

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 ★★☆☆ modulaire 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



Master Bénédictine

Un jeu de Max Gerchambeau pour 2 joueurs – © 1982 Bénédictine Game Club

JEU DE STRATÉGIE 2 JOUEURS

Un damier de 7 x 7 cases.

Chacun des joueurs dispose de 5 pions, bouteilles Bénédictine vertes pour l'un, bouteilles Bénédictine ambres pour l'autre. Le pion ballon (représenté par la bouteille du couple) est commun aux deux joueurs.

BUT DU JEU

Marquer un essai, c'est-à-dire faire parvenir le ballon au-delà de la dernière rangée du camp adverse.

PRÉPARATION

Les pions (bouteilles Bénédictine) sont disposés sur les deux premières rangées des cases face à chaque joueur (cases marquées d'un point).

Aux bouteilles Bénédictine vertes font face les bouteilles Bénédictine ambres. Le ballon est placé au centre du damier.

Le joueur qui a les bouteilles Bénédictine vertes commence.

DEUX TYPES DE CASES

Le damier comporte 49 cases :

- 40 vertes réservées au déplacement des bouteilles Bénédictine des 2 couleurs.
- 9 noires sur lesquelles évolue uniquement le ballon.

LE JEU - DÉPLACEMENT DES BOUTEILLES BÉNÉDICTINE VERTES ET AMBRES

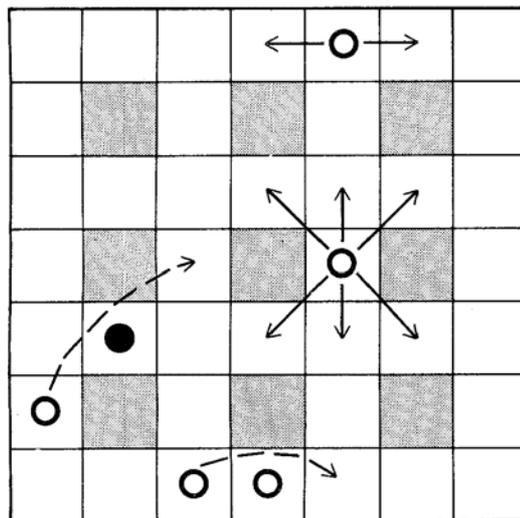
Chaque joueur à son tour peut déplacer une de ses bouteilles Bénédictine vers une case voisine libre dans n'importe quelle direction, comme le Roi aux Echecs, étant entendu que les bouteilles Bénédictine ne peuvent se poser sur les 9 cases réservées au déplacement du ballon.

La bouteille Bénédictine peut également passer au-dessus d'une autre bouteille Bénédictine voisine (de son camp ou de l'adversaire) à la seule condition que la case suivante dans la direction du saut soit libre.

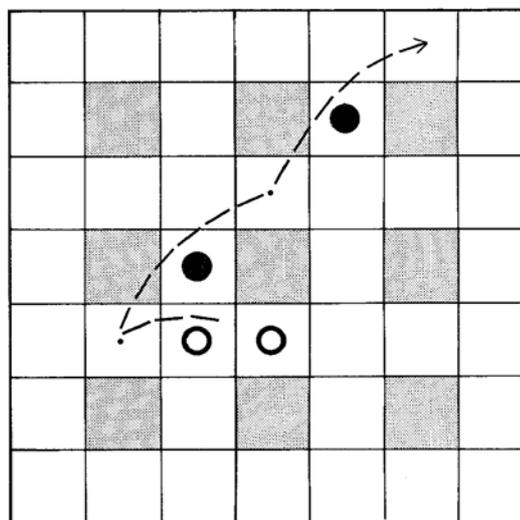
Le même coup peut comporter plusieurs sauts, avec ou non changement de direction après chacun d'eux.

DÉPLACEMENT DES BOUTEILLES

Exemple de sauts simples :



Exemple de sauts multiples :



Aucun saut n'est obligatoire. Il n'y a pas de prise. Un joueur ne peut passer son tour.

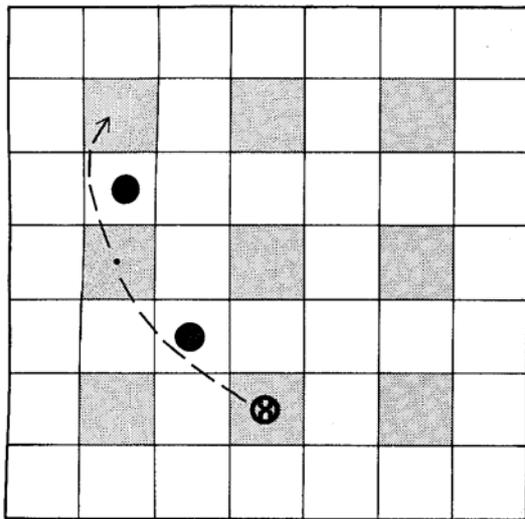
DÉPLACEMENT DU BALLON (bouteille du couple)

Un joueur ne peut déplacer le ballon qu'en lui faisant effectuer un ou plusieurs sauts par dessus ses propres bouteilles Bénédicte (suivant le principe déjà vu des sauts simples ou multiples).

Les joueurs ne déplacent le ballon que s'ils le jugent utile à leur stratégie.

Il est à remarquer que le ballon ne peut se trouver que sur l'une des 9 cases d'intersection des rangées horizontales ou verticales paires du damier: les cases noires.

IMPORTANT: Les bouteilles Bénédicte ne peuvent sauter par-dessus le ballon.



AMBRE joue le ballon et lui fait effectuer un saut multiple par dessus deux de ses bouteilles.

Deux possibilités de jeu :

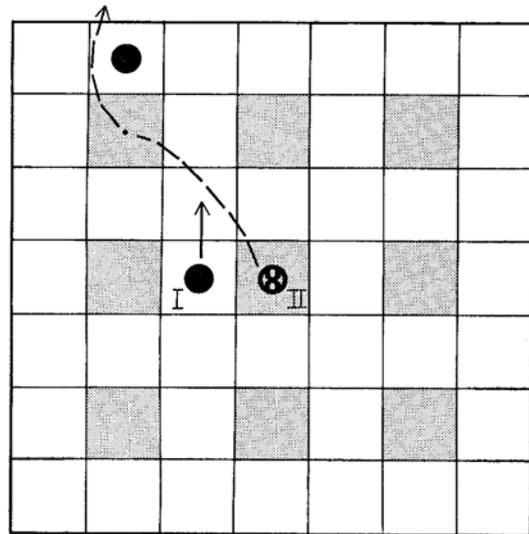
Chaque joueur à son tour peut :

- déplacer une de ses bouteilles Bénédicte ou
- enchaîner le déplacement d'une de ses bouteilles Bénédicte avec celui du ballon.

GAGNANT

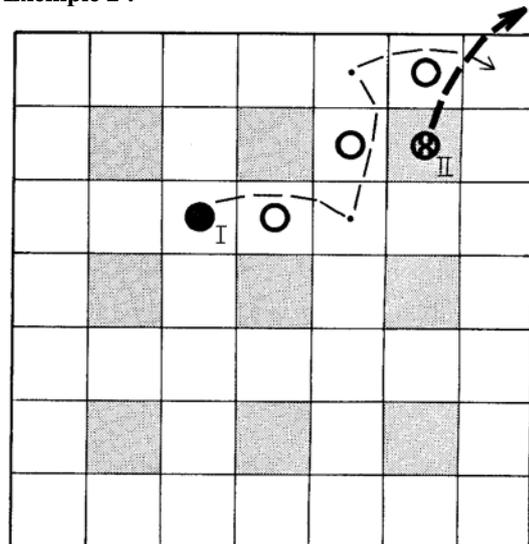
Le gagnant de la partie est celui qui le premier réussit à amener le ballon au-delà de la dernière rangée adverse.

Exemple 1 :



AMBRE déplace sa bouteille puis joue le ballon II, qui par sauts multiples parvient au-delà de la dernière rangée adverse.

Exemple 2 :



AMBRE déplace sa bouteille I, qui parvient par sauts multiples sur la dernière rangée adverse, puis joue le ballon II et marque l'essai en coin.

Le perdant commencera la partie suivante.