

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



Mak-Yek



C'est un jeu de stratégie traditionnel de la région du Sud-Est asiatique.

Appelé *Mak-Yek* en Thaïlande, il est également pratiqué en Malaisie où il se nomme *Apit-Sodok*, mais avec des différences au niveau de la capture. Il est d'ailleurs intéressant de noter que l'*Apit-Sodok* présente, au niveau de la capture, des similitudes avec le jeu *Fanorona* de l'île de Madagascar, et qui s'explique par le fait que les conquérants malais avaient colonisé cette partie du monde, il y a plus de mille ans.

La particularité de ces jeux est de proposer deux types de captures différents.

Dans ce jeu de la collection *Ludens Planet*, la décoration représente l'art du *Batik*. Ce procédé de teinture pour les tissus artisanaux se pratique depuis des siècles. Il existe le Batik africain et le javanais. Dans le Batik javanais, le rendu final est produit par des bains de teinture successifs, durant lesquels on protège le tissu par des masques de cire et où seules les parties qui ne sont pas protégées par la cire sont teintées.



Le jeu

- C'est un jeu d'affrontement stratégique pour 2 joueurs.
- On utilise un plateau de 8x8 cases et 16 pièces par joueurs.

Objectif

Capturer le plus de pièces.

Début de la partie

- Chaque joueur choisit une couleur et place ses pièces sur la première et troisième ligne en face de lui (fig.01).
- Les joueurs déterminent celui qui commence.

Mouvements

- Chacun leur tour les joueurs déplacent une seule pièce.
- La pièce se déplace de plusieurs cases libres dans le sens horizontal ou vertical (fig.02) (comme la Tour au jeu d'Échecs).

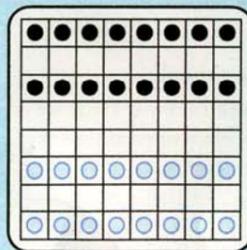


fig.01

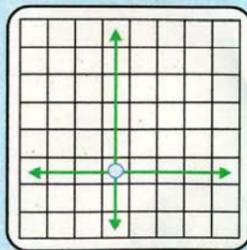


fig.02

Capture

- Dans ce jeu il existe deux manières de capturer :

- 1 - L'interception : Lorsqu'à la suite d'un déplacement, un joueur réussit à encadrer une pièce de l'adversaire entre deux de ses pièces sur des cases adjacentes et sur une même ligne ou colonne, celle-ci est capturée (fig.03a). Avec ce type de capture, il est possible de réaliser des captures simultanées de 2 pièces (fig.03b) ou, plus rarement, de 3 pièces.
- 2 - L'intervention : Lorsqu'à la suite d'un déplacement, un joueur réussit à positionner sa pièce entre deux pièces de l'adversaire se trouvant sur des cases adjacentes et sur la même ligne ou colonne, ces deux pièces sont capturées (fig.04).

- Les pièces capturées sont retirées définitivement du plateau.
- Les captures ne sont pas obligatoires.

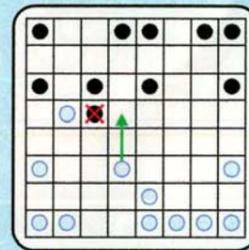


fig.03a

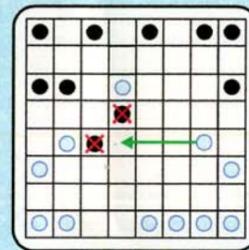


fig.03b

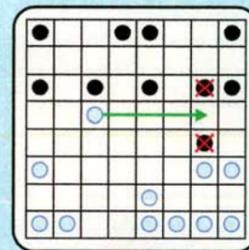


fig.04

Fin de partie

- Si en fin de partie, les captures deviennent trop difficiles, les joueurs s'entendent pour arrêter et gagne celui qui a capturé le plus de pièces.



Variante : Apit-Sodok

Dans le jeu malais, les captures par interception simple (fig.03c) ou multiple (fig.03d) et par intervention (fig.04a), autorisent la prise de plusieurs pièces se trouvant sur la même ligne ou colonne.

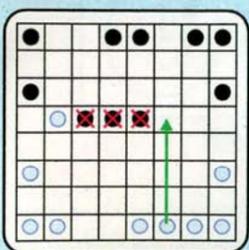


fig.03c

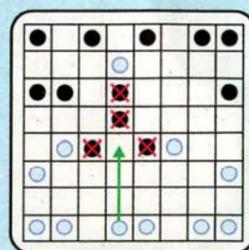


fig.03d

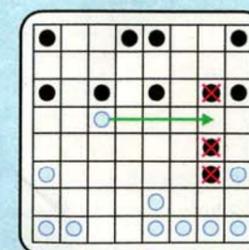


fig.04a

Autre jeu : Les Dames Turques

Bien qu'il ait plusieurs points communs avec le jeu des Dames traditionnelles, le jeu des Dames Turques est considéré comme une variante à part, car la disposition initiale des pièces et leurs mouvements rendent ce jeu assez différent des autres.

Début de la partie

- Chaque joueur choisit une couleur et place ses pièces sur la seconde et troisième ligne en face de lui (fig.05).
- Les blancs commencent toujours.

Mouvements

- Chacun leur tour les joueurs déplacent une seule pièce, pouvant être un Pion ou une Dame.

Le Pion : avance toujours d'une case en avant ou sur les côtés (fig.06), mais jamais en arrière, ni en diagonal.

La Dame : Lorsqu'un Pion atteint la première ligne de l'adversaire (appelée "ligne de couronnement"), il devient Dame. La Dame peut se déplacer d'autant de cases libres qu'elle le souhaite en avant et en arrière (horizontalement et verticalement, mais pas diagonalement). Pour différencier la Dame des Pions, on pose un Pion (déjà capturé) sur le Pion devenu Dame.

Capture

- Pour toutes les pièces, la capture est toujours obligatoire. Les pièces ne sont pas "soufflées", si un joueur omet une possibilité de capture et déplace une autre pièce, il perd la partie.
- Un Pion capture une pièce de l'adversaire en sautant par-dessus. Les cases de départ et d'arrivée doivent être adjacentes à la pièce capturée, sur la même ligne ou colonne et la case d'arrivée doit être vide.
- Les Pions et les Dames peuvent se capturer entre eux.
- Aucune pièce ne peut sauter par-dessus une autre pièce de la même couleur.

Captures Multiples

- Deux pièces, ou plus, peuvent être capturées durant le même tour (fig.07), et les pièces sont retirées au fur et à mesure de leur capture.
- S'il y a plus d'une possibilité de capture multiple, il est obligatoire de capturer celle qui offre le plus de captures (c'est la "loi de la Majorité"), sous peine de perdre la partie. Lors du comptage du nombre de pièces, la Dame vaut comme un Pion.
- Le Pion qui, durant une capture multiple, passe par une case de la "ligne de couronnement", pourra être promu Dame et continuer la capture multiple comme Dame.
- La Dame capture en partant et en arrivant sur n'importe quelle case libre se trouvant sur la même ligne ou colonne que la pièce capturée (fig.08).

Fin de partie

- Gagne celui qui réussit à bloquer ou à capturer toutes les pièces de son adversaire.

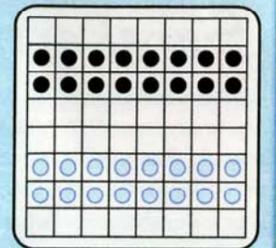


fig.05

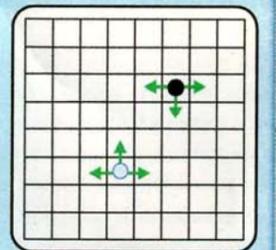


fig.06

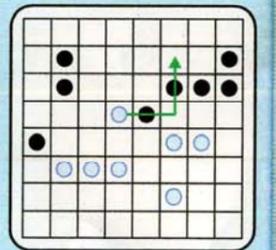


fig.07

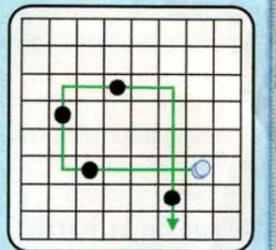


fig.08