

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



COIRTM CIRCUIT

Règles du jeu

2 joueurs

Matériel

- Un damier de 6 × 6 cases
- 12 pions à double face : blancs d'un côté, noirs de l'autre.

But du jeu

Gagner tous les pions adverses à votre couleur.

Préparation

Disposer les pions comme indiqué sur la **Fig. 1**.
Aux pions blancs d'un joueur font donc face les pions noirs de l'autre joueur.

Variante : une deuxième position de départ est possible comme il est montré **Fig. 1 bis**.

Le joueur qui a les blancs commence.

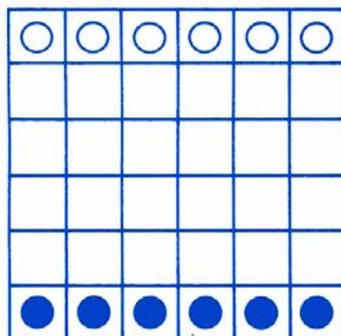


Figure 1
Position de départ

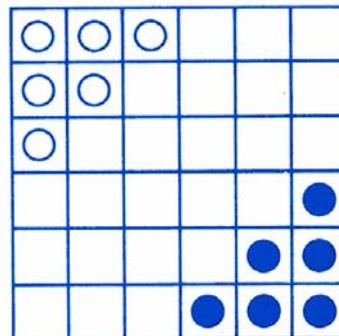


Figure 1 bis
Position de départ variante.

Déplacement des pions

- Les joueurs déplacent à tour de rôle chacun **un** pion en choisissant un des modes de déplacement suivants :
 - 1) Effectuer un "pas" : c'est-à-dire déplacer un pion vers une case voisine libre, dans n'importe quelle direction, comme le Roi aux échecs (**Fig. 2**).
 - 2) Sauter par dessus un pion (de son camp ou du camp adverse) voisin d'une case, à la seule condition que la case sur laquelle il va tomber soit libre (**Fig. 3**), **puis** déplacer ce pion ou n'importe quel autre de ses pions d'une case.
 - 3) Sauter successivement par dessus plusieurs pions (de son camp ou du camp adverse) avec ou sans changement de direction après chaque saut (**Fig. 4**), **puis** effectuer un pas avec n'importe lequel de ses pions.
- Les sauts par dessus les pions de sa couleur sont dits tactiques, ceux par dessus les pions adverses sont dits d'attaque
- Aucun saut n'est obligatoire
- Il ne peut y avoir 2 pions par case.

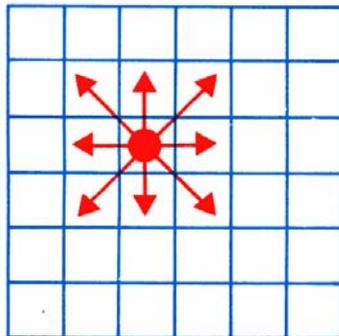


Figure 2
Le pas du pion.

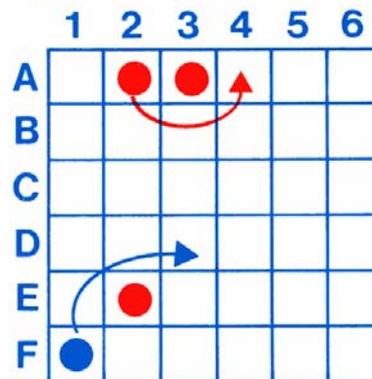


Figure 3
Exemples de saut simple.
 $F1 \Rightarrow D3$ est un saut d'attaque. Le pion situé en E2 changera de couleur.
 $A2 \Rightarrow A4$ est un saut tactique. Le pion situé en A3 ne changera pas de couleur.

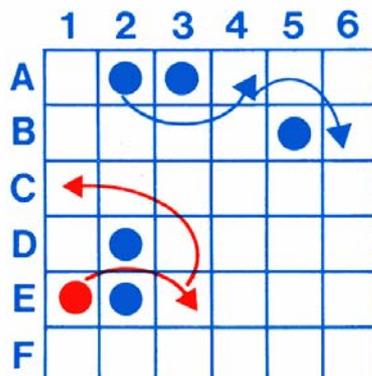


Figure 4
Exemple de sauts multiples.
E1 passe en E3 puis en C1. Les pions D2 et E2 changeront de couleur.
A2 passe en A4 puis en B6. Les pions A3 et B5 ne changeront pas de couleur.

Comment changer la couleur des pions adverses ?

Pour retourner un pion adverse et changer sa couleur, il suffit de passer par dessus celui-ci. Seul le saut d'attaque provoque le changement de couleur (Fig. 5).

Important :

Dans une série de sauts successifs, un saut tactique peut précéder un saut d'attaque (Fig. 5) mais pas l'inverse : après avoir sauté un ou plusieurs pions adverses, vous ne pouvez continuer votre progression par dessus vos pions.

Comment jouer ?

A son tour, chaque joueur doit donc :

- soit déplacer un de ses pions d'une case
- soit faire effectuer à un de ses pions un ou plusieurs sauts :
 - par dessus les pions de l'adversaire
 - ou par dessus ses pions
 - ou par dessus ses pions puis par dessus ceux de l'adversaire.

Et, dans tous les cas où il y a eu saut, déplacer ce pion ou n'importe lequel de ses pions d'une case (PAS).

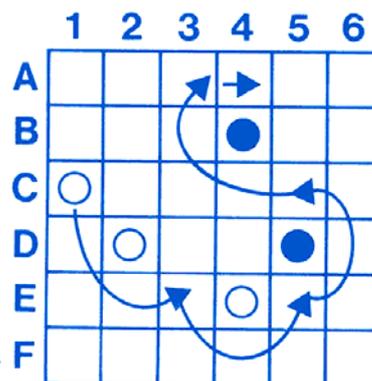


Figure 5

Blanc effectue des sauts tactiques $C1 \Rightarrow E3 \Rightarrow E5$, puis des sauts d'attaque $E5 \Rightarrow C5 \Rightarrow A3$, puis il effectue un pas $A3 \Rightarrow A4$. Il gagne 2 pions adverses à sa couleur D5 et B4.

Et s'il n'en reste qu'un, ce sera une dame...

Chaque fois qu'un joueur, au début d'un coup, ne possède plus qu'un seul pion, celui-ci est promu Dame pour toute la durée du coup.

Cette Dame peut alors :

- soit se déplacer en ligne droite dans n'importe quelle direction d'une ou plusieurs cases (**Fig. 6**)
- soit effectuer un ou plusieurs sauts, d'une ou plusieurs cases (par dessus des pions adverses qui changeront donc de couleur), avec ou sans changement de direction entre chaque saut (**Fig. 7**). Après ces sauts, le pouvoir de la Dame disparaît et le joueur termine son tour en déplaçant n'importe lequel de ses pions d'une case (PAS).

Gagnant

Le vainqueur est celui qui a gagné tous les pions adverses à sa couleur.

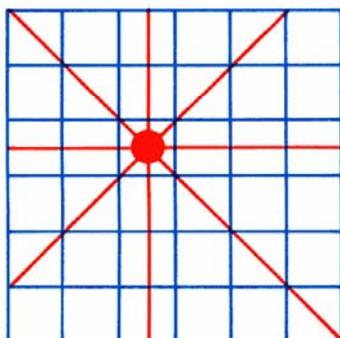


Figure 6
Déplacement simple d'une Dame.

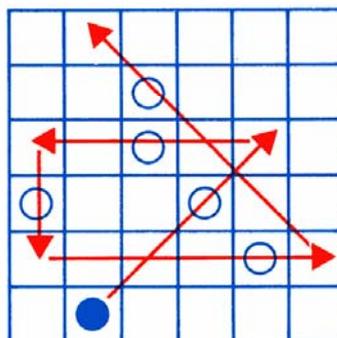


Figure 7
Exemple de sauts multiples de la Dame.

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.

