

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

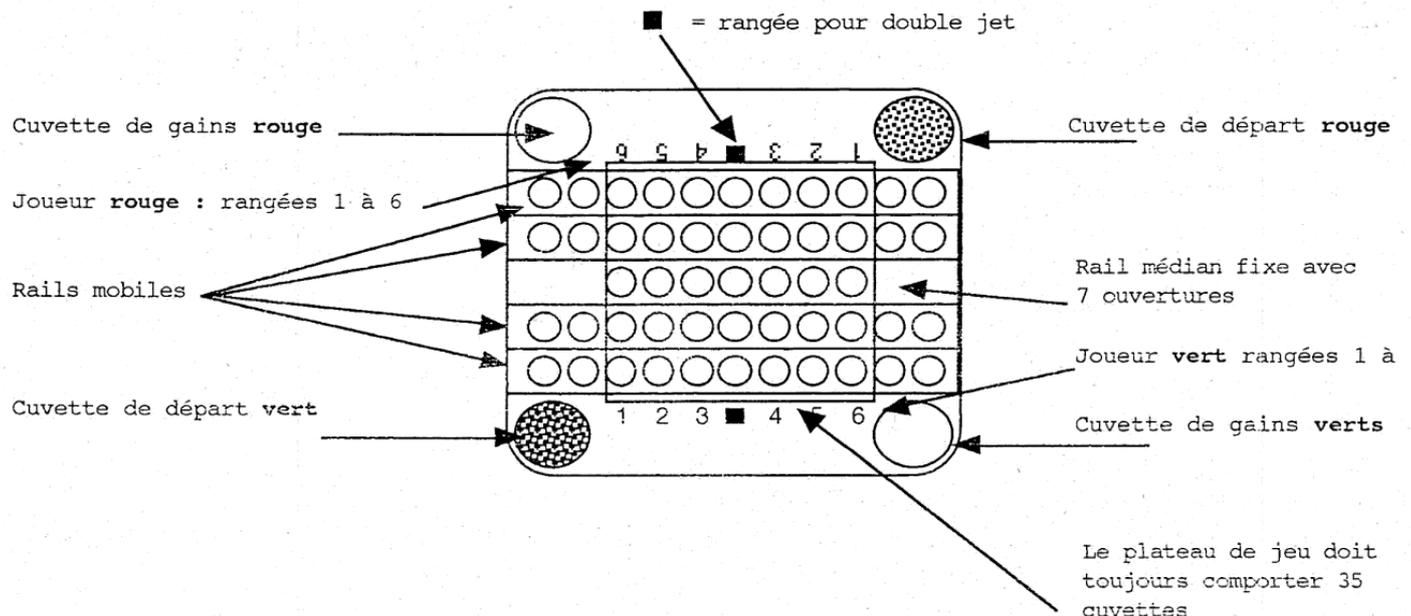
escaleajeux@gmail.com



WYKERSHAM

Position de départ: Le jeu est réparti entre les deux joueurs. Ils choisissent leur couleur (rouge ou vert) et chacun reçoit trente billes de la couleur choisie. Celles-ci sont placées dans la cuvette située à gauche du joueur.

But du jeu : Le but du jeu est, grâce à un placement habile des 30 billes (deux billes sont placées à chaque tour) et à une translation des rails mobiles constituant le plateau de jeu, de construire des rangées entières de billes qui peuvent être retirées. Lorsque les deux joueurs ont placé leurs billes en fonction des nombres donnés par les dés, le jeu est terminé. Le vainqueur est celui qui a réussi à retirer le plus de billes et a donc obtenu le plus de points.



Le jeu

Le dé décide du joueur qui commence à placer ses billes. Le joueur qui a obtenu le score le plus élevé commence. A chaque tour, le joueur lance les deux dés et place en conséquence deux billes sur le plateau de jeu. Lorsqu'une bille a été placée, le joueur peut, s'il le souhaite, déplacer le rail sur lequel elle a été placée. Si une rangée de 5 billes est formée lors de ce glissement, il peut les retirer et marque des points. Lorsque ces trois opérations ont été effectuées, le joueur adverse peut jouer. Voici le détail des opérations du jeu :

1. Placement des billes :

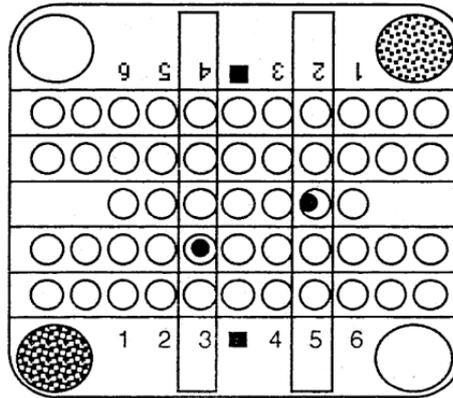
Les ouvertures du plateau de jeu forment des lignes horizontales marquées "1,2,3, ■, 4,5,6". Le nombre indiqué par le dé indique la rangée dans laquelle la bille doit être placée. Le choix de la place dans la rangée est libre. Le joueur peut placer la bille dans n'importe quelle ouverture libre et dans chaque ouverture déjà occupée par des billes. Par contre, il ne peut pas placer ses billes dans une ouverture dans laquelle se trouve déjà une bille adverse. La rangée médiane est une exception : des billes des deux couleurs peuvent s'y trouver dans une même ouverture. Par exemple, lorsque les dés indiquent 3 et 5, cela signifie qu'une bille doit aller dans la rangée marquée "3" et l'autre dans la rangée "5".

La rangée du milieu (■) est occupée lorsqu'il y a double jet, lorsque par exemple, les deux dés indiquent 3. Dans ce cas, le joueur a deux possibilités : soit il place les deux billes dans la rangée "■", soit il place une bille dans la rangée "■" et l'autre dans la rangée correspondant au chiffre indiqué par les dés. C'est ce qu'on appelle un "split".

Remarque importante : Les nombres indiqués par les dés ne sont pas additionnés.. Un et un 3 signifie qu'une bille est destinée à la rangée 2 et une à la rangée 3, et non pas qu'une seule bille est destinée à la rangée 5 !

Représentation :

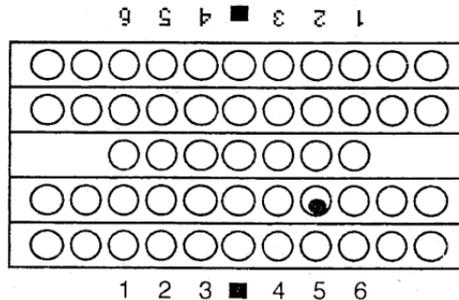
Les rangées entourées sont celles dans lesquelles le joueur peut placer ses billes, dans notre exemple, il a tiré un 3 et un 5



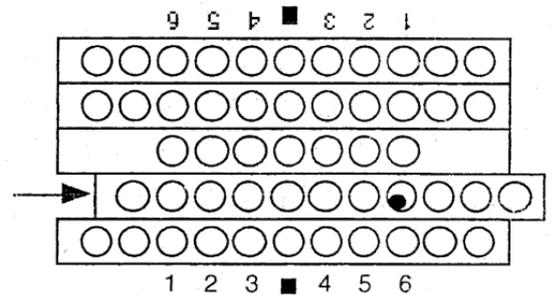
2. Le déplacement des rails :

Chaque fois qu'il a placé une bille, un joueur a la possibilité de faire glisser le rail sur lequel la bille vient d'être placée. Cette opération doit être réalisée directement après le placement de la bille, c.-à- d. avant que la seconde bille soit placée ou avant que l'adversaire joue. Le rail peut être glissé d'un cran vers la droite ou vers la gauche. Durant une phase de jeu, un rail déplacé une première fois ne peut plus être occupé par une bille ni déplacé une seconde fois si l'adversaire joue déjà.

Le plateau de jeu est conçu de telle sorte qu'un rail ne peut pas être déplacé de plus de 2 crans vers la gauche ou la droite, de telle sorte que les rangées comportent toujours 5 ouvertures. Lorsqu'un joueur a placé sa bille et bougé un rail, son deuxième coup doit aller dans la même direction. Cette règle empêche de faire glisser des rails "pour essayer".

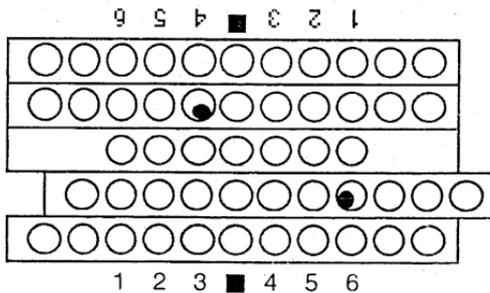


avant

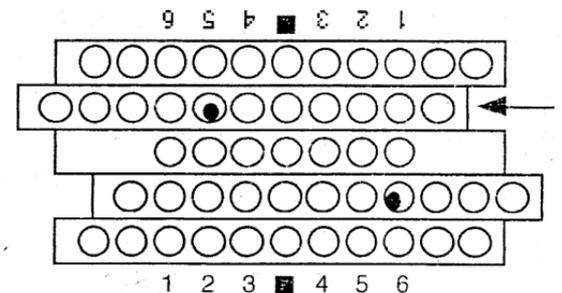


1er coup

après



avant



2ème coup

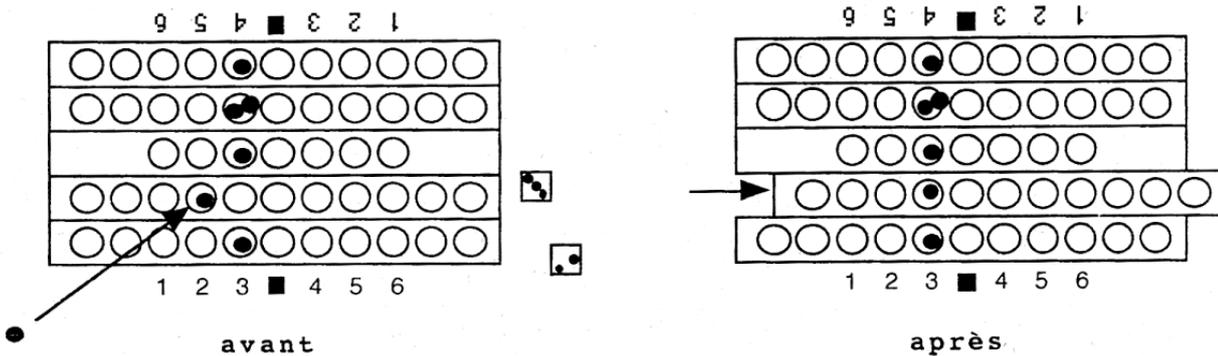
après

3. Marquer des buts et compter les points :

Un joueur marque un but lorsqu'il déplace un rail de telle sorte que 5 billes de la même couleur soient alignées (verticalement ou en diagonale). Une rangée de plus de 5 billes est également permise. Lorsqu'un joueur a l'occasion de marquer un but, il doit le faire. Lorsqu'une rangée de 5 billes est créée sans déplacement du rail (c.-à-d. par simple placement de la bille), cela ne compte pas pour un but. Lorsqu'un but (une rangée complète de 5 billes) est marqué, trois possibilités s'offrent au

1. il peut laisser les choses telles quelles en spéculant sur une rangée de plus grande valeur au tour suivant;
 2. il peut retirer les 5 billes du plateau et les placer dans sa cuvette de gains ou
 3. il peut retirer certaines billes de la rangée et conserver les autres au jeu pour des raisons tactiques. Dans ce cas, il doit toutefois retirer au moins une bille de chaque ouverture et la placer dans la cuvette des gains. **A la fin du jeu, les billes rassemblées dans cette cuvette sont comptées (un point par bille) et le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur.**
- Seules des billes d'une seule couleur peuvent être retirées. Lorsque le déplacement d'un rail crée une rangée complète au profit de l'adversaire, ceci n'est pas comptabilisé comme but pour lui.

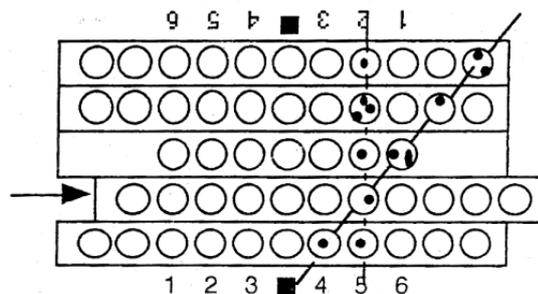
Exemple de réalisation d'un but par déplacement d'un rail :



Dans cet exemple, un joueur a placé une bille dans une ouverture de la rangée 2 (le dé qu'il a lancé affiche 2). En déplaçant le rail dans lequel il a placé sa bille, il a marqué un but en 3.

Souvent le déplacement d'un rail peut également entraîner une combinaison de diverses lignes, c.-à-d. que plusieurs buts sont marqués simultanément. Une telle combinaison est traitée comme un but normal : le joueur peut retirer quelques ou toutes les billes appartenant à la ligne (avec un minimum d'une bille toutefois).

Exemple de combinaison de buts :

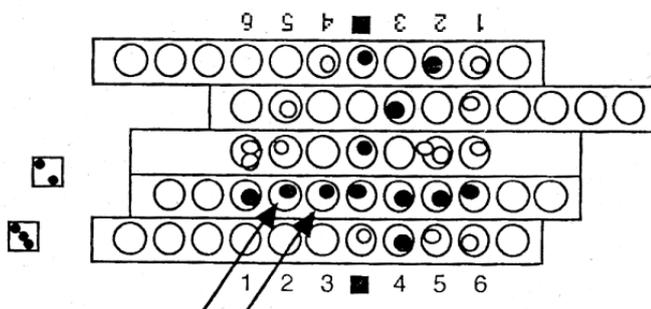


Stratégie :

Les dés seuls ne décident pas de l'issue d'une partie. La clé de la stratégie réside dans le contrôle de deux paramètres importants : le contrôle des rails et la prévision exacte dans le temps des derniers coups. Un exemple :

○ = vert

● = rouge



Contrôle des rails

Dans cet exemple, le joueur vert a tiré un 2 et un 3 et placé ses billes telles que représentées sur le schéma. On remarquera que le joueur vert s'est accaparé le contrôle de toutes les ouvertures centrales du deuxième rail. C'est une position très avantageuse pour lui, car, en contrôlant un rail, il peut contrôler tout le jeu. En effet, étant donné que les joueurs ne peuvent occuper simultanément que le rail du milieu, l'adversaire (rouge) ne peut plus effectuer de coup judicieux sur le second rail. Cela signifie qu'il sera difficile pour l'adversaire de réaliser un coup qui lui apportera un but, puisqu'il ne peut former de ligne de 5 billes sans prendre possession d'au moins une ouverture sur chaque rail.

Planification du temps

Le joueur vert a l'avantage s'il peut prendre le contrôle du rail le plus longtemps possible, de préférence jusqu'au dernier tour. Lorsqu'il a l'occasion de marquer des buts et de retirer des billes, il ne la saisira que si il peut laisser une bille sur le second rail pour y garder son avantage défensif. En règle générale, le joueur tentera d'amasser le plus grand nombre de points possibles en essayant de marquer des buts lors du dernier ou des deux derniers tours, et de retirer ainsi le plus grand nombre de billes possibles. S'il réussit, il ne laissera alors à son adversaire que peu d'occasions de marquer. Que doit faire l'adversaire dans ce cas ? D'abord, il n'aurait pas du permettre au joueur vert de gagner une position aussi favorable ! On peut normalement éviter le contrôle total d'un rail par l'adversaire en plaçant ses billes dans une des ouvertures centrales du rail en question. Il n'est toutefois pas rare qu'un joueur contrôle la plus grande partie d'un rail en ne laissant à son adversaire qu'une ou deux ouvertures. Ensuite, l'adversaire peut réagir en tentant de prendre le contrôle d'un autre rail. Enfin, il peut essayer de déplacer le rail le plus possible vers lui, ce qui lui donne au moins un peu d'espace pour marquer des buts à l'extérieur.

Quelques précisions :

- On ne peut pas déplacer un rail différent de celui dans lequel on vient de placer une bille. On peut déplacer que le rail dans lequel une bille a juste été placée. En outre, cette opération est réalisable qu'avant de placer la seconde bille ou avant que l'adversaire joue.
- Il est permis de placer deux billes sur un même rail, sauf si le rail a déjà été déplacé après le placement de la première bille. Si le rail a déjà été glissé, il ne peut être modifié ou déplacé durant le même tour.
- Lorsque les dés forcent un joueur à placer sa bille dans un rail dont toutes les ouvertures sont déjà occupées par l'adversaire, le joueur ne peut rien faire. A ce moment, il doit donner la bille à l'adversaire qui la place dans sa cuvette de gain et la comptabilise pour un point.
- Chaque joueur commence avec 30 billes et en joue deux à chaque coup. Après 15 tours, les deux joueurs ont placé toutes leurs billes et la partie est terminée. Le joueur qui a le plus de billes dans sa cuvette de gain est déclaré vainqueur. Veillez à ne pas jouer par mégarde avec les billes de cette cuvette !
- Il est interdit de retirer les billes d'un but marqué lors du tour suivant. En laissant une partie des billes appartenant à une ligne complète, on court le risque de ne plus pouvoir les retirer après.