

***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**



# TEMPO

Un jeu de Sid Sackson pour 2 joueurs © 1971 Hoyle Products  
Traduction française : pak - <http://zoubaoum.over-blog.com>

## MATERIEL

1 tablier et 2 fois 15 pions (disons, des blancs et des noirs ! ;o).

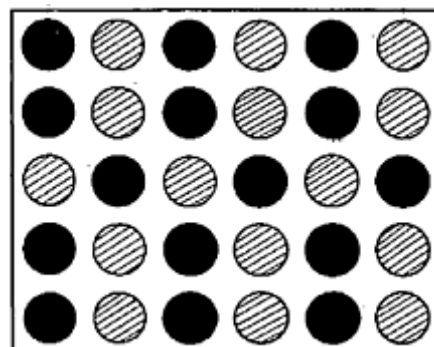
## BUT DU JEU

Perd celui qui ne peut pas jouer à son tour de jeu.

## MISE EN PLACE

Pour une partie « classique », installez les pièces comme dans la figure ci-contre.

Pour varier les plaisirs, on place les pions au hasard sur le tablier. Dans ce cas, on prendra soin de noter la position obtenue sur une feuille afin de jouer une partie en 2 manches. Chaque joueur testera ainsi les deux couleurs dans la partie (première manche, je joue les blancs ; la manche suivante, je joue les noirs).



## TOUR DE JEU

On joue chacun son tour. Blanc commence la manche.

À son tour de jeu, un joueur doit déplacer l'un de ses pions.

Pour pouvoir bouger un pion, il faut que celui-ci soit pris entre deux autres pions (qu'importe leur couleur). Si le pion est dans un angle, il faut que deux pions lui soient directement adjacents. - voir exemple ci-dessous -

Un pion se déplace, en ligne droite, sur les cases perpendiculaires à la ligne que forme les 2 pions qui l'encadrent.

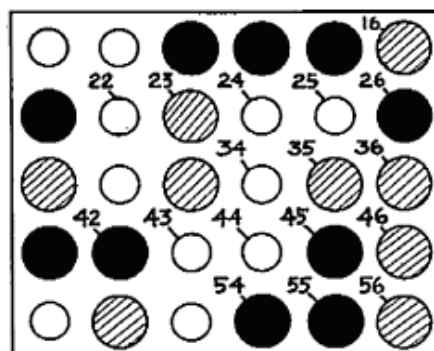
Il peut se rendre :

- sur une case vide qui lui est directement accessible (il ne faut pas qu'il y ait d'autres pions entre lui et les cases vides)
- ou aller sur un pion adverse si ce dernier lui est directement adjacent. Dans ce second cas, le pion adverse est éliminé du tablier.

*Tout cela vous paraît compliqué ?*

*Regardons quelques exemples afin d'y voir plus clair ! ;o)*

- Noir peut déplacer 45 (qui est pris entre 36 et 54) sur la case vide 34.
- Noir peut déplacer 26 sur les cases 25 ou 24. Il ne peut pas aller sur la case 22 parce qu'il y a un pion sur son chemin (en 23).
- Le pion 16 (Blanc) peut lui être déplacé en 25, 34 ou 43.
- Blanc peut bouger 46 sur 45 (et capturer)
- Blanc peut aussi bouger 56 pour capturer 45.
- Noir, avec son pion 26, ne peut pas capturer le Blanc 23 qui ne lui est pas directement adjacent.



## FIN DE PARTIE

Un joueur gagne quand son adversaire ne peut plus se déplacer.

Si la situation de jeu, à un moment de la manche, est telle qu'elle est condamnée à ne plus évoluer (par exemple, les joueurs font des allers et retours avec leurs pions sans faire « avancer » la partie), la partie sera gagnée par celui possède le moins de pions sur le tablier.

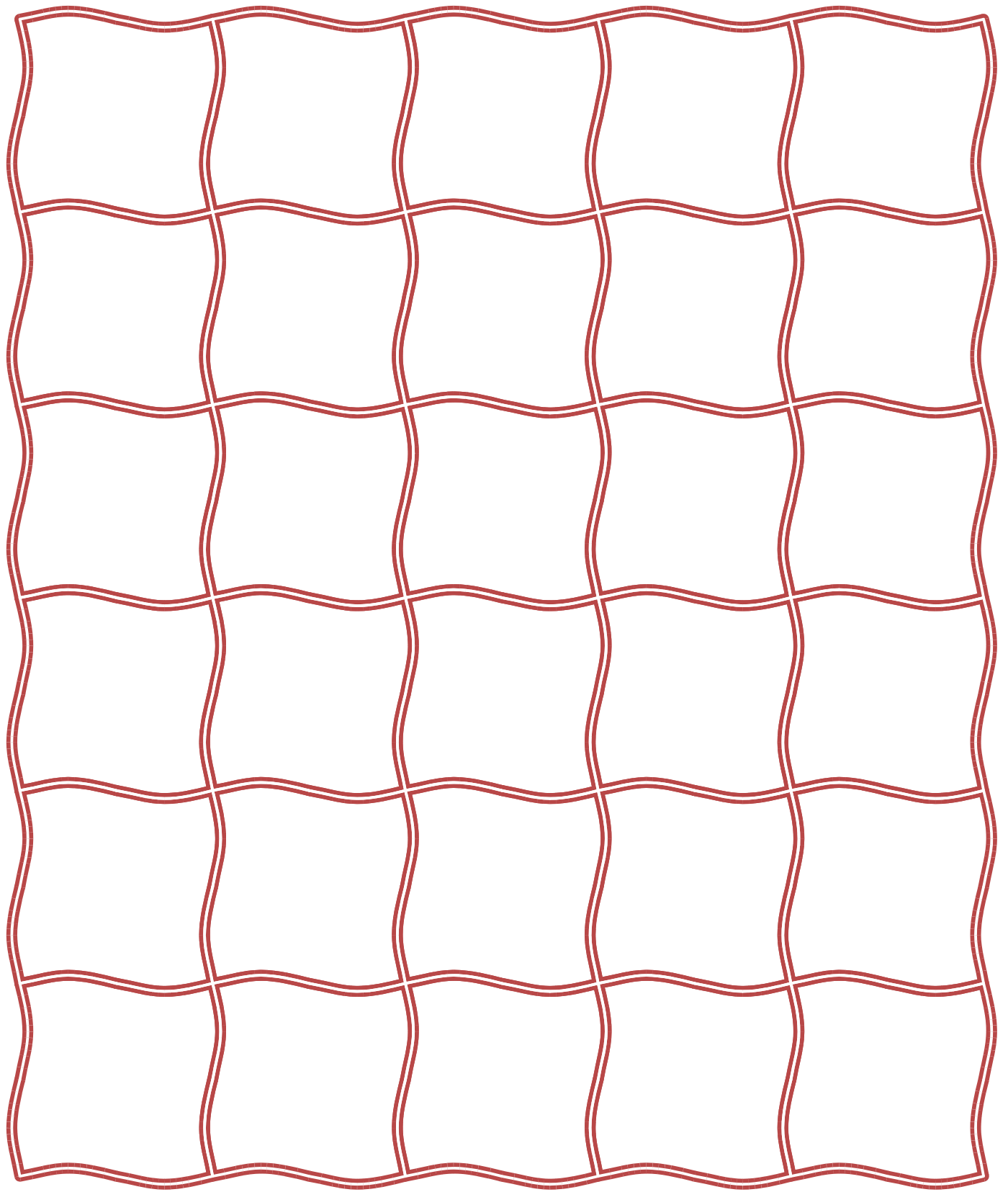
En cas d'égalité, la partie est nulle.

## SCORE

Le gagnant marque 1 point par pion adverse présent sur le tablier à la fin de la partie.

On pourra ensuite refaire une (ou des) manche(s) en alternant les camps (celui qui était blanc devient noir et vice-versa) jusqu'à ce que l'un des joueurs atteigne les 50 points de la victoire ! Pour une partie plus courte, on jouera à moins de points (30 points par exemple).

TEMPO 1971 SID SACKSON



TEMPO 1971 SID SACKSON