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.

ESCALE À JEUX

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

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

LOA

LINES OF ACTION

Claude Soucie – AbacusSpiele

1. Contenu du jeu

12 pions de couleur claire
12 pions de couleur foncée
1 plan de jeu
Les règles du jeu

2. Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit 12 pions d'une couleur qu'il place sur le plan de jeu comme indiqué sur la figure n°1.
Les couleurs sont tirées au sort, les pions blancs commencent.
Les joueurs doivent toujours, à tour de rôle, déplacer un pion.

3. Les déplacements

Les pions ne peuvent être déplacés qu'en ligne droite, c'est-à-dire horizontalement, verticalement ou en diagonale, et ce en avançant, en reculant ou latéralement, mais pas au-delà des limites du plan de jeu.

4. Ampleur des déplacements

L'ampleur du déplacement résulte du nombre de pions - pions propres (y compris celui que l'on veut déplacer) et pions de l'adversaire - se trouvant sur le trajet en ligne droite souhaité. Voir figure n°2.

5. Les règles des déplacements

Il ne peut y avoir qu'un pion par case. On **ne peut pas sauter les plans adverses**, mais on **peut sauter ses propres pions**.

6. Les prises

Les pions adverses peuvent être pris lorsque le déplacement d'un joueur se termine exactement sur la case sur laquelle se trouve un pion adverse. Le pion pris est retiré du jeu et le pion de l'autre joueur prend sa place.
Attention : Même pour une prise on ne peut pas sauter de pions adverses.

7. But du jeu

Un joueur gagne lorsque tous ses pions se trouvant encore sur le plan de jeu forment un ensemble dont les unités sont liées les unes aux autres. Cela signifie que tous les pions d'une couleur doivent avoir un contact avec au moins un autre pion de la même couleur horizontalement, verticalement ou en diagonale. Voir figure n°3.

8. Attention

Un seul pion restant à un joueur représente une position de victoire. S'il résulte de la prise d'un pion une position de victoire pour chaque joueur, c'est le joueur qui a pris le pion en dernier qui a gagné.

9. Variante

Il est permis de jouer au-delà des limites du plan de jeu.

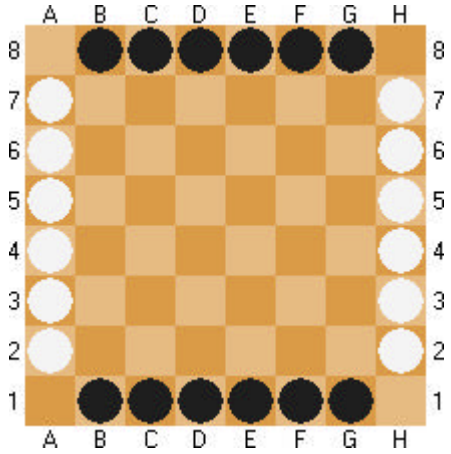


Figure n°1 : Position de départ

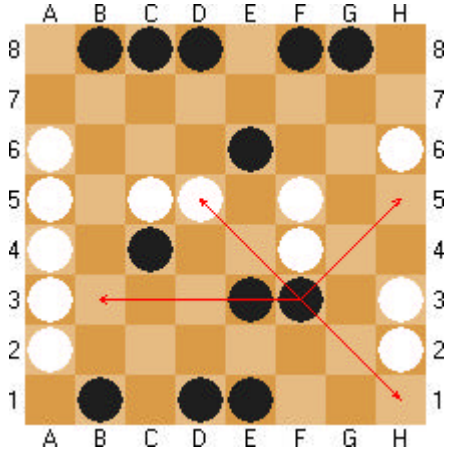
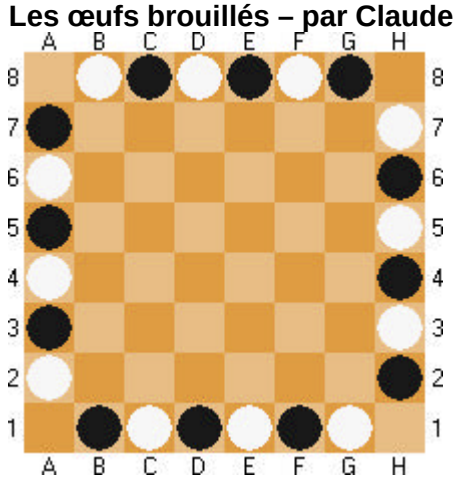


Figure n°2 : Possibilités de déplacement

Figure n°3 : Noir obtient la victoire en déplaçant son pion de G5 en F4.

Autres variantes

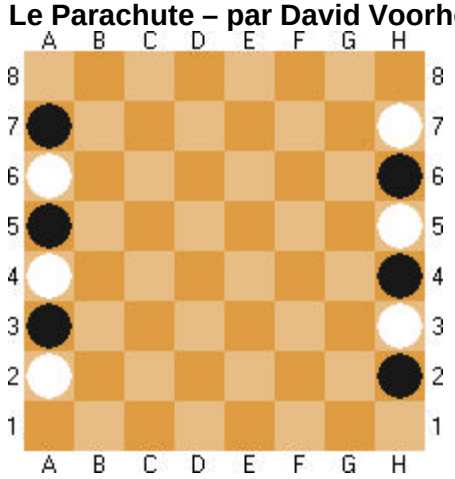
Les œufs brouillés – par Claude Soucie



Dans cette variante, inventée par Claude Soucie lui-même, la position de départ est comme décrite ci-contre.

Le reste des règles est inchangé.

Le Parachute – par David Voorhees

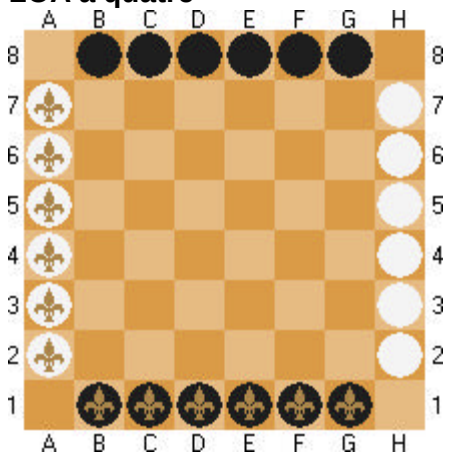


Au départ seuls 6 des 12 pions sont posés sur le plateau comme indiqué. Chaque joueur garde en réserve les 6 derniers pions de l'adversaire.

Pendant les 6 premiers tours, chaque joueur fait d'abord un mouvement légal avec un de ses pions, puis place où il le souhaite un des 6 pions adverses en sa possession.

Par la suite, le jeu continue normalement.

LOA à quatre



Dans cette variante, quatre joueurs sont associés deux à deux.

Sans avoir le droit de se concerter, ils jouent alternativement avec leurs propres pièces. Utilisez les premières éditions de LOA chez Hexagame ou AbacusSpiele dont les pièces sont marquées sur une face, ou marquez vos pions.

LOA ambidextre

Le placement des pièces est identique à la version précédente, mais seuls deux joueurs combattent.
Ils doivent alterner les mouvements avec pions marqués et pions non marqués.

© 1993 by ABACUS SPIELE Verlags KG
Schopenhauerstrasse 41 - 63303 Dreieich – Telefon 06103 / 3 66 26

Remerciements à Dave Dyer - ddyer@bigfoot.com - pour les renseignements et images trouvés sur sa très riche page consacrée à Lines of Action : http://www.andromeda.com/people/ddyer/loa/loa.html

Cette règle, comme beaucoup d'autres se trouve sur le site des jeux de société de François Haffner : http://jeuxsoc.free.fr - haffner@free.fr