

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 (Saône-et-Loire), 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



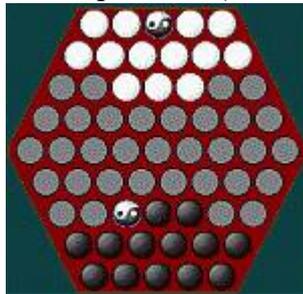
Notalone

Un jeu de Vincent Everaert publié dans
Tangente Jeux & Stratégie n°15 en 2005

Un irrépressible sentiment de solitude vous étreint-il lorsque vous poussez les billes d'Abalone ? Un peu d'aide serait la bienvenue pour repousser la horde des billes adverses... Demandez-la à vos deux nouvelles amies, les sœurs Notalone.

Situation initiale

Les sœurs Notalone, deux billes spéciales (d'une troisième couleur), prennent place sur le plateau. Chaque joueur choisit librement la position de l'une des billes dans son propre camp. Ces billes sont « neutres », dans le sens où elles appartiennent toujours au joueur dont c'est le tour.



But du jeu

La partie cessera lorsque les deux sœurs seront réunies. A cet instant, le joueur qui possédera le plus de billes de sa couleur sur le plateau remportera la partie.

Déplacements

Les mouvements classiques concernant les pièces d'Abalone sont conservés. On peut donc déplacer de 1 à 3 billes de sa couleur, en ligne ou en flèche. Ces mouvements classiques peuvent intégrer, en plus, une ou deux sœurs Notalone alignées avec les billes déplacées. Ces billes peuvent être situées n'importe où dans la ligne déplacée et ne sont pas comptées dans le nombre de billes déplacées. Ce qui implique que :

- un déplacement peut intégrer jusqu'à 5 billes (3 billes de votre camp + 2 Notalone) ;
- une sœur Notalone ne peut pas se déplacer seule.

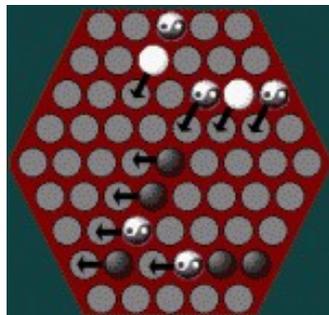


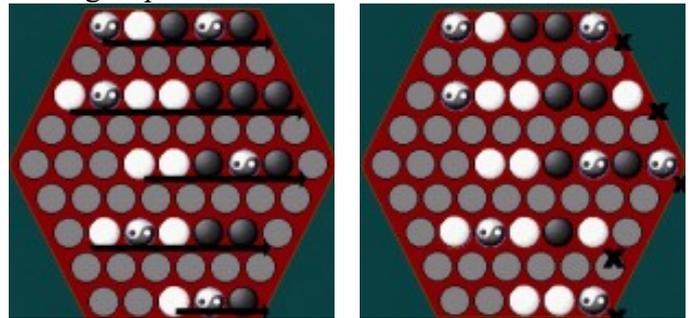
Illustration : exemples de déplacements en ligne ou en flèche intégrant des billes Notalone.

Poussée

Lorsque les billes déplacées sont en contact avec des billes adverses, celles-ci se trouvent poussées dès lors qu'elles se trouvent en infériorité numérique. Dans une telle poussée une sœur Notalone est comptée dans le camp qui effectue la

poussée, quelle que soit sa position. Ceci est valable même si la (ou les) sœur Notalone est située dans la chaîne adverse !

Une poussée peut bien sûr mener à l'éjection d'une bille adverse hors du plateau. Cependant, en aucun cas l'éjection d'une sœur Notalone n'est autorisée. D'autre part, une poussée demeure interdite si elle est bloquée par une bille amie en fin de groupe.



Illustrations : exemples de poussées blanches possibles et de poussées à droite interdites pour les blancs.

Règle de non va et vient

Afin d'éviter une répétition de position, une sœur Notalone ne peut pas être déplacée successivement dans deux directions strictement opposées.

Fin de partie

Un joueur qui a l'avantage (numérique) sur son adversaire doit chercher à réunir les sœurs Notalone. Dès que les sœurs sont réunies, la partie cesse et l'on décompte le nombre de billes de chacun. Attention toutefois, il n'y a pas de partie nulle (sauf par accord mutuel) : si un joueur provoque le rassemblement des sœurs alors qu'il a autant de billes que son adversaire, alors il perd la partie.

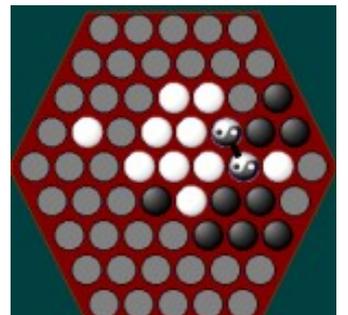


Illustration : Blanc l'emporte par 10 à 9.