

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



6. Conseils:

Il est bon de tromper d'adversaire en déplaçant ses six gendarmes, et pas seulement celui qui a les menottes. De même, faites de temps en temps un saut hardi qui ne vous apporte rien, mais déroute l'autre joueur et l'empêche de deviner quel est votre gendarme aux menottes. Il n'en sera que plus surpris lorsque vous arrêterez vraiment son voleur.



T.Nr. 140007

Gendarmes et Voleurs



LE JEU EN BREF

Type de jeu: stratégie
Nombre de joueurs: 2
Age: à partir de 8 ans
Durée: 20 à 30 minutes
Tactique ○●○○○ Hasard

Max, le spécialiste du hold-up, rôde en ville à la recherche d'une banque à dévaliser. Passez-lui les menottes avant qu'il fasse un mauvais coup. Chaque joueur actionne un voleur et une équipe de six gendarmes, et essaye de prendre le voleur de l'adversaire avec ses gendarmes. Seul, l'un des gendarmes possède les menottes qui permettent d'immobiliser Max. Lequel? Trouvez très vite le gendarme aux menottes de votre adversaire pour sauver votre Max et capturer le sien le premier.

1. But du jeu:

Passer les menottes au voleur de l'adversaire.

2. Matériel:

1 plateau de jeu
6 pions noirs (gendarmes)
6 pions blancs (gendarmes)
1 quille blanche (Max le voleur)
1 quille noire (Max le voleur)
12 tickets numérotés

3. Préparation du jeu:

Les joueurs se font face, et posent le plateau de jeu entre eux du côté où il présente **7 cases** (et non 8). Les 7 pions sont installés dans la première rangée de cases, au gré de chaque joueur.

Exemple: voici une position de départ possible.

③	①	♟	⑥	⑤	④	②
①	⑥	④	⑤	②	♟	③

Chacun des joueurs se choisit en secret le gendarme qui possède les menottes (lui seul peut arrêter le voleur adverse) et prend le ticket qui porte le même chiffre: il le pose, face cachée, devant lui. Les autres tickets sont remis dans la boîte.

Il ne reste plus qu'à tirer au sort le premier joueur. En cours de partie, chacun joue à tour de rôle en déplaçant un de ses pions (un seul à chaque coup). Tous les pions se déplacent de la même façon, qu'ils soient gendarmes ou voleurs.

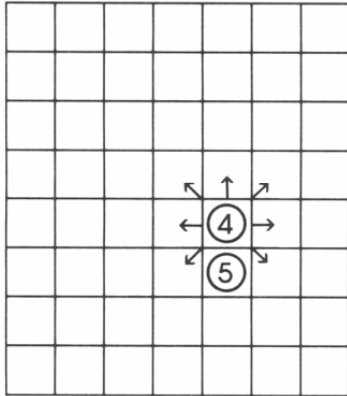
4. Déplacements des pions:

A votre tour de jouer, vous avez trois possibilités:

- déplacer un de vos pions
- sauter avec un de vos pions
- faire un saut multiple avec un de vos pions.

A. Le déplacement:

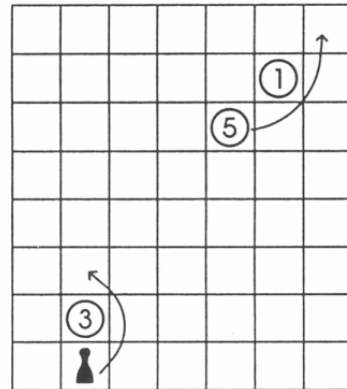
une seule case, dans n'importe direction. Le pion 4 peut aller dans n'importe quelle case contiguë libre.



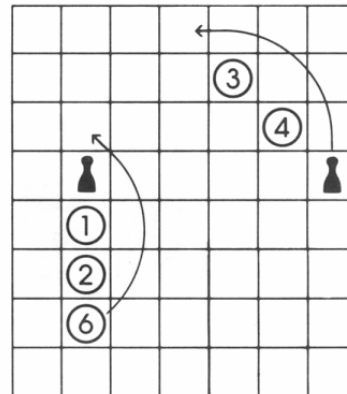
B. Le saut:

vous avez deux possibilités:

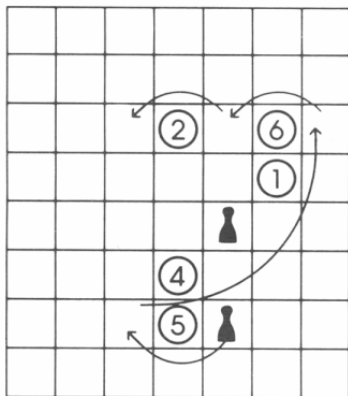
- sauter par dessus **un** pion ami ou ennemi, et retomber dans la case libre qui est juste derrière.



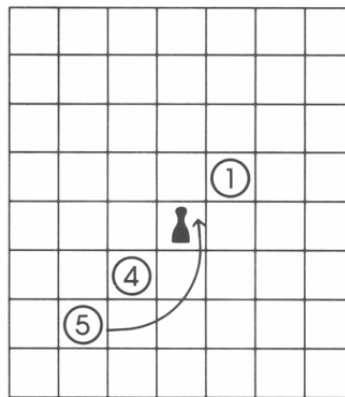
- ou bien sauter par dessus une chaîne de **plusieurs** pions amis ou ennemis, posés les uns derrière les autres en ligne droite, pour retomber dans la première case libre qui les suit.



Regardez l'exemple: le voleur saute par dessus le policier 5, tourne à droite sur la case libre pour sauter par-dessus la chaîne formée par le pion 4, l'autre voleur et le pion 1, et revire à gauche pour sauter par dessus le pion 6, puis le pion 2:



Exemple: le gendarme 5 saute dans la case du voleur et l'arrête.



Le joueur qui, le premier, passe les menottes au voleur de son adversaire gagne la partie.