

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



Verbindung gesucht

Un jeu de Luca Borsa - Publié par Ravensburger en 2007
Traduction française par François Haffner d'après la traduction anglaise de Dan Blum
Un jeu tactique pour 2 joueurs.

Les notes du traducteur anglais sont signalées en couleur. Les règles allemandes sont écrites de manière très confuses mais l'auteur a été consulté ce qui a permis de rétablir la règle initiale.

Contenu

- 1 plan de jeu
- 36 dés en bois

But du jeu

Chaque joueur essaie de connecter ses quatre bases sur les bords du plan de jeu les unes avec les autres par des chemins de sa couleur. Il faut créer un seul réseau avec des connexions aux quatre bases de la même couleur.

Mise en place

Le plan de jeu est placé au centre de la table et les 36 dés sont posés à côté de lui et forment un stock.
Chaque joueur choisit une couleur : rouge ou noir.

Les dés et les chemins

Tous les dés possèdent les mêmes faces avec les mêmes chemins. Ces chemins permettent de créer des connexions entre les quatre bases d'une couleur.

- Le joueur rouge n'est autorisé à jouer que ces quatre faces : la croix rouge, la courbe rouge, le pont rouge (coupant le chemin noir), et la croix blanche (joker).
- Le joueur noir n'est autorisé à jouer que ces quatre faces : la croix noire, la courbe noire, le pont noir (coupant le chemin rouge), et la croix blanche.

Notez que la face courbe comporte un chemin rouge et un chemin noir : le joueur doit utiliser la courbe de sa propre couleur s'il joue cette face, indépendamment de l'effet produit éventuellement par l'autre courbe. Notez également que le chemin d'un joueur peut être raccordé à la partie inférieure d'un pont (par exemple, le chemin rouge bloqué par le pont noir), mais que ce pont ne peut être placé que par le joueur de la couleur supérieure

Comment jouer

Le joueur rouge commence. Normalement, le joueur dont c'est le tour prend trois dés du stock et les jette. Toutefois, le joueur rouge, lors de ses deux premiers tours, ne jette que deux dés pour compenser l'avantage de jouer en premier.
Parmi les dés qu'il vient de jeter, le joueur peut en sélectionner jusqu'à deux et les placer sur le jeu. Un dé doit être placé adjacent à une des bases du joueur ou doit poursuivre un chemin de sa couleur.
Le joueur peut décider de ne placer aucun des dés qu'il vient de jeter s'il le souhaite, à moins qu'il n'y ait des croix blanches. Il est obligatoire de placer une croix blanche qui apparaît. La seule exception est le cas où un joueur obtient trois croix blanches : il doit alors en placer que deux.
Une croix blanche fonctionne comme un joker : elle est neutre et ses côtés peuvent être raccordés par un joueur à n'importe lequel de ses chemins.

Notez que conformément au second dessin de la page 4, un chemin peut tourner en passant par une croix blanche.

Un joueur n'est pas restreint à prolonger les chemins de sa propre couleur. Il peut aussi prolonger les chemins adverses s'il le souhaite.

Ce paragraphe dans la règle originale allemande est un peu flou, mais, après consultation avec l'auteur, je pense que c'est ce qu'il essaie de dire. Notez que chaque joueur est toujours limité à jouer quatre des six faces des dés, comme ci-dessus, mais vous pouvez toutefois prolonger, par la même occasion,

un chemin de votre adversaire avec la courbe, le chemin bloqué par votre pont ou la croix blanche.

Les dés choisis peuvent être placés dans n'importe quel ordre.
Rappelez-vous : au début du jeu existe une exception : Rouge ne peut jeter que deux dés pendant ses deux premiers tours !

Un exemple de premier tour (*voir l'image sur la page 3*) :

Rouge jette deux dés et obtient une croix blanche et un pont rouge. Rouge doit jouer la croix blanche, et il peut également placer le pont rouge.

Quand Rouge a fini, c'est à Noir de jouer. Il jette trois dés, en choisit jusqu'à deux et ainsi de suite. *Gardez à l'esprit que Rouge ne jette que deux dés à son deuxième tour comme au premier.*

Lorsque vous passez les dés, vous devez suivre ces règles :

1. Les dés ne peuvent être posés que à côté d'autres dés ou à côté d'une base pré-imprimée de la couleur du joueur.
2. Un joueur ne peut placer que les dés qui lui sont autorisés (voir plus haut).
3. Le joueur dont c'est le tour doit allonger l'un de ses propres chemins. La croix blanche prolonge l'une et l'autre couleur.
4. Il est possible de créer des impasses dans sa couleur ou dans celle de l'adversaire.

Les impasses et comment les résoudre

Il peut arriver que l'une des bases du joueur soit coupée de toutes les connexions possibles. Lorsque cela se produit, le joueur bloqué remplace immédiatement le dé bloquant le plus proche de sa base par une croix blanche.

Il utilise pour cela un dé du stock et remet le dé bloquant dans le stock. Cela ne compte pas pour une action. Vous pouvez bien sûr vous contenter de tourner le dé bloquant pour faire apparaître sa face blanche.

Première image de la page 4 :

La base rouge est bloquée. (*Notez que cette situation – chemin noir contre chemin rouge – est interdite par la règle, mais bon...*).

Deuxième image de la page 4 :

La base rouge est de nouveau accessible.

Les blocages peuvent être enlevés n'importe où sur le jeu, pas seulement directement contre les bases.

Fin de la partie

Un joueur qui pense pouvoir connecter ses quatre bases à son tour de jeu, doit l'annoncer ce avant de placer son dernier dé. Ensuite, il doit montrer, en posant ce dernier dé, qu'il a terminé sa connexion aux 4 bases.

Si cette condition est remplie, le joueur gagne.

Si le joueur n'a pas réussi à relier ses quatre bases, le joueur adverse gagne.

Bien que cela ne soit pas dit dans la règle allemande, l'auteur précise que si un joueur connecte en même temps ses 4 bases et les 4 bases de son adversaire, c'est alors son adversaire qui gagne.

Il est conseillé de vérifier soigneusement et visuellement les chemins avant d'annoncer sa victoire.

Les parties sont courtes. Mais vous pouvez jouer en deux ou trois manches en alternant les couleurs. Si un joueur remporte les deux premières manches, il gagne. Sinon, on joue la belle pour décider du vainqueur.