

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# MASSAÏ

Un jeu de Sid Sackson pour 2 joueurs - © 1993 Abacus Spiele

## Contenu

- 1 Règle du jeu
- 1 Plateau de jeu (lit de fleuve à sec)
- 15 pièces de bois clair (huttes)
- 15 pièces de bois sombre (huttes)
- 8 pions en bois jaune (gardes)
- 2 pions en bois rouge (gardes)
- 2 feuilles de tactique

## Introduction

Chaque année les Massaïs célèbrent le début de la saison des pluies pendant une grande fête. Les meilleurs architectes de deux villages voisins se livrent dans le lit d'un fleuve à sec à un rite particulier. Celui qui parviendra le premier à réunir les deux villages voisins deviendra l'architecte de l'année. Les habitants des deux villages trouvent beaucoup d'amusement dans ce jeu.

## But du jeu

Celui qui forme le premier une chaîne continue avec ses huttes d'un bout à l'autre du plan de jeu gagne la partie.

## Préparation

Chaque joueur reçoit 15 huttes de sa couleur, 4 pions jaunes et 1 pion rouge, une feuille de tactique qui reproduit le plan de jeu vu d'un côté ou de l'autre de la table. Le plateau de jeu est placé entre les deux joueurs de telle sorte que chacun voie une série de nombres devant lui.

## Établissement de commencement

Les architectes déposent leur feuille de tactique devant eux, de telle sorte qu'elle ne puisse pas être vue par l'adversaire. Comme protection contre la vue, on peut utiliser la boîte de jeu. À l'aide leurs cinq gardes, ils marquent les emplacements de départ des huttes sur la feuille de tactique. Les règles suivantes doivent être respectées :

1. Les architectes ne peuvent utiliser que 4 premières rangées de lettres devant eux.
2. Chaque hutte doit toucher au moins une autre hutte de sa même couleur, verticalement, horizontalement ou en diagonale. Lorsque les deux architectes ont placé leurs gardes, la protection est retirée et les huttes sont placées conformément aux positions des gardes sur la feuille de tactique. Ceci est la position de départ des Massaïs.

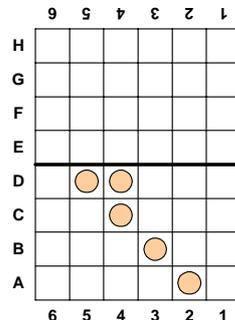


Fig. 1 : choix des emplacements sur la feuille de tactique de Blanc

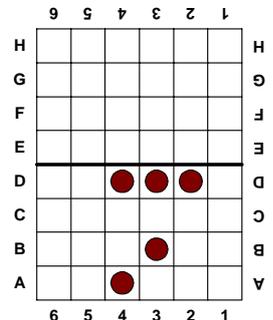


Fig. 2 : choix des emplacements sur la feuille de tactique de Noir

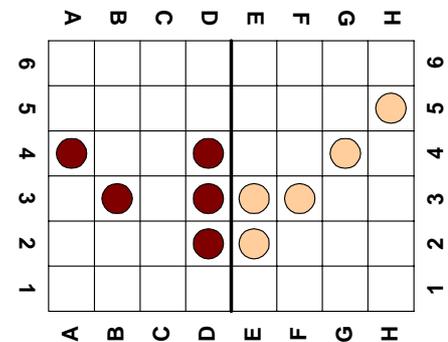


Fig. 3 : Situation de départ obtenue d'après les préparatifs secrets de Blanc et Noir

## Déroulement du jeu

L'architecte qui joue avec les huttes foncées commence, puis les joueurs jouent à tour de rôle. Chaque joueur peut choisir entre deux possibilités d'action :

### 1. Construire une nouvelle hutte

Un architecte construit une nouvelle hutte de sa couleur sur une case libre du plateau de jeu (éventuellement aussi dans la moitié adverse du plateau) qui doit toutefois toucher par un côté ou un angle au moins une case déjà occupée par une de ses propres huttes.

Si toutes les quinze huttes d'un architecte sont déjà sur le plateau, il peut déplacer une de ses huttes vers une nouvelle case de son choix. Une hutte doit toujours en toucher au moins une autre de son propre camp, par un côté ou un coin.

### 2. Attaquer une hutte adverse

Un architecte peut essayer d'attaquer des huttes adverses. Il doit annoncer cette intention. L'architecte choisit en secret une hutte adverse qui touche au moins une de ses propres huttes. Il marque en secret la case de cette hutte avec le garde rouge sur sa feuille de tactique.

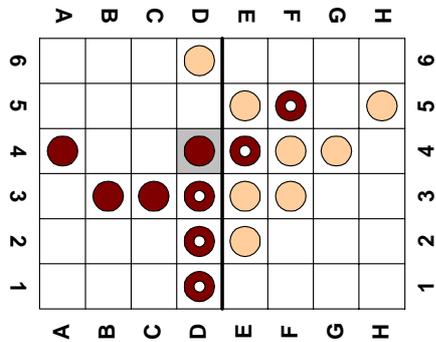


Fig. 4 : la hutte que Blanc attaque en secret (sur fond gris) et celles qu'il peut attaquer (marquées d'un point)

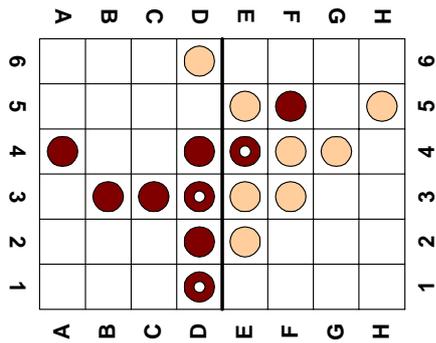


Fig. 5 : Un exemple de défense (A)

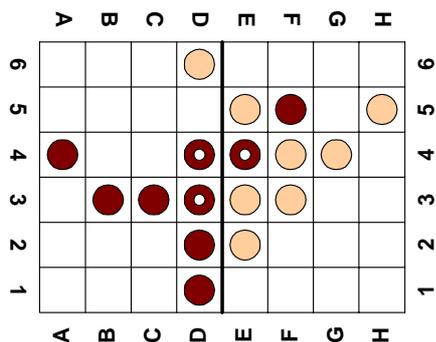


Fig. 6 : Un autre exemple de défense (B)

L'architecte en défense compte le nombre de ses huttes pouvant être menacées, c'est à dire qui touchent au moins une hutte de l'attaquant. Ce total constitue le nombre de points d'attaque. Selon, le nombre de points d'attaque, le défenseur dispose d'un nombre de gardes en défense (les pions jaunes) défini sur la feuille de tactique :

Points d'attaque	Gardes en défense
1 - 2	1
3 - 4	2
5 - 6	3
7 et +	4

Le défenseur marque en secret les cases des huttes qu'il veut protéger avec les gardes jaunes sur sa feuille.

## Résultats d'une attaque

Lorsque les deux architectes ont terminé leurs marquages, les feuilles de tactique sont dévoilées et on tire les conséquences de l'attaque.

a) Si la hutte attaquée n'est pas défendue par un garde, elle est remplacée par une hutte de l'agresseur. En outre, toutes les huttes du défenseur limitrophes de la hutte attaquée sont retirées du plateau de jeu.

Si des huttes se retrouvent maintenant isolées, c'est à dire qu'elles ne touchent plus aucune hutte amie, elles sont également retirées. Les huttes retirées sont rendues au défenseur.

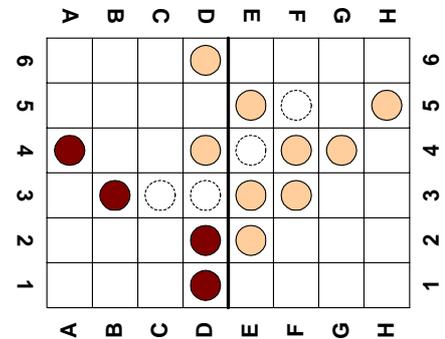


Fig. 8 : Conséquence d'une attaque réussie (A)

b) Si la hutte attaquée est défendue par un garde, elle reste à sa place. Toutes les huttes de l'agresseur qui touchent cette hutte sont retirées du plateau de jeu. Si maintenant des huttes se retrouvent isolées, elles sont également retirées du plateau de jeu. L'agresseur récupère les huttes qu'il vient de perdre.

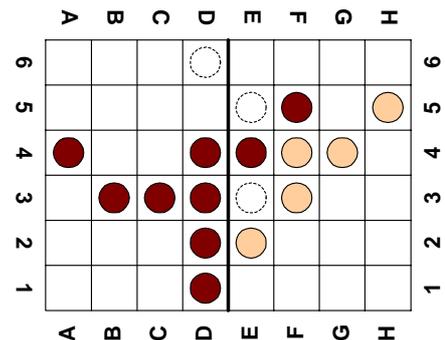


Fig. 9 : Conséquence d'une défense réussie (B)

## Fin de la partie

Un architecte gagne la partie, s'il établit avec ses huttes une liaison ininterrompue entre les deux rives du fleuve asséché, c'est à dire la ligne A et la ligne H.

Un architecte gagne également si plus aucune hutte de son adversaire ne se trouve sur le plateau de jeu.

## Variantes

- En diagonale voisines ne sont considérées que verticalement et horizontalement des usines sidérurgiques pas toutefois comme usines sidérurgiques limitrophes.
- Un joueur gagne aussi lorsqu'il pouvait établir toutes ses 15 usines sidérurgiques sur le plan de jeu.

© ABACUSSPIELE Verlags KG  
Schopenhauerstr. 41  
63303 Dreieich, Germany