

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



CREEPER

Un jeu de Graham Lipscomb

Règles adaptées de l'anglais par PL

Nombre de joueurs : 2

Matériel

Un tablier de 36 cases octogonales, qui elles-mêmes délimitent 45 cases carrées.

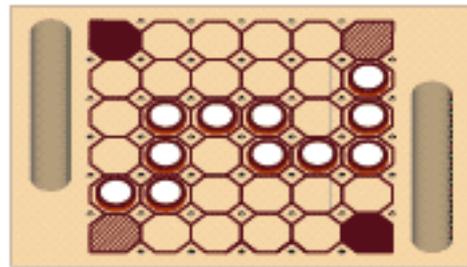
32 jetons réversibles présentant une face noire et une face blanche (comme à Othello), à la dimension des cases octogonales.

8 pions noirs et 8 pions blancs à la dimension des cases carrées (dans l'édition d'Out of the Box, il s'agit de fichets qui s'insèrent dans les trous pratiqués au centre de chaque case carrée).

Les octogones des coins diagonalement opposés du tablier sont de même couleur, resp. blancs et noirs. Ils représentent les bases de chacun des joueurs. Aucun jeton ne peut y être posé.

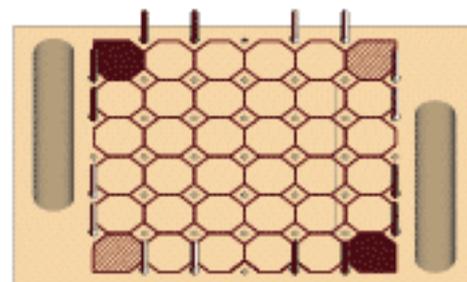
But du jeu

Être le premier à relier ses deux bases par une chaîne continue de jetons à sa couleur. (Les jetons doivent être connectés orthogonalement).



Préparation

Au début du jeu, les jetons noir-blanc sont remis à côté du tablier. Les pions ou fichets de chaque joueur sont disposés par deux, alignés au bord du tablier sur les cases carrées les plus proches des bases de départ, comme indiqué sur la figure ci-contre :



Les joueurs décident entre eux quelle sera leur couleur – noire ou blanche. Le joueur noir aura naturellement pour but de connecter les deux bases noires ; le joueur blanc, les deux bases blanches.

Déroulement du jeu : déplacement des pions et pose des jetons.

Les jetons.

La pose des jetons est gouvernée par le déplacement des pions (voir plus loin). Les jetons servent à constituer une chaîne reliant une base à l'autre. Ils sont posés sur le tablier, face de la couleur du joueur au-dessus. Une fois posés, ils ne peuvent plus être déplacés. Ils peuvent en revanche être retournés.

Aucun jeton ne peut être posé sur une base.

Les pions

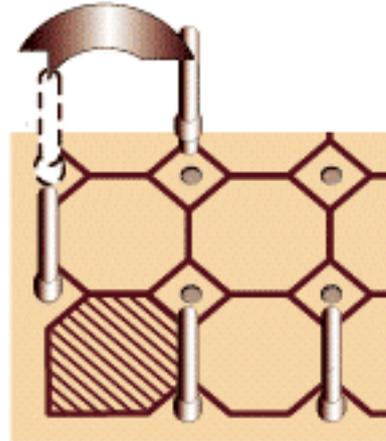
À son tour de jouer, chaque joueur déplace un de ses pions et effectue les actions qui éventuellement en découlent.

Les pions (ou fichets) ne se déplacent que sur les cases carrées, d'une case à l'autre, orthogonalement ou en diagonale. Les pions peuvent sauter par-dessus une base.

Lors de son déplacement, un pion peut servir à :

- poser un jeton sur une case octogonale :
- retourner un jeton déjà posé.
- prendre un pion de l'adversaire.

1. Lorsqu'un pion se déplace orthogonalement, aucun jeton n'est posé ni retourné.

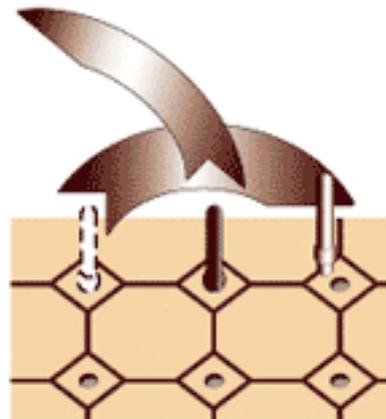


2. Un pion peut prendre un pion adverse en sautant par-dessus selon une direction verticale ou horizontale, à condition que la case située juste derrière soit vide.

Le pion capturé est éliminé du jeu.

On ne peut prendre qu'un seul pion à la fois.

Il n'est pas permis de sauter par-dessus l'un de ses propres pions.



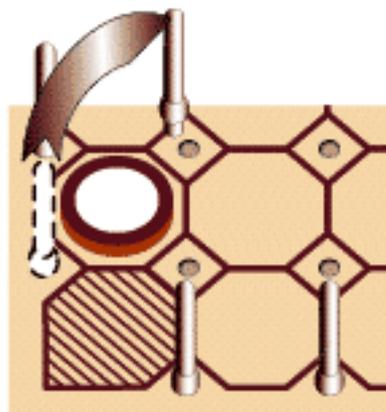
3. Lorsque qu'un joueur déplace un de ses pions en diagonale par-dessus une case octogonale,

- si la case est vide, le joueur y place un jeton à sa couleur, sauf s'il s'agit d'une base où aucun jeton ne peut être posé ;

- si la case est occupée par un jeton à la couleur de l'adversaire, ce jeton est retourné ;

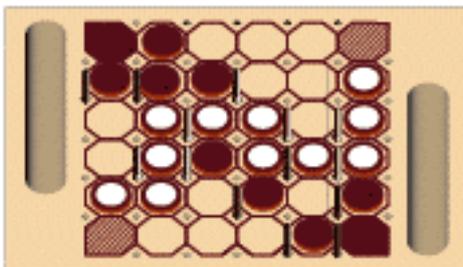
- si la case est occupée par un jeton à sa propre couleur, celui-ci est laissé en place, il ne se passe rien.

Un pion ne peut franchir qu'un seul octogone à la fois, de sorte qu'on ne peut poser ou retourner qu'un seul jeton lors d'un tour de jeu.



Fin de la partie

Un joueur remporte la partie s'il parvient à relier ses deux bases par une chaîne continue de jetons à sa couleur, connectés de manière orthogonale (les connections diagonales ne comptent pas)



Les blancs gagnent

Cas de nullité

Quand vient son tour, un joueur doit toujours déplacer un pion. Si aucun mouvement n'est possible, la partie est déclarée nulle.

Il s'ensuit qu'on ne gagne pas en capturant *tous* les pions de l'adversaire : il en résulterait forcément un match nul !

On peut également convenir que la partie est nulle dès lors que la même position se répète plusieurs fois.

11 octobre 2007.

Paul Lequesne – pl@guido.fr

Creeper – Mode d'emploi.

Creeper (« plante grimpante ou rampante » en anglais) est à peu près impossible à trouver sous nos latitudes. Il en existe actuellement deux versions, l'une de la société thaïlandaise Pin Original Games, (notamment distribuée aux USA par Out of the box, et semble-t-il par Djeco en France), l'autre publiée au Royaume Uni par l'auteur lui-même, Graham Lipscomb, fondateur de Graham's games.

Il est possible de se procurer le jeu par correspondance en se connectant aux sites Internet de l'une ou l'autre société (<http://www.otb-games.com> - <http://www.grahams-games.co.uk/creeper.html>). Mais en attendant que le colis traverse l'Atlantique ou la Manche, les pages qui suivent vous permettront de vous exercer un peu.

Pour jouer, il vous suffit d'imprimer et assembler le tablier de jeu, et de récupérer 32 pions d'Othello ainsi que deux séries de 8 pions noirs et blancs (d'échecs par exemple) de 12mm de diamètre.

La page 4 est à imprimer au format A3, si l'on veut un tablier d'un seul tenant.

La page 5 contient un tablier en noir et blanc, à imprimer également au format A3.

