

K A
R O



Steffen Mühlhäuser

RAMPANTS ET SAUTEURS

Strategiespiel für 2 Personen ab 8 Jahren
von Steffen Mühlhäuser

Matériel

24 plaquettes
6 pions rouges
6 pions blancs

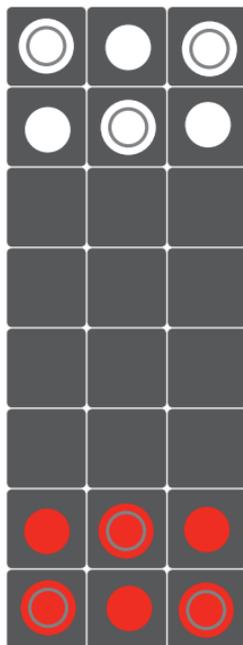
But du jeu

Le but du jeu est d'être le premier à atteindre le côté opposé du plateau de jeu avec ses pions.

Mise en place

Les plaquettes sont placées afin de former une surface de jeu rectangulaire de 3 fois 8 cases, les côtés les plus courts face à chacun des joueurs. Chaque joueur reçoit les six pions de sa couleur et les place sur les deux rangées les plus proches de lui. Parmi ses six pions, trois sont des rampants (et sont placés avec le cercle gravé en-dessous) et trois sont des sauteurs (le cercle gravé est visible). La manière de répartir les rampants et sauteurs entre eux est laissée au choix du joueur.

On décide qui est le premier joueur.



Déroulement de la partie

Chaque joueur déplace un pion de sa couleur à tour de rôle.

Le rampant

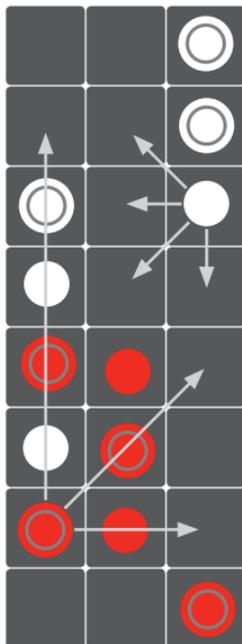
Un rampant se déplace horizontalement, verticalement ou en diagonale vers une case libre adjacente. Un rampant ne peut pas sauter.

Quatre possibilités de déplacement pour un rampant.

Le sauteur

Un sauteur doit obligatoirement effectuer un saut en ligne au-dessus d'un ou plusieurs pions jusqu'à la première case libre rencontrée dans la direction choisie.

Trois possibilités de déplacement pour un sauteur.



Retournement du pion

- Dès le moment où un rampant atteint sa destination, il devient un sauteur. Le pion est alors retourné.
- Dès le moment où le sauteur passe au-dessus d'un autre pion, il devient un rampant, le pion est alors retourné.

Il est permis de se déplacer tant vers l'avant que vers l'arrière.

Fin du jeu

Le premier joueur dont tous les pions ont atteint le côté opposé du plateau de jeu a gagné la partie.

Le fait que ses pions soient rampants ou sauteurs n'a aucune importance.

ÉCLAIRCISSEMENT

Contenu

2 x 8 pions

24 petites plaques carrées

But du jeu

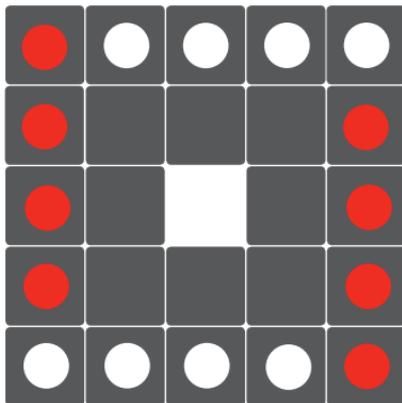
Le but du jeu est d'éclaircir (retourner) ses propres pions et d'atteindre en premier le bord du plateau avec tous ses pions.

Avant de jouer

Les plaques sont disposées pour former un carré de 5 par 5.

Le milieu reste vide. Les pions sont disposés au bord du plateau avec le cercle sur le dessous. (voir illustration)

Le joueur qui commence est tiré au sort.



Comment jouer

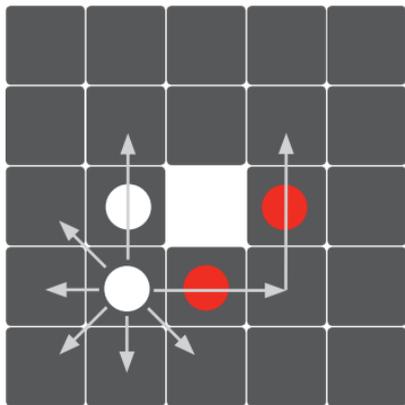
Bouger ses pions

Le joueur dont c'est le tour bouge un de ses pions.

Il peut se déplacer dans toutes les directions sur une place adjacente et libre.

Il peut se déplacer à l'horizontale ou à la verticale en sautant au dessus d'un pion qui se trouve juste à côté. Ceci est valable quelle que soit la couleur du pion par dessus duquel il faut sauter.

Les sauts à la chaîne sont autorisés mais pas obligatoire.

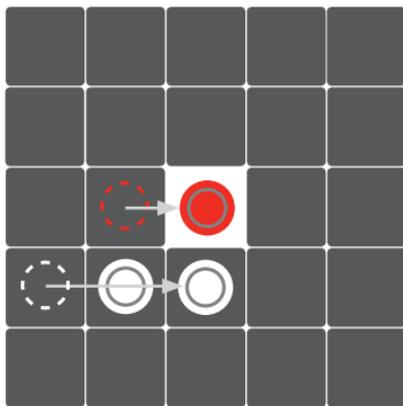


Eclairer (retourner) les pions

Il y a deux manières pour éclairer :

1. Si un des pions atteint le milieu du plateau, il peut être retourné et afficher ainsi son cercle sur le dessus.
2. Si un des pions saute par dessus un pion qui a déjà été retourné, il profite de sa lumière et peut ainsi être retourné.

Si un pion retourné saute par-dessus un pion lui aussi retourné, il ne se passe rien. Une fois qu'un pion a été éclairé, il porte son cercle visible jusqu'à la fin de la partie.



Arrivée

Le but des pions retournés est d'atteindre le bord du plateau.

Les pions retournés peuvent être disposés sur n'importe quelle case constituant le bord du plateau.

Fin de partie

Le premier qui a atteint le bord du plateau avec tous ses pions retournés remporte la partie.

QUATRE EN LIGNE

Matériel

20 plaquettes

6 pions rouges

6 pions blancs

But du jeu

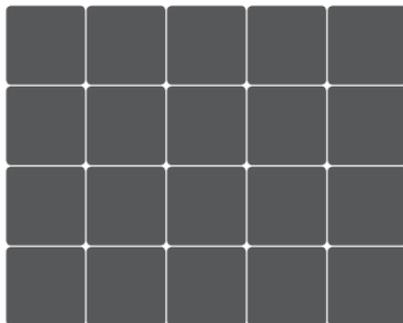
Le but du jeu est, sur un plateau de jeu mouvant, d'être le premier à aligner quatre pions de sa couleur avec la face marquée d'un cercle visible.

Mise en place

Les 20 plaquettes sont placées ensemble afin de former une surface de jeu rectangulaire de 5 fois 4 cases.

Chaque joueur reçoit 6 pions de sa couleur.

On décide qui est le premier joueur.



Déroulement de la partie

Une partie se décompose en deux phases.

Pendant la première phase, chaque joueur place tous ses pions sur le plateau de jeu.

Pendant la deuxième phase, les joueurs déplacent leurs pions et modifient la surface de jeu.

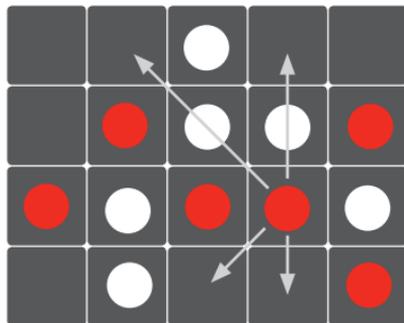
1. Placement des pions

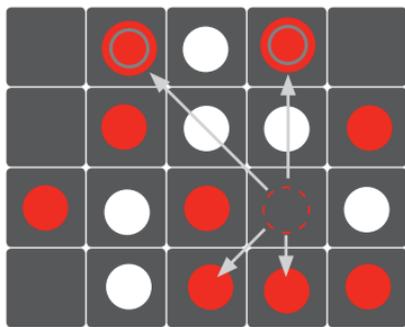
Chaque joueur place à tour de rôle un de ses pions sur une plaquette de jeu libre de son choix. Les pions sont placés avec la face marquée d'un cercle vers le bas.

Lorsque tous les pions ont été placés, la deuxième phase de jeu commence.

2. Déplacement des pions

À son tour, chaque joueur déplace un des pions de sa couleur. Un pion peut être déplacé horizontalement, verticalement ou en diagonale vers une case vide adjacente, ou sauter au-dessus d'un pion adjacent (quelle que soit sa couleur) de manière à atteindre une case vide située juste après.





Lors de chaque saut, on retourne le pion qui a sauté, et la face marquée d'un cercle se trouve donc au-dessus après que le pion ait exécuté son premier saut.

Lorsqu'un pion avec la face marquée d'un cercle au-dessus exécute un nouveau saut, le pion est également retourné, la face marquée retourne en-dessous.

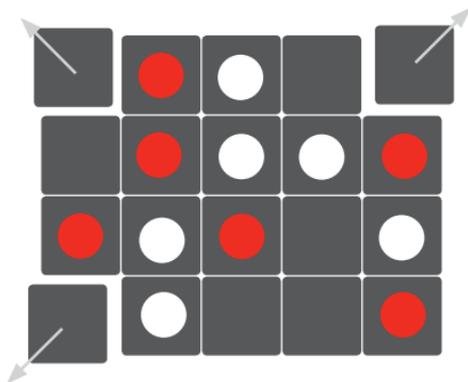
Lorsque le pion est déplacé sur une case vide adjacente (sans sauter), on ne le retourne pas.

3. Déplacement des plaquettes

Au début de son tour, un joueur peut également retirer une plaquette du plan de jeu et la replacer à un autre endroit.

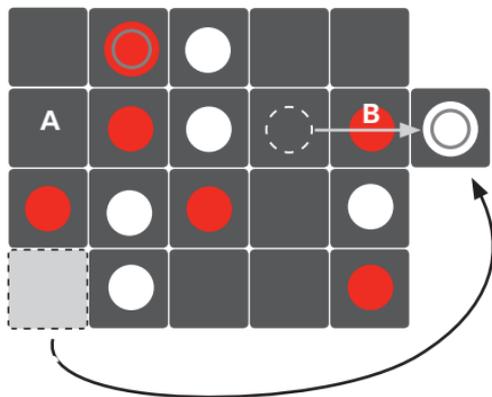
Une plaquette peut seulement être retirée si:

- elle ne comporte aucun pion;
- au moins deux de ses côtés sont libres;
- le fait de retirer cette plaquette ne sépare aucune autre plaquette du plateau de jeu.



Lorsque la plaquette est replacée sur le plateau de jeu:

- la plaquette doit toucher au moins une autre plaquette par un côté;
- le joueur qui a déplacé la plaquette doit, pendant ce même tour, déplacer un de ses pions sur la plaquette replacée (en suivant les règles de déplacement énoncées plus haut).



Si le joueur ne peut pas remplir les conditions définies ci-dessus, il ne peut pas déplacer de plaquette.

Exemple : blanc déplace la plaquette C et déplace son pion en sautant au-dessus du pion rouge pendant le même tour.

Fin du jeu

Lorsqu'un joueur parvient à aligner horizontalement, verticalement ou en diagonale quatre pions de sa couleur avec la face marquée d'un cercle au-dessus, il remporte immédiatement la partie.