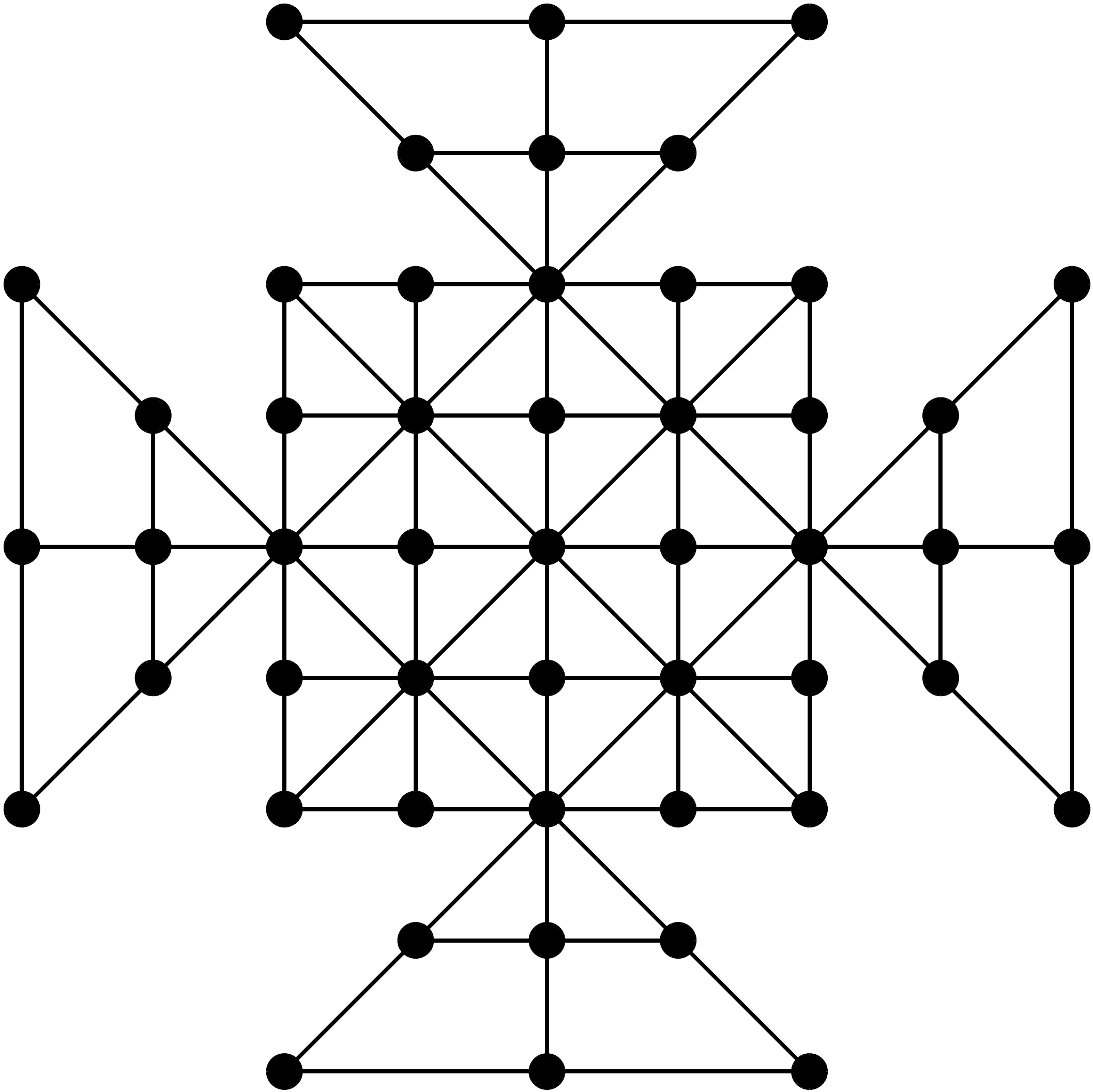
1 plan de jeu, 24 figures de bois foncé (les vaches), deux grandes figures de bois clair (les léopards).

But du jeu

Chaque joueur poursuit son propre but :

L'un tentera d'encercler les léopards (les figures de bois clair) et de les immobiliser, l'autre tentera de prendre huit vaches (les figures de bois foncé), cette quantité pouvant être portée à dix moyennant accord en début de partie. Les vaches prises sont évidemment retirées du jeu.

Déroulement de la partie

Les léopards ouvrent le jeu. L'un d'eux est placé sur une des cases du plan de jeu, généralement au milieu. Une « vache » est ensuite placée sur une autre case, puis le second « léopard ». Lors des coups suivants, les « léopards » peuvent évoluer dans n'importe quelle direction tout en prenant une « vache » lorsqu'ils en ont la possibilité, tandis que ces dernières sont amenées une à une sur le plan de jeu. Dès que toutes les « vaches » sont en jeu elles peuvent être déplacées.

Les figures peuvent évoluer dans tous les sens : en avant, en arrière, latéralement et en diagonale, mais jamais de plus d'une case par coup. Seuls les « léopards » peuvent prendre, dans n'importe quelle direction en sautant une « vache » pour rejoindre une case libre située derrière cette figure.