

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)



# SHOULDER TO SHOULDER

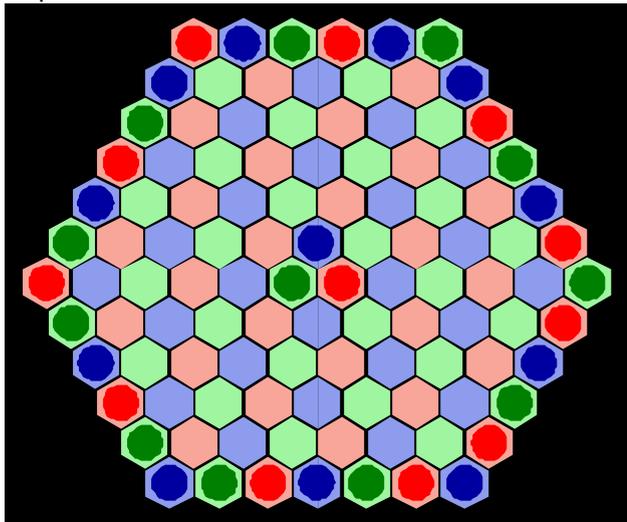
Un jeu de **David Parlett** édité par **Intellect Games**  
World copyright © 1975 Prodex Ltd. Guernsey, C.I. Made in England.

## **Mise en place**

Le jeu contient 3 jeux de 12 pions, rouges, verts et bleus. Les pions doivent être disposés sur le plateau avant de commencer à jouer.

## **Pour 3 joueurs**

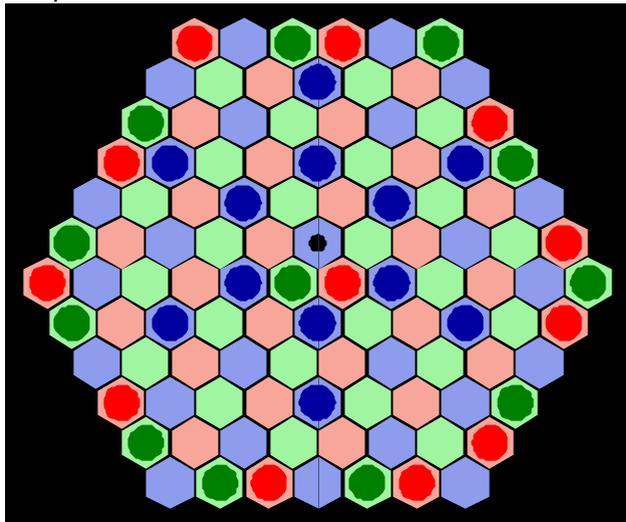
Placez tous les pions sur les cases de la même couleur sur tout le pourtour du plateau de jeu, ainsi que sur les trois cases marquées d'un point au centre du plateau.



## **Pour 2 joueurs**

Seuls les rouges et les verts jouent. Ils sont disposés comme pour le jeu à trois joueurs.

Les pions bleus sont disposés sur les cases bleues indiquées sur le schéma ci-dessous.



## **But du jeu**

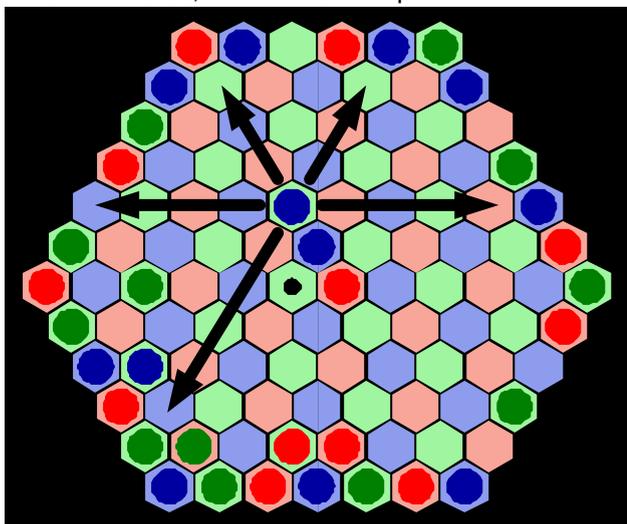
Le but du jeu est pour chaque joueur de connecter tous ses pions de sorte qu'ils soient tous sur des cases se touchant les unes les autres par au moins un côté. La forme du groupe n'a aucune importance.

## **Déroulement de la partie**

Les joueurs jouent à tour de rôle. A son tour un joueur peut soit faire « courir » un pion, soit le faire « sauter ». Seules ces deux possibilités existent.

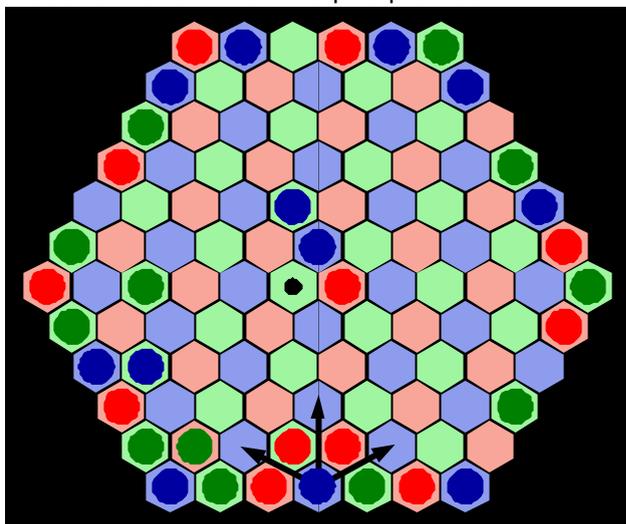
## **La course**

Une course consiste à déplacer un pion tout droit, selon l'une des six directions possibles, aussi loin que souhaité, mais sans passer au dessus de pions amis ou adverse.



## **Le saut**

Un pion peut sauter, comme indiqué sur le dessin ci-dessous, à condition de se trouver sur une case de sa couleur. Le saut ne peut se faire que vers une des cases de même couleur les plus proches.



Dans tous les cas, qu'il s'agisse d'une course ou d'un saut, la case d'arrivée doit être libre. Le saut passant au dessus ou entre deux cases, peut être pratiqué par dessus des pions adverses. C'est même la seule façon de se sortir de situations difficiles.

### **Ce que vous ne pouvez pas faire**

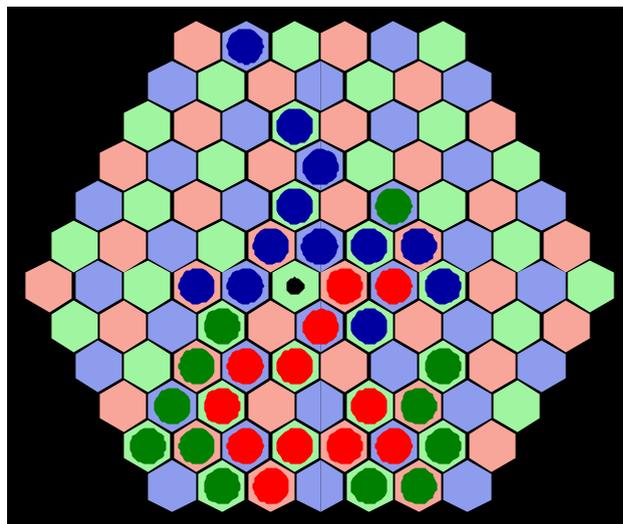
Il y a quatre règles à respecter lors des déplacements :

- Vous ne pouvez pas passer au dessus ou arriver sur un pion, qu'il soit de votre camp ou non.
- Vous ne pouvez pas atterrir sur la case centrale (marquée d'un point) qui n'est pas de votre couleur.
- Vous ne pouvez faire un saut avec un pion que si celui-ci se trouve au départ sur une case de sa couleur.
- Vous ne pouvez pas passer au dessus d'un pion bleu ni atterrir dessus quand vous jouez à deux joueurs.

### **Fin de la partie**

Le premier joueur qui parvient à connecter ensemble tous ses pions gagne la partie. Le jeu s'arrête immédiatement. Le second et le troisième joueur sont déterminés par le nombre de pions qu'il leur restait à connecter.

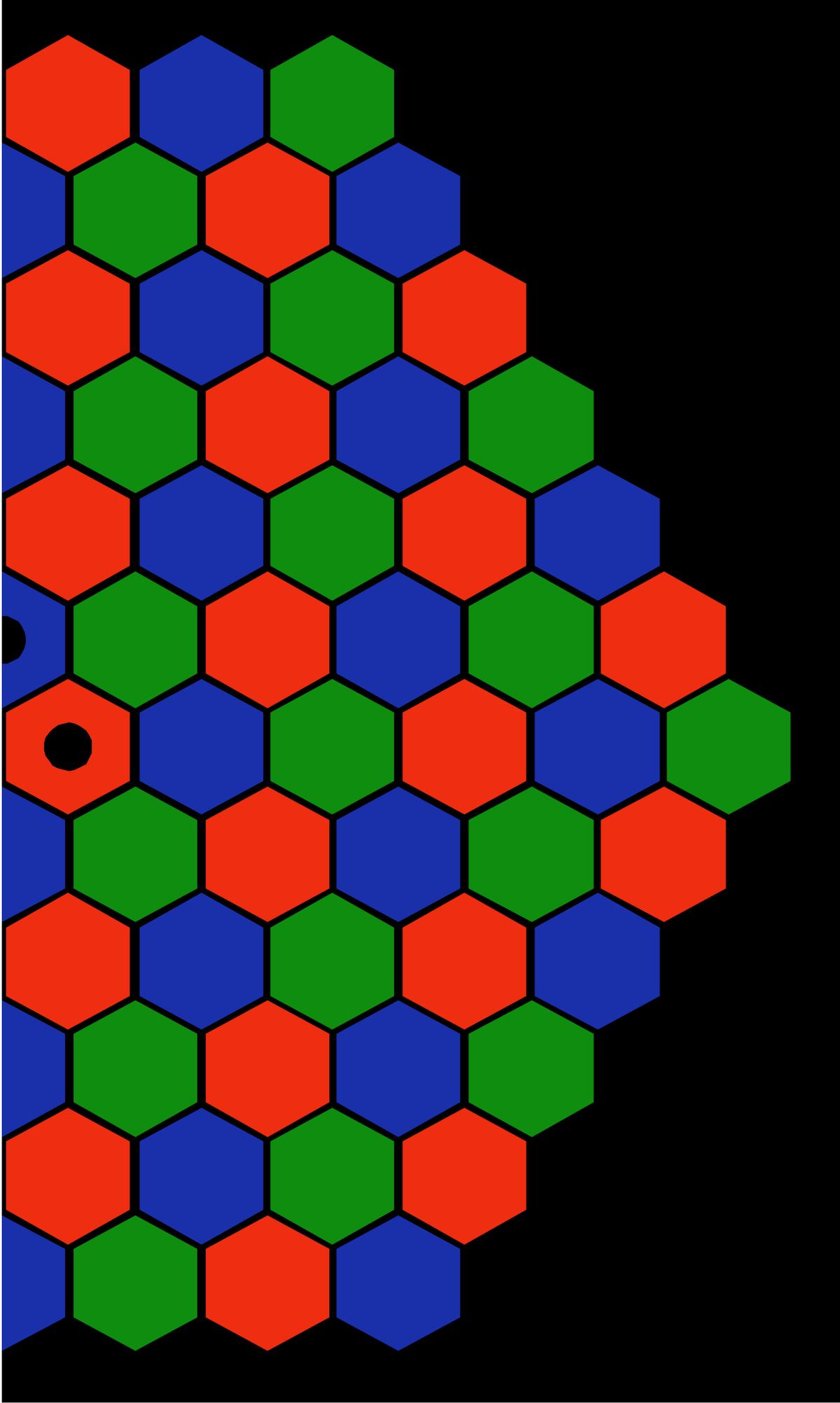
*Dans l'exemple ci-contre, Rouge a gagné. Bleu, qui n'a plus que deux pions à connecter est second. Vert est troisième et se trouve bien loin d'avoir fini !*



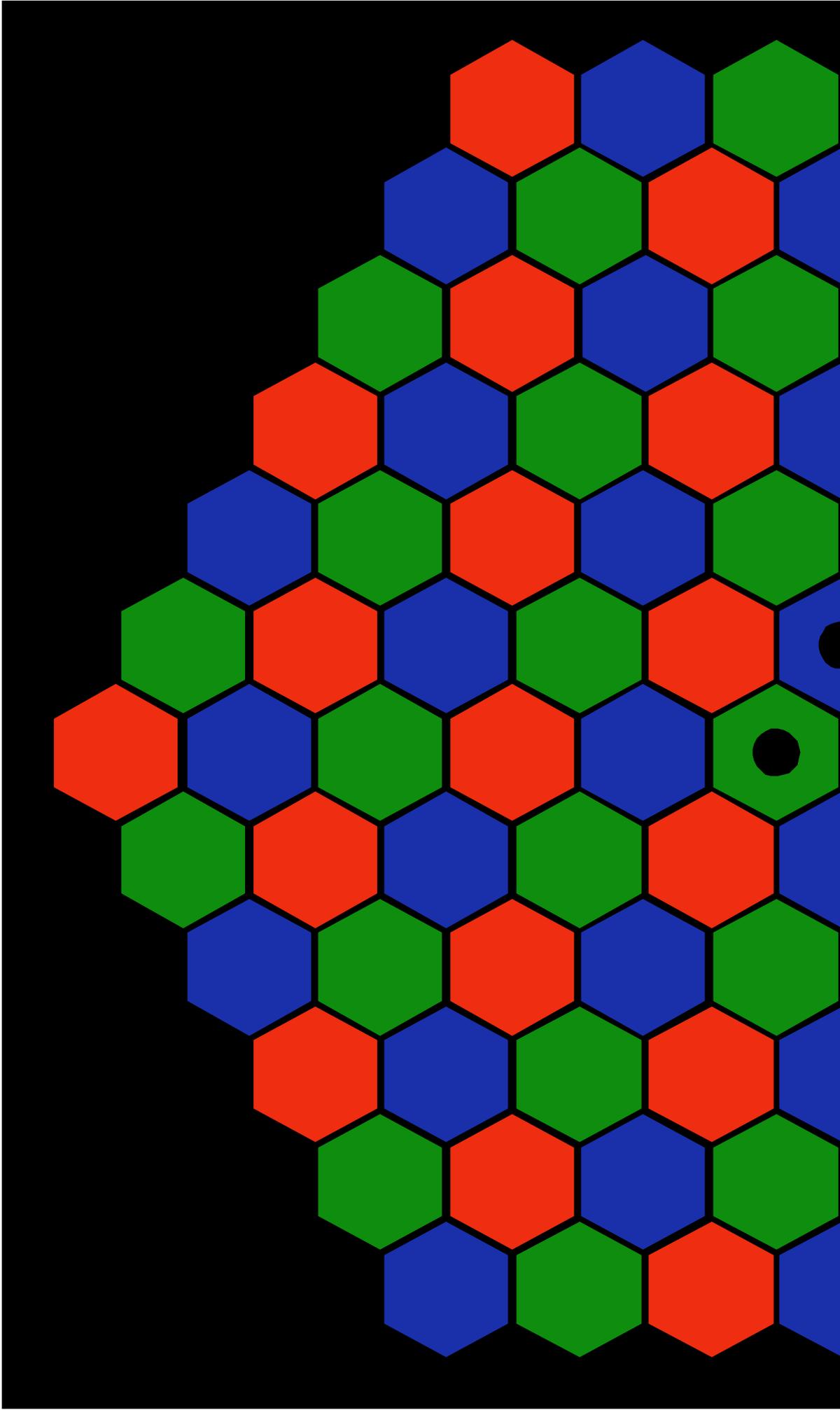
### **Note du traducteur :**

Shoulder to Shoulder n'est malheureusement plus édité.

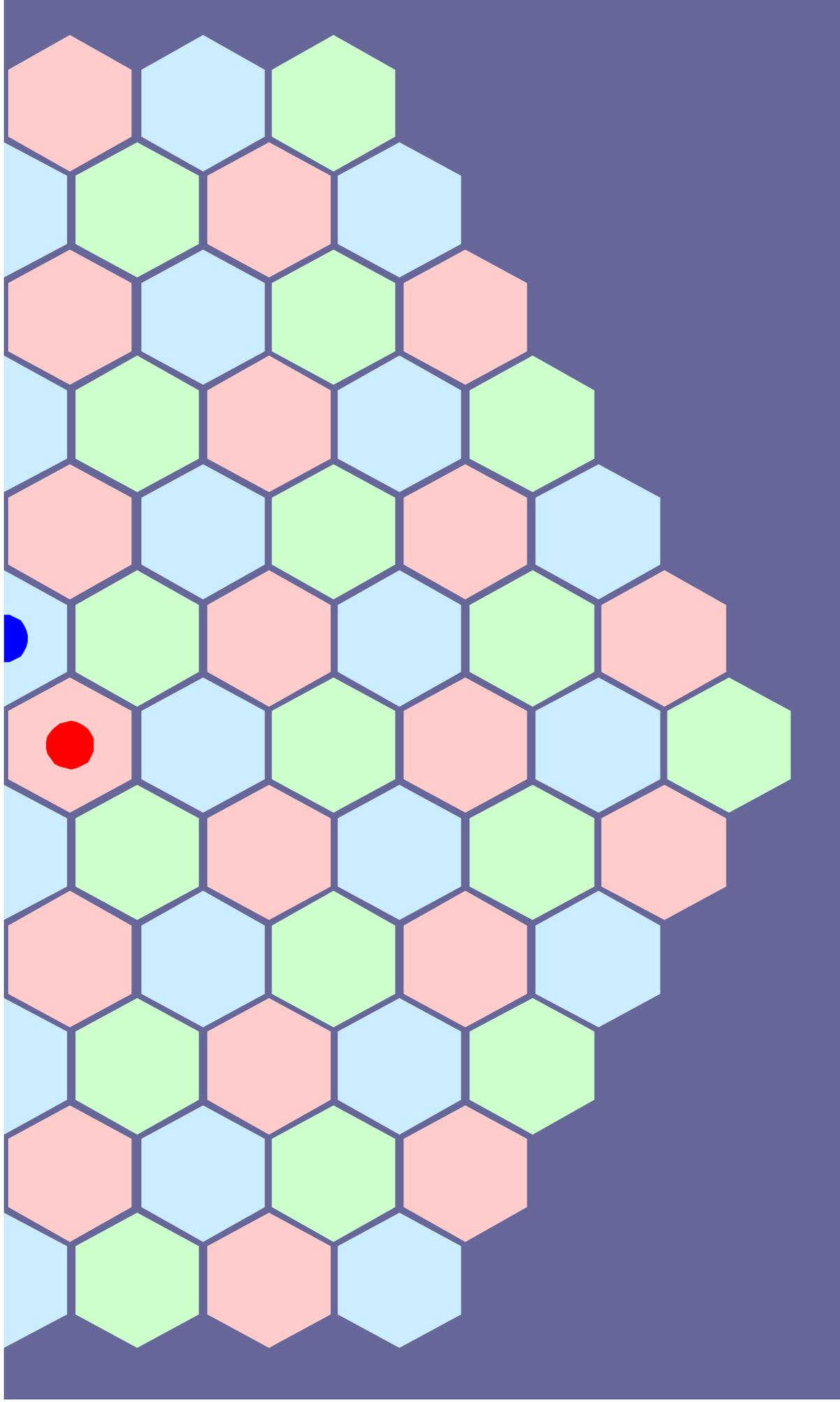
Vous trouverez ci-dessous de quoi confectionner un plateau de jeu. Vous ne pouvez bien entendu pas commercialiser le jeu sans l'autorisation des ayants-droit.



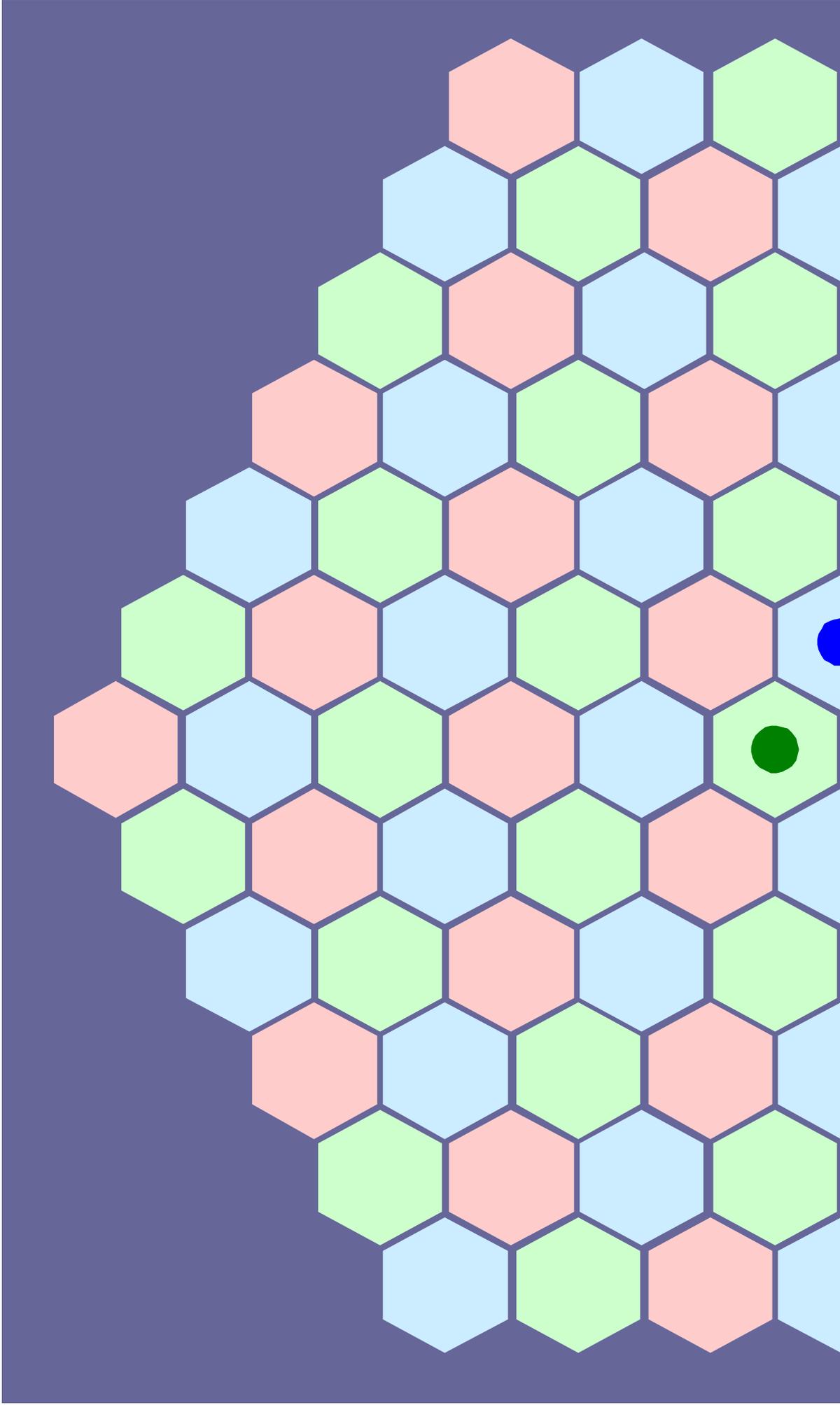
Shoulder to Shoulder est un jeu de David Parlett - © 1975 Prodex Ltd. Guernsez CI - Intellect Games



Shoulder to Shoulder est un jeu de David Parlett - © 1975 Prodex Ltd. Guernsey CI - Intellect Games



Shoulder to Shoulder est un jeu de David Parlett - © 1975 Prodex Ltd. Guernsez CI - Intellect Games



Shoulder to Shoulder est un jeu de David Parlett - © 1975 Prodex Ltd. Guernsez CI - Intellect Games