

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

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



*Vous voici propriétaire d'un jeu de*

# TOP ! TOTEM

C'est un jeu de "TACTIQUE" plus facile que le célèbre Jeu d'Échecs dont il est un parent éloigné, mais qui offre, par contre, beaucoup plus de possibilités TACTIQUES que le désuet jeu de Dames.

Si vous avez de 8 à 90 ans il vous intéressera et vous distraira sûrement car, avant de vous parvenir, il a été expérimenté en France et à l'étranger par des milliers d'enfants et d'adultes enthousiastes qui ont tous été d'accord pour lui donner le titre de "PLUS BEAU JEU DU MONDE" (Emission des Beaux Jeux de France II R.T.F.).

En vous souhaitant d'agréables parties et d'excellentes compétitions, nous vous rappelons qu'il y a plusieurs manières de COMMENCER la partie :

Soit la Règle COW-BOY, la plus usitée,

Soit la règle INDIENNE qui met plus vite les pions en présence.

Soit la règle BACARTA qui consiste à disposer d'AVANCE sur le plateau de jeu les pions de la manière suivante :

- a) Cow-boys : N<sup>os</sup> 53, 54, 55, 56, 61, 62, 63, 64, 69, 70, 71 et 72.  
Cavaliers blancs : 65, 66, 67 et 68.
- b) Indiens : 1, 2, 3, 4, 9, 10, 11, 12, 17, 18, 19 et 20.  
Cavaliers rouges : 5, 6, 7 et 8.

Une fois les pions placés sur la surface du jeu, celui-ci se joue bien entendu TOUJOURS DE LA MÊME MANIÈRE suivant les instructions de la case "RÈGLE".

Cette règle est simple. Il vous suffit de vous y tenir "A la lettre" et vous savez jouer.

Votre intelligence et votre esprit "tactique" vous aideront à GAGNER.

**C'est ce que vous souhaitez**

**Any du Far-west et Bison Ardent**

**CRÉATION PRODUCTIONS POUSSY**

# TOP TOTEM

Un jeu **POUSSY**

## Règle du jeu

1. — **Tous** les pions avancent case par case **perpendiculairement** ou **parallèlement** à la ligne de départ, mais **seuls les cavaliers** peuvent reculer.
2. — **Tous** les pions prennent **tous** les pions adverses **en oblique** et dans les **quatre** directions en sautant l'adversaire.  
— Un joueur a le droit de prendre autant de pions adverses qu'il y en a en position de **prise**.
3. — Un **piéton** ne peut jouer qu'un coup à la fois.  
- Un **cavalier** peut, s'il le juge utile, jouer **deux** coups de suite.
4. — **TOP ! Aucun pion n'est obligé de prendre** un pion adverse à moins que l'adversaire ne l'ait signalé en annonçant "**TOP !**". En ce cas la prise est obligatoire.

## Règle (suite)

**Enceinte sacrée** : (carré jaune) Les **piétons** ont seuls le droit de pénétrer dans l'Enceinte sacrée. Ils peuvent en sortir, y être pris ou prendre des pions adverses qui s'y trouvent également, selon la règle commune (voir 2, 3 et 4).

À l'intérieur de l'Enceinte ils peuvent **tourner autour du Totem** dans n'importe quel sens, case par case, mais ne peuvent pas franchir l'emplacement du Totem.

**Les cavaliers n'ont aucun pouvoir** sur les piétons qui se trouvent dans l'Enceinte sacrée. Ils ne peuvent ni les prendre ni les forcer à sortir, même en annonçant "TOP".

Note su webmestre : ceci est la reproduction exacte de la règle fournie dans le jeu TOP TOTEM ; ni la typographie ni la ponctuation n'ont été modifiées

## Marche du jeu

**A) Règle cow-boy** : Les pions, rassemblés dans leur camp, pénètrent sur la surface de jeu à tour de rôle et par n'importe quel carré de base, soit : **1 à 8** pour les rouges et **65 à 72** pour les blancs. Ils jouent la règle dès leur entrée en jeu.

**B) Règle indienne** : Les pions sont placés un par un et à tour de rôle sur n'importe quel carré libre, au gré du joueur, mais **sauf** sur la surface de l'Enceinte sacrée et ne bougent plus. Ils ne jouent la règle que quand les 32 pions sont placés.

**Important** : Dans les deux cas les cavaliers ne peuvent pénétrer sur la surface de jeu que lorsque tous les piétons de leur couleur sont entrés en jeu.

## Fin de partie

Le joueur qui a réussi à placer **un ou plusieurs** piétons dans l'enceinte sacrée **en éliminant tous les piétons adverses** a gagné.

Il marque : pour le	premier :	<b>10</b>	points
	deuxième	<b>20</b>	"
	troisième	<b>30</b>	"
	quatrième	<b>40</b>	"
	cinquième	<b>50</b>	"
	sixième	<b>60</b>	"

soit un maximum de **210** points

**Nota** : Si au cours de la partie un joueur parvient à placer six piétons dans l'enceinte sacrée il annonce "**Totem Top**", arrête la partie et marque 300 points.