

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



PALANQUEE

Dans toute cette règle, les parties importantes et souvent oubliées par les joueurs sont **surlignées en gras**, les parties *en italiques* elles, signalent des points de détails que seule la pratique peut rendre intéressants. Elles peuvent donc se passer en première lecture.

La palanquée est une jungle formalisée où des végétaux luttent pour maîtriser le terrain et éliminer les végétaux ennemis. Un plateau de 304 cases hexagonales forme le terrain où 2 à 5 joueurs peuvent s'affronter. Chacun d'entre eux dispose de 50 pions appelés pousses et de trois pions appelés graines.

La partie commence avec un terrain vide. Les joueurs jouent à tour de rôle et leur première action est de poser une graine sur le terrain sur la case de leur choix, à condition que celle-ci soit à au moins 3 cases de distance de tout pion ennemi. Cette graine sera l'embryon de leur première plante qu'ils vont devoir faire croître aux tours suivants. La première chose à apprendre pour jouer à la palanquée est donc ce qu'est une plante ainsi que la manière de les manipuler.

Une plante est un groupe de pièces de même couleur comportant au moins une graine et éventuellement réduite à cette dernière.

Une pousse ou un groupe de pousse isolé, c'est à dire n'étant pas en contact avec une graine ne peuvent survivre sur le terrain.

Une plante peut être le siège de quatre types d'actions différentes :

- croissance : on pose une pousse ou une graine sur une case vide touchant la plante
- mouvement : on prend une des pousses de la plante et on la repose sur une case vide touchant cette plante.
- récolte : on prend une des graines de la plante et on la remet en réserve. Attention, la récolte n'est possible que sur une plante qui comporte au moins deux graines. Il est de plus interdit de récolter une graine si ceci mène une pousse ou un groupe de pousse à se retrouver isolé.
- élagage simple: on prend une des pousses de la plante et on la remet en réserve.

Ces actions peuvent avoir différentes conséquences qui se déduisent facilement de la définition d'une plante:

- fusion : à la suite d'une croissance ou d'un mouvement deux plantes de même couleur se touchent et ne forment plus qu'une seule et même plante*
- élagage massif : à la suite d'un élagage simple ou d'un mouvement, une pousse ou un groupe de pousse se retrouve isolé. Il est immédiatement retiré du terrain.*
- séparation : à la suite d'un élagage simple, ou d'un mouvement, une plante se retrouve séparée en deux ou trois plantes distinctes.*
- greffe : à la suite d'un mouvement un groupe de pousses se trouve transféré d'une plante à une autre.*

L'essentiel à retenir à propos de ces conséquences est que les pousses isolées ne sont retirées qu'une fois l'action terminée et que le plateau est toujours « lisible » sans avoir à se rappeler du déroulement de la partie.

A chaque tour, chaque plante fait l'objet d'un nombre d'actions égal au nombre de graines qu'elle renferme au moment où le joueur à qui elle appartient prend la main.

Si une plante comporte deux graines et qu'une première action mène à une séparation, la deuxième action peut être appliquée sur l'une ou l'autre des plantes ainsi générées. De même si deux plantes sont séparées au moment où un joueur prend la main, et qu'une première action les fait fusionner, la deuxième action peut se faire n'importe où sur la plante résultante.

Le cas à trois graines procède de la même logique. Si une plante à trois graines se sépare en une plante à une graine et une plante à deux graines lors d'une première action, la deuxième action pourra se faire sur l'une ou l'autre des plantes résultantes et la troisième devra se faire sur la résultante qui possède deux graines. Si trois plantes à une graine fusionnent lors d'une première action, les deux actions restantes peuvent se faire n'importe où sur la plante résultante.

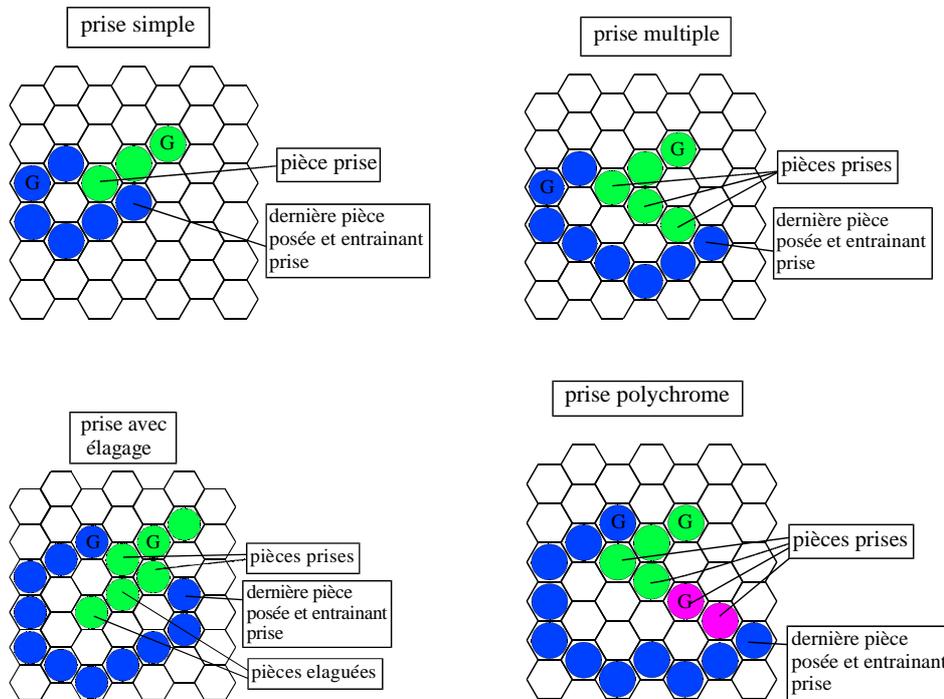
L'essentiel à retenir, est que le nombre d'actions exécutées par un joueur ne peut en aucun cas être supérieur au nombre de graines de sa couleur présentes sur le plateau au moment où il prend la main. De plus, on ne peut pas utiliser l'action relative à une plante pour en manipuler une autre.

Enfin, un joueur est tenu d'exécuter toutes les actions auquel il a droit à chaque tour sauf s'il a encore une ou des graines en réserve auquel cas il peut choisir de poser l'une de ces graines n'importe où sur le plateau au lieu d'exécuter l'une des actions auquel il a droit. Cette action spéciale s'appelle le semi.

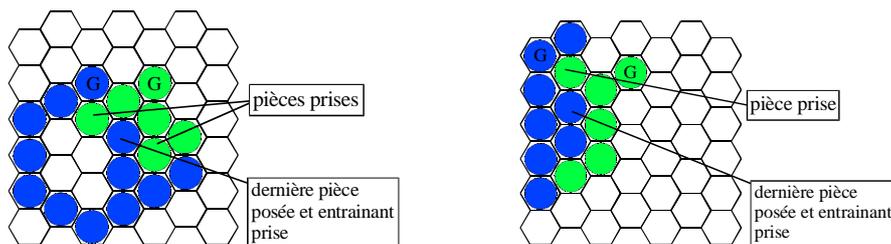
Si un joueur oublie d'agir sur l'une de ses plantes ou s'il oublie une action sur une plante à plusieurs graines, son ou ses adversaires peuvent déclarer cette plante morte ou moribonde et retirer la ou l'une des graines de cette plante du plateau. Les pousses se retrouvant ainsi isolées sont elles aussi retirées du plateau.

Il reste maintenant à voir comment ces plantes vont pouvoir se prendre. Trois techniques de prise sont possibles :

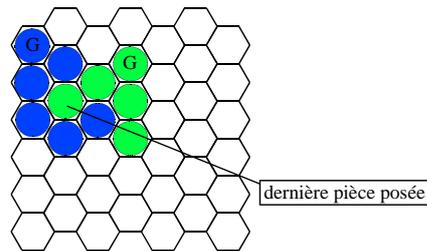
-Prise en tenaille : Une pièce, ou un alignement de pièces de couleurs quelconques entourées de part et d'autre par deux pièces d'une même couleur adverse sont retirées du plateau. Les pousses se retrouvant ainsi isolées sont elles aussi retirées. Les pousses capturées sont rendues à leur propriétaire, comme toujours lorsque des pousses sont retirées du plateau. Seules les graines capturées sont définitivement éliminées, tout comme les graines prises sur une plante morte ou moribonde.



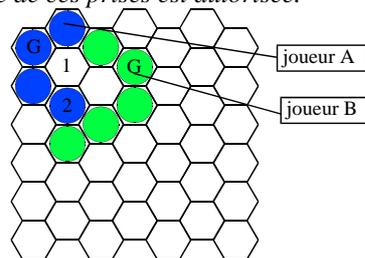
Règle de préséance : Un joueur peut poser une pièce dans une position où elle est prise dans la mesure où ceci lui permet de réaliser une prise qui annule ce danger. De même, un joueur peut mettre un alignement de ses propres pièces en position d'être prise si cette action lui permet de réaliser une prise qui annule le danger. Ainsi, les deux coups qui suivent sont valides



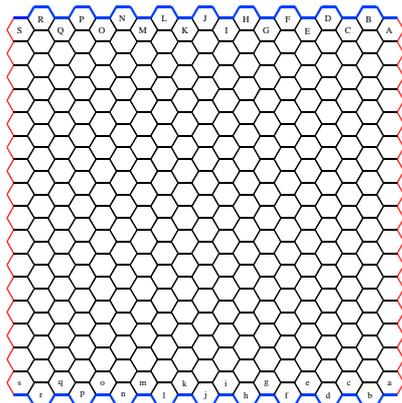
Il est par contre formellement interdit de réaliser une action qui mette une pièce ou un groupe de pièces en position d'être pris si cette action n'annule pas le danger par la réalisation d'une prise. Ainsi, le coup qui suit, n'est pas valide.



Enfin, la configuration suivante ou des configurations similaires peuvent survenir et mener à une suite ininterrompue de prises sans intérêt. En effet, si le joueur B place une pièce en 1 il prend la pièce située en 2, et au tour suivant, le joueur A pourra poser une pièce en 2 pour prendre la pièce située en 1 et ainsi de suite. Seule la première de ces prises est autorisée.



Les deux autres types de prise nécessitent de regarder le plateau d'un peu plus près.

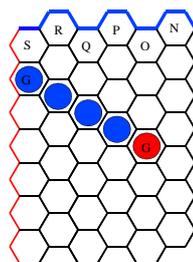


Les bords bleus et les bords rouges n'ont pas les mêmes propriétés.

Les bords bleus sont transparents. Une plante peut avoir une graine en « A » et des pousses en « a,b,c » par exemple. Le plateau figure donc un cylindre coupé le long de cette ligne et mis à plat. Ceci afin d'éviter des positions imprenables.

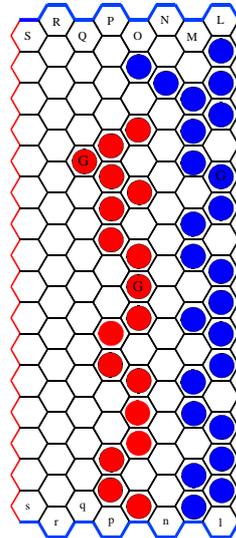
Les bords rouges sont infranchissables et permettent une « prise contre le bord » : une pièce ou un alignement de pièces d'une même couleur qui touche ce bord peut être pris par une pièce adverse placée dans le prolongement de cet alignement

PRISE CONTRE LE BORD



Les pièces bleues sont prises

Prise par saturation : si une colonne du plateau ne contient pas deux cases contiguës vides elle est dite saturée et toutes les pièces qui s’y trouvent sont retirées du plateau. Les pousses ainsi isolées le sont aussi. Comme pour les autres techniques de prises, toutes les pousses retirées du plateau sont rendues à leurs propriétaires respectifs et les graines sont définitivement éliminées. On peut saturer volontairement une colonne, mais attention, les pièces du joueur qui a saturé la colonne ne sont pas épargnées.

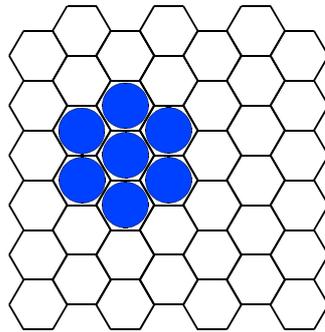


Ni la colonne M ni la colonne L ne sont saturées. La colonne O elle est saturée. Toutes les pièces qui s’y trouvent sont retirées du plateau.

Lors d’une partie, les joueurs doivent s’efforcer d’éliminer leurs adversaires du plateau. **Ils ne doivent cependant pas poser de pièce à moins de 3 cases de toute pièce ennemie lors des trois premiers tours.** Enfin, si un joueur, n’a plus de pièces présentes sur le plateau, mais possède encore des graines en réserve il est tenu d’en reposer une au tour suivant. Le dernier joueur présent sur le plateau est déclaré vainqueur.

LE PARASITAGE

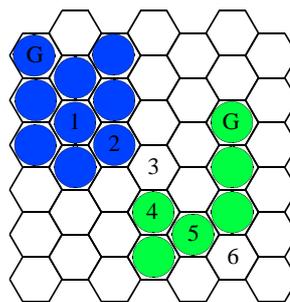
Lorsqu'un joueur réalise la figure suivante (qui ne doit être composée que de pousses) nommée bouton, Reliée ou intégrée d'une manière quelconque à une de ses plantes



Il dispose immédiatement, d'un nouveau type d'action pour la plante avec laquelle il a réalisé cette figure : le parasitage.

Le parasitage consiste à déplacer la pousse centrale de cette figure sur un chemin long de 6 cases au plus pour venir parasiter une plante adverse. Ce chemin n'est pas obligatoirement droit, et seule la dernière de ses cases se doit d'être vide.

exemple de parasitage



Pour devenir un parasite, cette pousse doit respecter deux conditions :

- n'être en contact avec aucune pièce de même couleur au terme de son déplacement.
- être en contact avec une plante adverse.

Pour survivre, ce parasite devra rester en contact avec la plante qu'il a parasitée ou avec une autre plante adverse.

Au tour suivant, et tant que ce parasite sera vivant, le joueur à qui il appartient devra appliquer une action sur ce parasite. Si il omet de le faire, ses adversaires peuvent le déclarer mort et le retirer du plateau. Les actions relatives aux parasites sont parfaitement similaires à celles des plantes et sont :

-Croissance, par adjonction d'une pousse supplémentaire.

-Le mouvement :

il est de deux types. Un parasite formé d'une seule pousse peut se déplacer d'une case par tour tant qu'il reste en contact avec une plante ennemie. Pour un parasite formé de plusieurs pousses, le mouvement strictement identique à celui des plantes.

- l'élagage simple, par retrait d'une pousse.

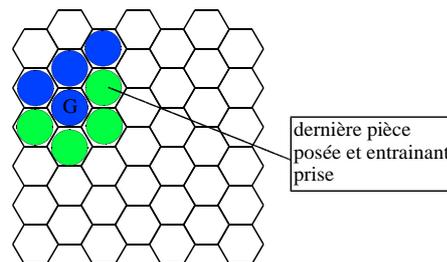
Les conséquences de ces actions sont elles aussi parfaitement similaires à celles rencontrées sur les plantes.

L'une d'entre elles mérite tout de même un peu d'attention. Un parasite formé d'au moins trois pousses peut se séparer en deux parties, à la suite d'un mouvement. Si ces deux parties sont en contact avec une plante ennemie, elles forment donc deux parasites dès le tour suivant.

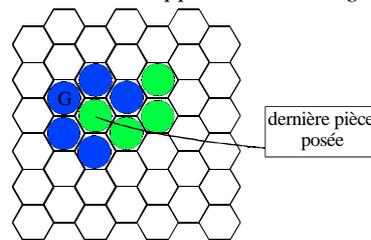
Les pousses formant un parasite peuvent se prendre exactement de la même manière que les pièces constituant une plante. Les conséquences pour les pousses isolées sont les mêmes que pour les plantes. Simplement, l'isolement doit être plus fort. En effet, une pousse ou un groupe de pousses de parasite survivent tant qu'ils sont en contact avec une plante ennemie.

Une plante peut aussi s'élaguer pour se débarrasser de ses parasites et dans ce cas, le parasite disparaît s'il n'est plus en contact avec aucune plante.

Les règles de préséance s'appliquent aussi aux parasites, mais il peut cependant arriver qu'un parasite meure en réalisant une prise du fait de son isolement une fois la prise effectuée. Ainsi, la prise suivante est tout à fait valide, et ne contrarie pas les règles de prise énoncées dans les règles de bases.



la prise suivante elle, est interdite, en application des règles de base.



Enfin, on peut parasiter un parasite. Un parasite peut former un bouton. Deux boutons peuvent avoir des pousses communes mais doivent être complets pour éclore. **De plus, une même plante, ou un même parasite ne peuvent pas lancer plusieurs parasites dans le même tour.**

L'obligation faite aux joueurs de toujours avoir des pièces présentes sur le plateau s'applique à la lettre lorsque le parasitage est introduit. Un joueur n'est donc pas tenu de poser une graine sur le plateau tant qu'il a un parasite vivant.

En fin de partie, si un joueur qui n'a plus de graines ni en réserve ni sur le plateau parvient à prendre la ou les dernières graines de ses ennemis au moyen d'un ou plusieurs de ses parasite(s) survivant(s), la partie est déclarée nulle.

Pour résumer, un parasite se reconnaît facilement, c'est un groupe de pousses en contact avec une ou plusieurs plantes ennemies.

Les seuls moyens de former un parasite sont :

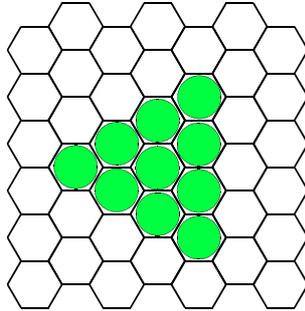
- faire éclore un bouton.
- scinder un parasite existant en deux.

La partie élaguée d'une plante qui toucherait encore une plante ennemie n'est donc pas promue au rang de parasite. On peut par contre greffer un morceau de plante sur un parasite et vice versa.

On ne peut pas utiliser les actions relatives aux parasites pour récolter ou semer une graine. Ceci afin d'éviter la pose de deux graines dans le même tour.

REGLE DE LA CROISSANCE ACCELEREE

Lorsqu'un joueur parvient à réaliser la figure suivante nommée feuille :



Reliée d'une manière quelconque à une de ses plantes.

Il pourra perpétrer une action de plus par tour sur la plante qui porte cette feuille, et ce dès le tour suivant. Pour garder cet avantage, il devra laisser cette feuille intouchée pendant toute la durée de son tour de jeu. Il n'est donc pas interdit d'utiliser le bouton contenu dans une feuille pour lancer un parasite, mais ceci fait perdre l'action supplémentaire pour le tour ou le parasite est lancé et ce jusqu'au tour suivant celui où la feuille est recomptée.

Une feuille ne doit pas comporter de graine.

Une plante peut avoir plusieurs feuilles mais ne peut pas bénéficier de plus de deux actions supplémentaires par tour. deux feuilles ne peuvent pas avoir de pousses communes.

Un parasite peut avoir des feuilles et subir la même limite de deux actions supplémentaires maximum par parasite.

Les actions supplémentaires ne peuvent être ni la récolte ni le semis ceci toujours pour empêcher la pose de deux graines dans le même tour.

