

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



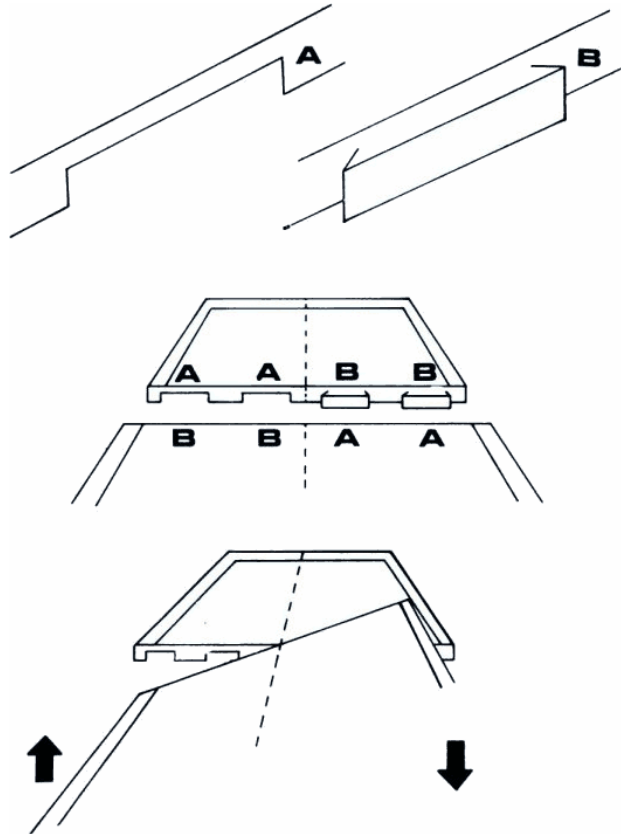
TWIXT

Un jeu d'Alex Randolph

Note : depuis sa création en 1962, Twixt a été publié par de nombreuses maisons d'édition et dans de multiples pays. La règle ci-dessous est celle de l'édition Dujardin.

MONTAGE DU PLATEAU DE JEU

Regardez les dessins :



Assemblez d'abord deux demi plateaux, que vous réunissez ensuite en engageant les tenons B dans les mortaises A.

TWIXT

2 joueurs.

Durée moyenne d'une partie : 30 minutes.

1 - BUT DU JEU.

Construire une chaîne ininterrompue d'un bord à l'autre du plateau de jeu.

Le joueur Rouge essaye de joindre les deux lignes rouges par une chaîne de pièces rouges ; le joueur Noir essaye de joindre les deux lignes noires par une chaîne de pièces noires. Les deux chaînes ne peuvent se croiser.

2 - COMPOSITION DU JEU.

- **Le plateau de jeu** en quatre éléments à monter. Les côtés opposés portent une ligne rouge ou noire.
- **Les pièces du jeu** : des fiches à enfoncer dans les trous du plateau de jeu, et des maillons pour réunir les fiches et former la chaîne.

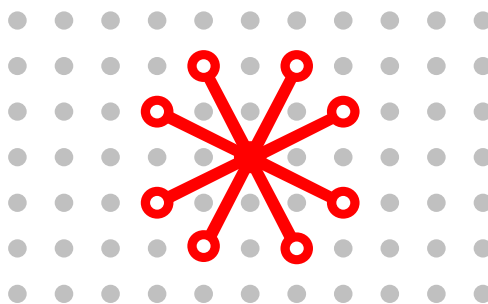
3 - PRÉPARATION DU JEU.

Twixt est un jeu où le hasard ne joue aucun rôle. Seuls les joueurs exercent une influence sur le déroulement du jeu en posant leurs pions sur le plateau. Le premier à jouer en tire un léger avantage s'il pose sa première fiche au milieu du plateau. L'avantage diminue de plus en plus, jusqu'à devenir un inconvénient, lorsque, la fiche est placée vers les bords du plateau de jeu. Pour que les chances des deux joueurs restent égales, le premier joueur pose la première fiche rouge n'importe où sur le plateau. Puis le deuxième joueur choisit sa couleur : rouge ou noir. La fiche rouge déjà posée reste en place. Le joueur qui prend les pions noirs joue en second.

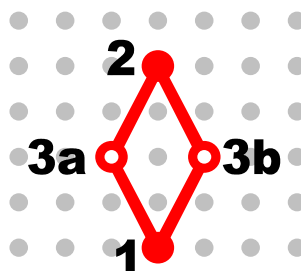
LE JEU

1. **Chaque joueur joue à tour de rôle** en enfonçant une fiche de sa couleur dans n'importe quel trou du plateau de jeu, à l'exception toutefois de la rangée de trous qui se trouve à l'extérieur des lignes de la couleur de son adversaire.
2. **La chaîne est construite en reliant les fiches par des maillons de la même couleur.** Les fiches peuvent être reliées entre elles lorsque le maillon représente la diagonale d'un rectangle de 6 trous.

Les huit liaisons possibles pour 2 fiches



La troisième fiche peut être posée en 3a ou en 3b et provoque 2 liaisons



3. **Les maillons sont placés aussitôt après la pose d'une fiche.** Si deux ou plusieurs fiches peuvent être reliées, le joueur pose autant de maillons qu'il en a la possibilité.
4. **La chaîne ne peut pas être traversée.** Elle oppose une barrière infranchissable aux fiches et maillons de l'adversaire.

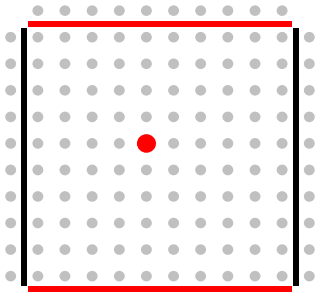
Si l'un des joueurs a négligé de poser un maillon alors qu'il pouvait le faire, la chaîne est interrompue et peut être franchie.

Note du webmestre : le joueur peut traverser sa propre chaîne s'il le souhaite. Il peut retirer s'il le souhaite un de ses propres maillons qui le gêne pour poser un maillon qu'il juge plus utile.

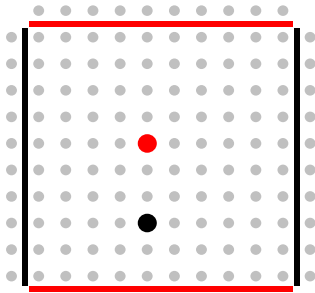
5. **Si un joueur a épuisé sa réserve de fiches et de maillons,** il peut réutiliser des pièces déjà posées sur le plateau de jeu. (Attention de ne pas ouvrir un passage à l'adversaire en brisant la chaîne).
6. **Le premier joueur qui rejoint par une chaîne ininterrompue de fiches et de maillons les deux rangées de trous qui sont à l'extérieur des lignes de sa couleur gagne la partie.**

EXEMPLE DE PARTIE

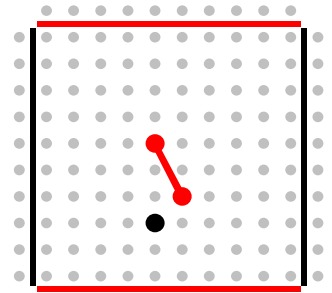
Cette courte partie est représentée sur un plateau plus de quatre fois plus petit que le véritable, sur lequel le jeu est infiniment plus varié et plus complexe.



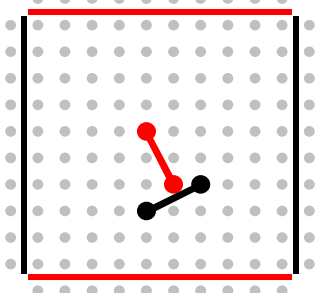
Rouge joue et occupe une position centrale



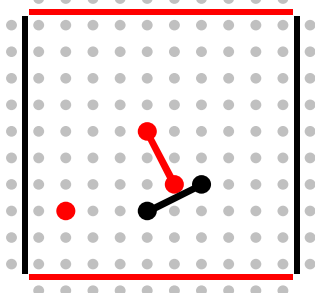
Noir place une fiche entre Rouge et sa frontière



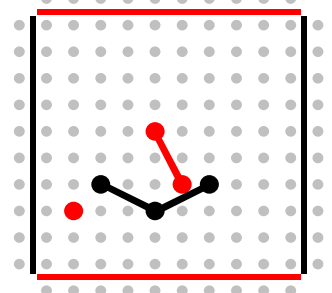
Rouge joue, mais mal...



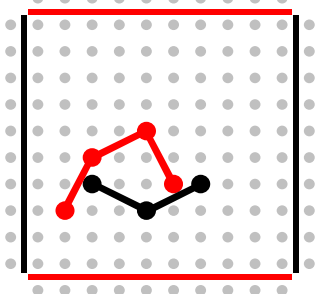
... Car Noir lui barre le passage



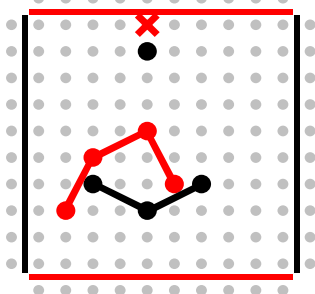
Rouge tente une diversion. Noir devrait renforcer sa position en jouant en X...



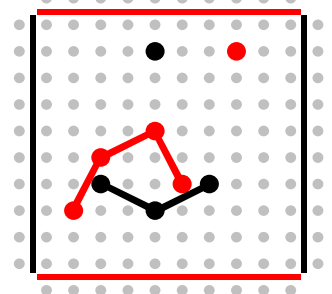
... mais il ne voit pas assez loin.



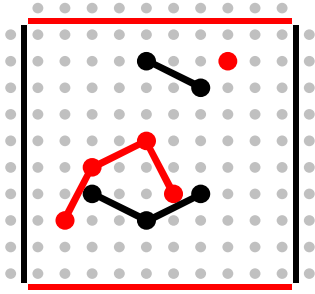
Rouge pose une fiche et deux maillons. Noir ne peut plus l'empêcher d'atteindre sa ligne sud.



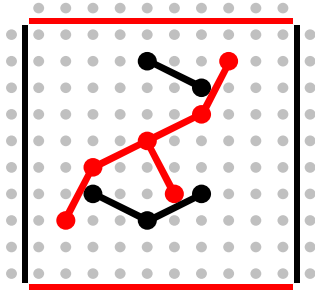
Noir s'interpose entre la chaîne rouge et la ligne rouge. Rouge pourrait s'assurer une victoire rapide en jouant en X...



... mais il joue en haut à droite. Noir pourrait le gêner considérablement en jouant en X...



... Mais il établit une liaison différente



Rouge ferme sa chaîne. Noir n'a plus aucune chance de gagner.

En vous aidant des indications données par cet exemple de partie, vous comprendrez immédiatement le déroulement du jeu. Graduellement, vous découvrirez les différentes tactiques à appliquer selon la force de votre adversaire ou la disposition des pièces sur le plateau de jeu.