

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 (Saône-et-Loire), 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



BROUILLARD AU PALAIS™

Règles du jeu 2 joueurs

Matériel

- Un damier de 7 × 7 cases
- 7 pions (2 pions vierges, un 9, un 10, un Valet, une Dame et un Roi) et un Fou par joueur, blancs pour l'un, rouges pour l'autre.

But du jeu

Découvrir la position des différentes figures adverses disposées face cachée, et s'emparer à l'aide du fou, des cinq pions adverses marqués. Cette prise devra s'effectuer dans l'ordre croissant des figures (9, 10, Valet, Dame, Roi). Le premier joueur qui réussit à prendre les 5 pions de l'adversaire, gagne la partie.

Préparation

Chaque joueur dispose selon sa stratégie ses pions face cachée sur les 7 cases claires des deux premières rangées qui lui font face et place son Fou sur la case sombre prémarquée. Il est très important de mémoriser ses pions car une fois placés, le joueur ne pourra plus les regarder en cours de partie (voir **Fig. 1**).

Les blancs commencent la partie.

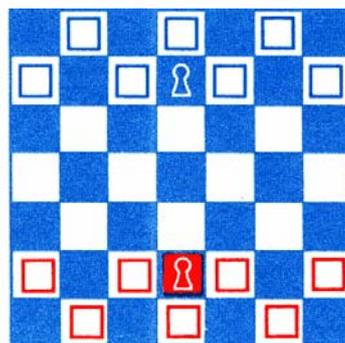


Figure 1 Position de départ

Comment jouer ?

Chaque joueur, à tour de rôle doit déplacer :

- soit un de ses pions puis son Fou
- soit seulement son Fou.

Déplacement des pions

Un pion peut se déplacer de 2 manières :

- soit effectuer un pas vers une case claire voisine libre (**Fig. 2**)
 - soit sauter par dessus un pion voisin (de son camp ou du camp adverse) à la condition que la case sur laquelle il va tomber soit libre (**Fig. 3**). Le même coup peut comporter un ou plusieurs sauts, avec ou sans changement de direction après chaque saut (**Fig. 4**).
- Le déplacement du pion n'est pas obligatoire
 - Aucun saut n'est obligatoire
 - Un pion ne peut sauter par dessus un Fou
 - Les pions ne se prennent pas entre eux
 - Les pions ne se déplacent que de case claire et toujours en diagonale.

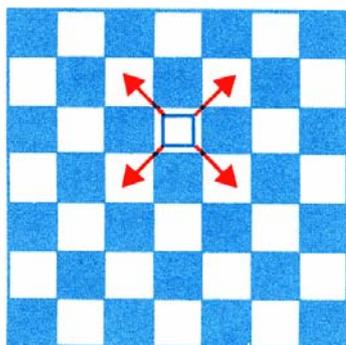


Figure 2
Le "pas" du pion.

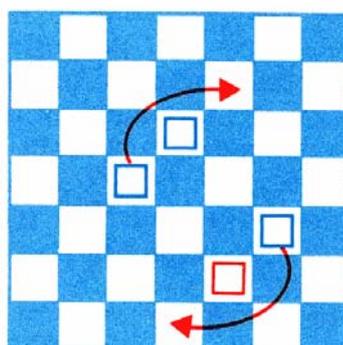


Figure 3
Exemples de sauts simples d'un pion par dessus un autre pion.

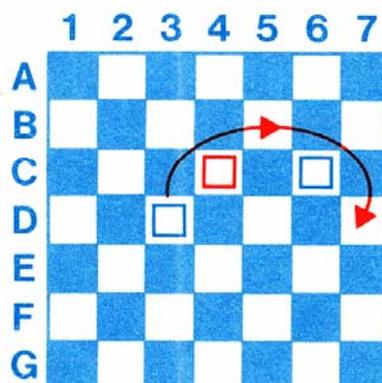


Figure 4
Exemple de sauts successifs d'un pion. Le pion blanc va de D3 en D7 en passant par B5.

Déplacement des fous

Un Fou peut se déplacer de 2 manières :

- soit effectuer un pas vers une case sombre voisine (**Fig. 5**)
 - soit sauter par dessus un pion voisin (de son camp ou du camp adverse) à la condition que la case sur laquelle il va tomber soit libre.
Le même coup peut comporter un ou plusieurs sauts, avec ou sans changement de direction après chaque saut (**Fig. 6**).
- **Le déplacement du Fou est obligatoire**
 - **Aucun saut n'est obligatoire**
 - **Un Fou ne peut sauter par dessus l'autre Fou**
 - **Un Fou ne peut se déplacer que de case sombre en case sombre**

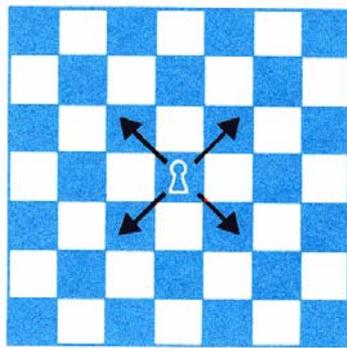


Figure 5
Le "pas" du Fou.

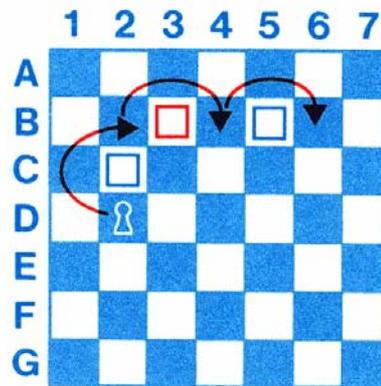


Figure 6
Exemple de sauts successifs du Fou. Le Fou blanc va de D2 en B6 en passant par B2 et B4.

Connaissance et prise des pièces adverses

Le saut du Fou par dessus un pion adverse permet au joueur de retourner ce pion.

2 cas se présentent alors :

- 1) La figure du pion retourné permet de débiter ou de continuer la suite déjà commencée; le pion est alors retiré du damier et placé face visible sur la table devant le joueur (le Fou doit alors effectuer un nouveau déplacement; plusieurs prises peuvent ainsi se succéder dans un même coup).
- 2) La figure du pion retourné ne permet pas la prise (face nulle ou non recherchée, car ne débutant pas ou ne continuant pas une série) : le joueur doit replacer ce pion sur sa case, face cachée après l'avoir montré à l'adversaire et mémorisée. Le tour du joueur est alors fini.

Important

- Le Fou arrête son déplacement après un saut simple ou multiple sur la case libre qui suit celle du pion qu'il veut retourner (**Fig. 7**)
- Il ne pourra retourner que ce seul pion
- Le joueur n'est pas obligé de retourner un pion par dessus lequel il vient de sauter avec son Fou
- Un joueur ne peut retourner ses propres pions.
- Les pions représentant des faces nulles ne sont jamais enlevés du jeu
- Il ne peut y avoir 2 pions sur la même case
- Seul le Fou permet de retourner un pion
- Les prises se font toujours dans l'ordre immédiatement croissant.

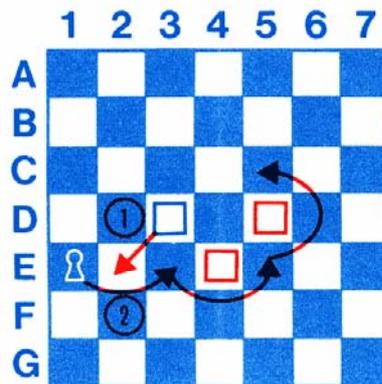


Figure 7

Après avoir avancé son pion de D3 en E2, le joueur blanc fait faire à son fou une série de sauts jusqu'à C5 il pourra donc retourner le pion situé en D5.

JEU DE LA SERIE HOPS™
Edité par Habourdin International S.A. Paris
Fabriqué en France
Tous droits réservés. Marque déposée © 1983
Inventé par M. Gerchambeau.

