

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





### But du jeu

Il consiste à déplacer les pions d'un seul coup de la case de départ à la case d'arrivée selon leurs schémas de déplacement respectifs, de manière à prendre le pion adverse qui se trouvera à la case d'arrivée. Le but ultime est de prendre le roi adverse. On dit ici, démâter le roi ! Mais attention, on ne peut démâter le roi que lorsque l'un des joueurs aura perdu tous ses pions (les pions dans ce jeu sont appelés personnages).

### Composition du jeu

Le jeu est composé d'un plateau et de deux séries de pions.

### Le plateau

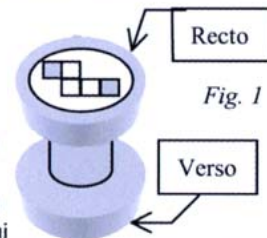
- Il est composé de simples cases d'une même coloration, séparées par des lignes.
- Les lignes pour ce modèle, sont telles que l'on perçoive les différentes couleurs, 4 couleurs pour 4 joueurs (le jeu pouvant se jouer jusqu'à quatre joueurs par partie). Mais nous aurons ici une partie entre deux joueurs qui auront les couleurs bleue et rouge.

- Les couleurs marquent seulement les positions de départ pour chacun des joueurs. Mais d'entrée de jeu, tous les pions ainsi que le roi, peuvent se déplacer si possible, partout sur le plateau de jeu.
- Le plateau de jeu permet de jouer avec les quatre pions pour un jeu entre deux joueurs, mais lorsqu'on joue à trois ou à quatre joueurs, il faut respecter la règle du nombre maximum des pions (voir le tableau de redistribution des pions).

A savoir que le roi reste toujours présent sur le plateau de jeu, jusqu'à la fin de la partie.

### Le pion

- Le pion est simplement en forme de sablier pour ce modèle. Il possède aussi deux faces : recto et verso.
- Au recto, on dispose du schéma de son déplacement. À l'exemple du cavalier qui se déplace sur un échiquier en "L". Alors ici, le schéma indiqué sur le pion correspond exactement à son parcours. Il s'agit ici, des mouvements dits "arrêtés", qui se font d'un seul coup de la case de départ à la case d'arrivée.
- Le pion ne peut se déplacer suivant un itinéraire si un autre pion se trouve sur cet itinéraire, et devra donc choisir un autre itinéraire si possible.
- Le verso du pion est exactement l'inverse du même schéma par effet miroir. Cela permet au joueur de visualiser toutes les possibilités de déplacement du pion sur le plateau de jeu. Donc le joueur (débutant par exemple) peut retourner un pion, sans perdre son tour de jeu, afin de voir les autres possibilités de déplacement. Il peut aussi changer l'orientation du pion sur la case, c'est-à-dire tourner le pion dans tous les sens possibles du jeu, dans la même case, avant de jouer.

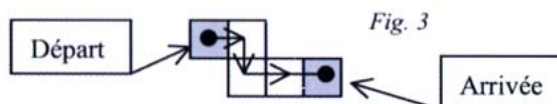


### Comment déplacer les pions ?

Les pions se déplacent selon leurs schémas. Voici les quatre schémas de ce jeu :



Les schémas ont un point de départ et un point d'arrivée (les deux points, d'arrivée et de départ, peuvent inverser de rôle).



Ces figures indiquent donc l'itinéraire de chacun des pions. Il y a au total 5 pions, mais 4 seulement (les personnages) ont des parcours imposés par leurs figures respectives ; le cinquième (le roi ou la Maât) étant libre de son déplacement qui se fait comme le roi au jeu d'échecs, c'est-à-dire d'une seule case à la fois, et cela dans tous les sens du jeu. Huit sens au total : 2 horizontaux, 2 verticaux et 4 obliques.

Cependant, à chaque fois qu'un pion sera pris, le roi de son équipe aura le droit de se déplacer de la façon dont se déplaçait le pion qui est pris ; ce sera alors le neuvième mouvement du roi (un mouvement virtuel). Le roi aura ainsi douze mouvements au total (quatre virtuels et huit initiaux), si tous ses quatre pions étaient pris.

#### Règlementation

Il n'est pas permis de faire des vas et viens, c'est-à-dire qu'un pion qui part de la case g2 pour la case d3 par exemple, ne peut pas revenir tout de suite au tour suivant à la case de départ g2. Il faut laisser passer au moins un tour de jeu, avant de revenir à la case de départ.



Fig. 4  
Différentes possibilités de déplacement du roi. Les huit mouvements initiaux.

#### Tableau de redistribution des pions

Il s'agit du nombre maximum de pions en permanence sur le plateau de jeu par joueur. Au nombre de pions, il faut ajouter les rois.

Nombre de joueurs	Nombre de pions	Nombre total de pions sur le plateau
2	4	8 + 2 rois
3	3	9 + 3 rois
4	2	8 + 4 rois

Tableau 1

Lorsque les joueurs jouent à trois ou quatre, ils doivent remplacer progressivement sur le plateau de jeu, les pions qui seront pris. Pour jouer à trois ou à quatre, il faut disposer de deux autres séries de pions qui sont deux équipes portant les couleurs jaunes et vertes.

#### Position initiale des pions

C'est la disposition des pions et des rois sur le plateau, au début du jeu.

La position des différents pions ainsi que celle du roi, dépendent des joueurs et peuvent être aléatoires ou stratégiques ; c'est-à-dire que le joueur a le choix de placer ses pions où il veut sur la première ligne du plateau (chacun de son côté), sauf sur les cases étoilées. Les joueurs peuvent positionner au départ pion par pion, l'un après l'autre.

· Position initiale des pions pour :



Fig. 5  
Les pions et le roi prennent position au départ, de manière aléatoire sur la première ligne, sauf sur les cases étoilées, de chaque côté des joueurs.

· Composition du jeu pour 2 joueurs :

- 1 plateau de jeu et 10 pions (les 2 rois inclus). 5 pions par joueur.

#### Itinéraires de déplacement des pions sur le plateau de jeu

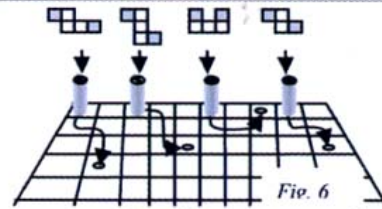


Fig. 6

Ces itinéraires sont réversibles sur toutes les orientations possibles.

Les deux points extrêmes (case de départ et case d'arrivée), doivent être parcourus d'un seul coup. Le pion ne s'arrête jamais en chemin. C'est pourquoi, l'itinéraire qui correspond exactement au schéma du joueur, doit être libre de parcours.

Mais si tous les itinéraires d'un pion sont bouchés (en ayant d'autres pions posés dessus), le pion à jouer est bloqué. Dans ce cas, le joueur peut faire un roque pour le débloquent (un seul roque par pion, durant toute la partie).

#### Le roque

- Un pion bloqué, peut échanger de place avec le roi. Cela se fait comme le roque au jeu d'échecs. Ici, le joueur a 4 possibilités de faire le roque ; une seule possibilité par pion.
- Le roque consiste simplement à échanger, en un seul coup, la place du pion bloqué, contre celle du roi, à tout moment et situation du jeu.

#### Début du jeu Disposition des pions sur le plateau de jeu

- Au départ, les pions sont placés sur les cases de la première ligne de chaque côté des joueurs, sauf sur les cases étoilées. Les joueurs disposent sur la première ligne les cinq pions dans l'ordre stratégique de leur choix. Les bleus sur la ligne g = [g-2, g-3, g-4, g-5 et g-6] ; les rouges sur la ligne a = [a-2, a-3, a-4, a-5 et a-6].
- Ensuite le déplacement se fait normalement ; chaque pion se déplaçant suivant son schéma. Les joueurs désignent le premier qui commence, et puis à chacun son tour.

#### Gain et fin de la partie

Lorsqu'un joueur perd ses pions, il a le droit de déplacer son roi suivant les itinéraires des pions perdus et, il suffit qu'un des joueurs perde tous ses pions pour que la chasse au roi commence !

La partie se termine lorsque l'un des rois est démanté (pris).