

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

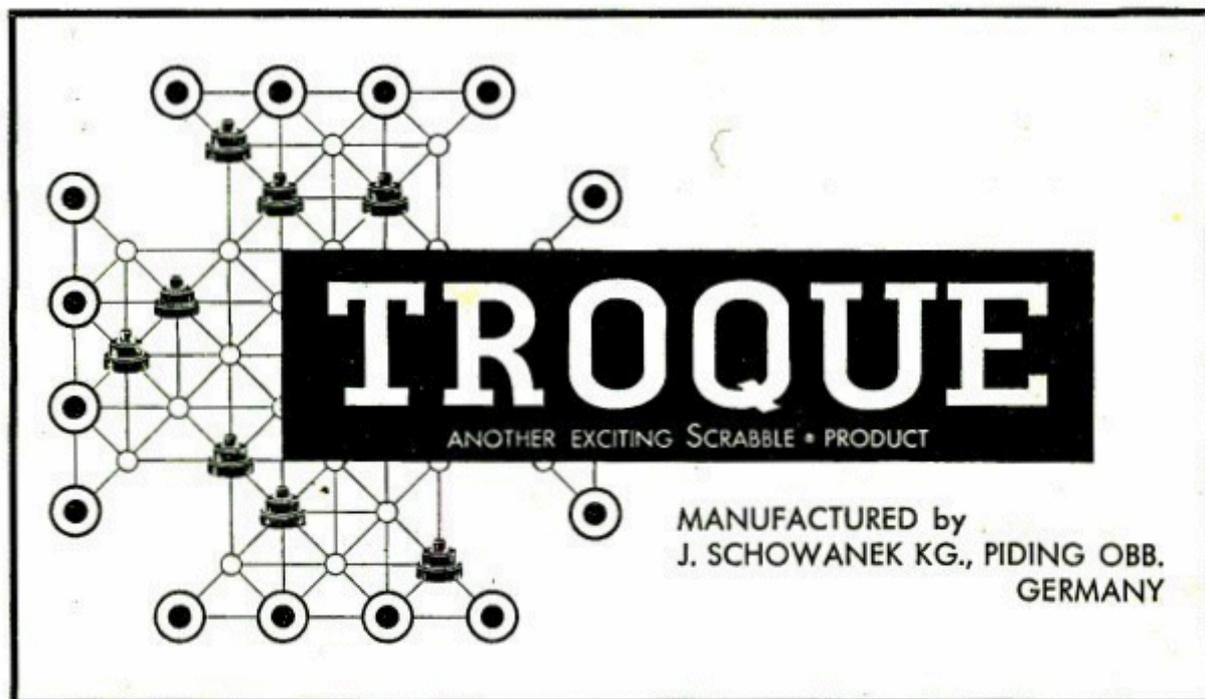
[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





© 1956 by PRODUCTION and MARKETING COMPANY, NEWTOWN, CONN.  
ALL RIGHTS RESERVED - PRINTED IN WESTERN GERMANY.

REGELN und SPIELANWEISUNGEN für  
RULES and INSTRUCTIONS for PLAYING  
REGLES et INSTRUCTIONS pour le JEU  
REGOLE ed ISTRUZIONI per il GIOCO del  
REGELS EN AANDUIDINGEN voor HET SPEL

**TROUQUE**

EIN ANREIZENDES SPIEL DER SCRABBLE® PRODUCTION  
ANOTHER EXCITING SCRABBLE® PRODUCT  
UN AUTRE JEU PASSIONANT SCRABBLE®  
UN ALTRO INTERESSANTE PRODOTTO DELLO SCRABBLE®  
EN ANDER SPANNEND SCRABBLE® SPEL

## JOUEURS ET EQUIPEMENT

1. TROQUE peut être joué par DEUX, TROIS et QUATRE personnes. C'est un jeu de société très intéressant et captivant pour adultes et jeunes.

Le jeu comprend une planche, des jetons et 48 pièces en quatre couleurs assorties dont 12 de chaque couleur. Elles portent les noms suivants:

### Tour Mur Fossé

Ces pièces sont exécutées de façon à ce que deux ou trois pièces peuvent s'emboîter. Trois pièces d'une couleur assemblées forment un château.

Tour et Fossé	Mur et Fossé	Tour et Mur	Château
---------------	--------------	-------------	---------

2. Chaque joueur reçoit 12 pièces d'une couleur soit: 4 TOURS, 4 MURS, 4 FOSSES. Si le jeu n'est joué que par deux personnes une prend les ROUGES l'autre les BLANCS. Lorsqu'il est joué par trois personnes on joue avec les ROUGES, les BLANCS et les JAUNES ou les BLEUS. On change de point de départ après chaque jeu de façon à ce que chaque joueur soit une fois assis face au côté inoccupé du jeu. Avec quatre joueurs on peut ou bien jouer chacun pour soi, ou en équipes de deux c. a. d. BLANC-ROUGE contre BLEU-JAUNE.

3. Le calcul des points se fait avec des jetons. Au début du jeu chaque joueur reçoit une quantité égale de jetons de sa couleur.

## POINTS DE DEPART ET MARCHE DU JEU

4. Les différentes couleurs des cercles extérieurs indiquent les emplacements de départ des différents châteaux. Le joueur doit essayer d'amener ses pièces de façon à ce qu'elles parviennent assemblées aux points d'arrivée situés en face.

5. Le but du jeu est de gagner le plus de jetons possible. On les obtient en capturant des pièces de la couleur adverse ou en montant des châteaux sur ses points d'arrivée.

Voir explication ci-dessous:

Le jeu est terminé aussitôt qu'un joueur a disposé ses douze pièces en forme de châteaux sur ses points d'arrivée. Celui qui gagne le plus de jetons gagne la partie.

## COMMENT JOUER

6. ROUGE commence toujours le premier, suivi chaque fois de son voisin de gauche.

7. On avance une pièce, soit une tour, un mur ou un fossé le long d'une ligne jusqu'au point suivant, qui est indiqué par un petit cercle. Le joueur peut avancer sa pièce tout droit, en oblique, vers l'avant ou vers le côté, il ne peut jamais reculer (voir fig I, II et V; les coups indiqués par la flèche noir).

8. Une pièce ne peut se poser que sur un emplacement qui n'est pas encore occupé par une pièce identique (mur tour fossé). On peut cependant la placer dans une case déjà occupée par une autre pièce SANS DISTINCTION DE COULEUR (exemple: tour prend mur et fossé, fossé prend mur, mur et tour prennent fossé etc.)

9. Lorsqu'une pièce atteint une case vide, le coup est terminé. Lorsqu'une pièce atteint une case occupée par d'autres pièces elle les capture sans distinction de couleur (ex. voir point 8 fig. I, II, III, IV).

10. Avec chaque ensemble composé de pièces de sa propre couleur ou de pièces capturées le joueur peut avancer dans le même coup d'une case. Alors qu'un JOUEUR NE PEUT JAMAIS RECULER SES PIÈCES. CELLES-CI PEUVENT ETRE EMPLOYEES CONTRE LEURS PROPRES POINTS DE DEPART LORSQU'ELLES ONT ETE CAPTUREES PAR UN ADVERSAIRE.

11. Les pièces capturées dans une autre couleur ne restent sous le contrôle du joueur qui les a capturé que pendant le coup de capture. Lors ces coups suivants elles sont de nouveau employées par leur propriétaire ou capturées par un adversaire. (ex. point 7, 8, 9).

12. Lorsqu'il capture une pièce le joueur doit exécuter les coups mentionnés au point 10. Le joueur n'a pas le droit de capturer ses pièces ou des pièces ennemies lorsque l'emplacement des pièces visées empêche le complément suivant point 7-10. La seule exception est lorsqu'une pièce capturante atteint ses propres points d'arrivée. (voir point 15).

### COUPS DEFENDUS

13. On ne peut mettre de pièce ni en capturer sur les points d'arrivée à gauche et à droite du jeu (c. a. d. ROUGE et BLANC ne peuvent pas aller aux points d'arrivée BLEUS et JAUNES, BLEU et JAUNE ne peuvent pas aller aux points ROUGES et BLANCS).

14. Les joueurs ne peuvent pas déplacer une pièce latéralement entre deux points afin d'empêcher l'adversaire d'exécuter des coups. Dans ces cas ils doivent créer des possibilités de jeu pour leurs adversaires (voir point 19).

### COUPS SPECIAUX

15. Lorsqu'une pièce atteint son point d'arrivée sans avoir capturé au préalable une pièce, le joueur peut choisir s'il reste au point atteint ou s'il progresse vers un point d'arrivée latéral.

16. Une pièce qui atteint son point d'arrivée ne peut plus jouer, il est également interdit de considérer un coup dans la direction de cette pièce comme une capture, de sorte qu'on n'a pas droit à des coups supplémentaires ou à des jetons.

17. Lorsque ses quatre points d'arrivée sont complètement pris par des combinaisons de ses pièces ou de pièces adverses, le joueur peut exiger, s'il est autorisé d'après point 7-10, de son adversaire que celui-ci retire une de ses pièces avant de faire un autre coup. Ceci se rapporte aussi bien aux pièces que l'adversaire a laissé dans leur positions de départ qu'aux pièces qui ont été ramenées en capture.

### FIN DU JEU

18. Lorsque les 12 pièces — 4 châteaux — sont arrivées à leurs points d'arrivée le jeu est terminé.

19. Lorsqu'un joueur n'a pas la possibilité de faire un coup suivant les règles il passe son tour, lorsqu'aucun joueur ne peut jouer le jeu est terminé. Un joueur ne peut pas passer son tour lorsqu'il a encore la possibilité de faire un coup permis par les règles.

### CALCUL

20. Pour chaque pièce capturée le joueur reçoit du perdant un jeton. Lorsqu'on atteint un point d'arrivée qui est encore occupé par une ou deux pièces adverses, celles-ci sont capturées et on reçoit un jeton pour chaque pièce même lorsque le joueur désire terminer son coup à cet emplacement (voir point 15).

21. Lorsqu'un joueur assemble sur son point d'arrivée un château, il reçoit de chaque autre joueur:

- 1 jeton pour son premier château
- 2 jetons pour son deuxième château
- 3 jetons pour son troisième château
- 4 jetons pour son quatrième château

22. Lorsqu'un joueur a assemblé son quatrième château il reçoit en dehors des jetons mentionnés dans le point 21, un jeton supplémentaire pour chaque pièce adverse qui se trouve incomplète à son point d'arrivée et deux jetons pour toutes les autres pièces adverses qui n'ont pas encore atteint leurs points d'arrivée et qui se trouvent encore dans le jeu.

---

© 1956 by PRODUCTION & MARKETING COMPANY  
Tous droits réservés — Demande de brevet déposée —  
Printed in W. Germany

Fabriqué par J. SCHOWANEK KG., PIDING Obb.  
Allemagne sous licence Production and Marketing  
Company, Newtown, Conn. USA

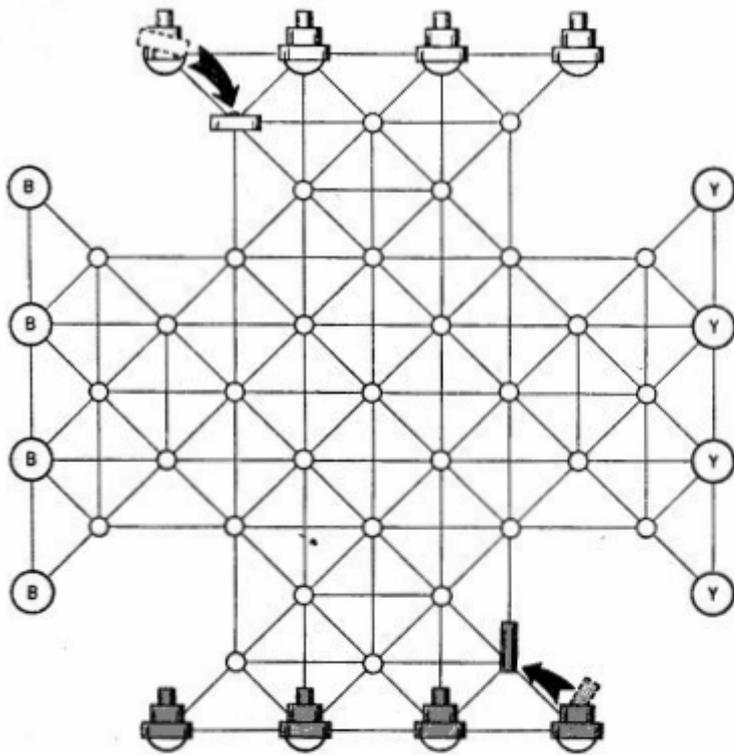


Fig. I

Fig. I Mouvements d'ouverture. Une seule figure peut être déplacée à la fois. Si elle atteint un point inoccupé, elle ne peut plus avancer.

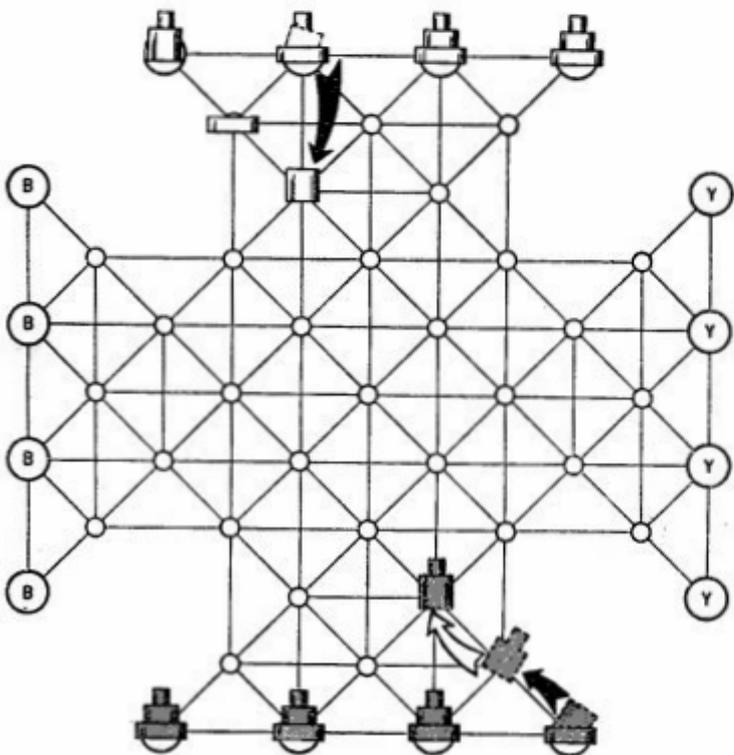


Fig. II

Fig. II coups d'ouverture et capture. Le mur ROUGE prend la tour ROUGE et ensemble ils avancent d'une case. Le mur BLANC atteint une case inoccupée et s'arrête (voir fig. I)

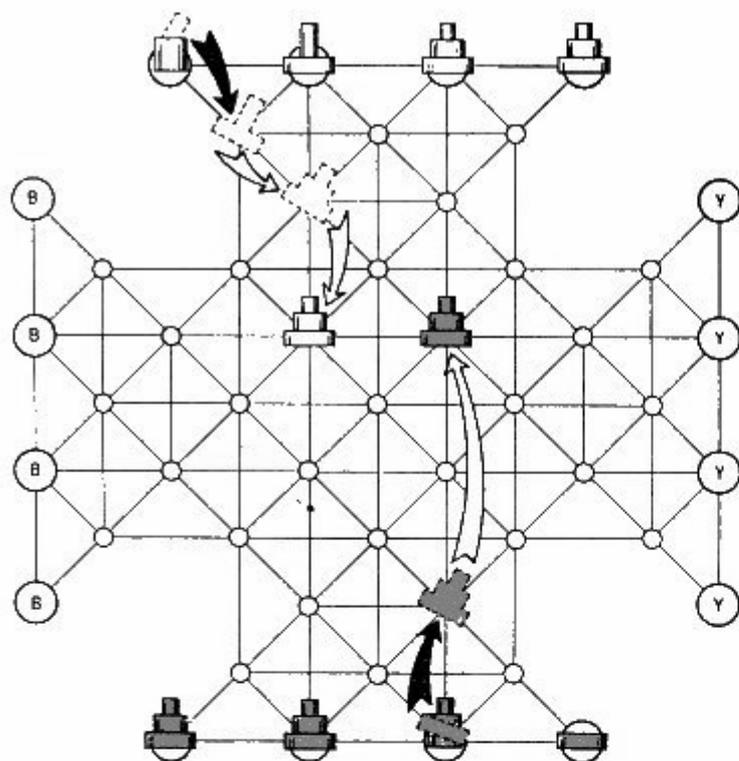


Fig. III

Fig. III capture de plusieurs pièces. Le fossé ROUGE atteint la tour ROUGE et le mur ROUGE (c. a. d. 2 pièces) par conséquent il peut avancer de 2 cases. La tour BLANCHE atteint un fossé, ensemble ils avancent d'une case et atteignent un mur, de ce fait ils peuvent avancer d'une case supplémentaire.

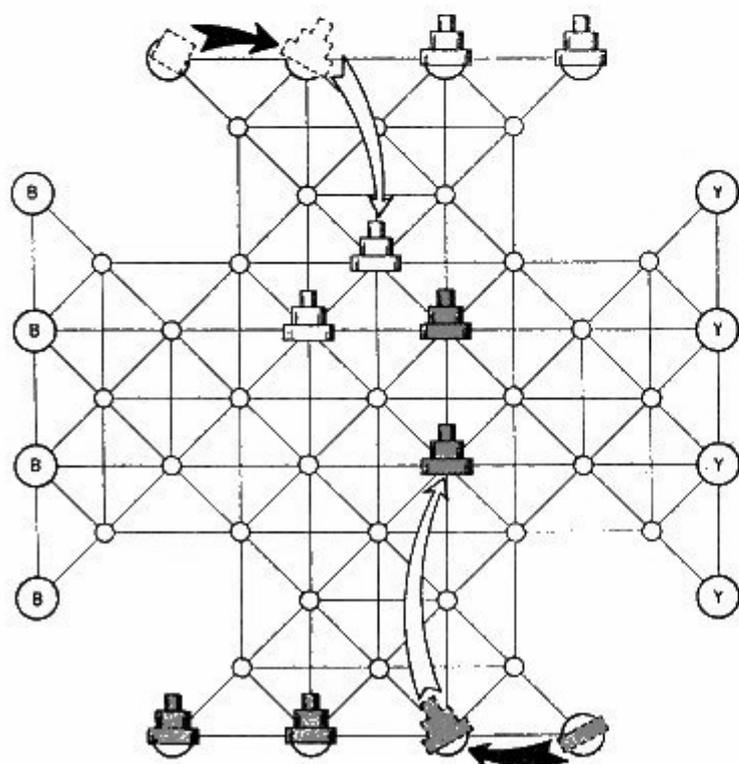


Fig. IV

Fig. IV continuation de la capture de plusieurs pièces. ROUGE avance un fossé et BLANC un mur. Chaque pièce atteint deux pièces et est autorisée à progresser de deux cases.

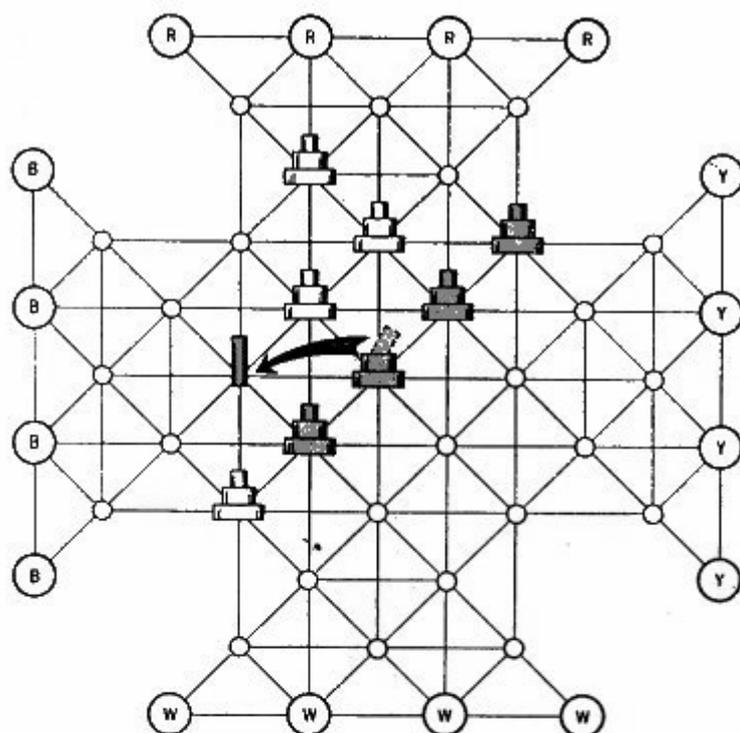


Fig. V Invitation à l'ouverture de figures. La tour ROUGE ouvre un château pour permettre un coup de capture ennemi (voir point 14).

Fig. V

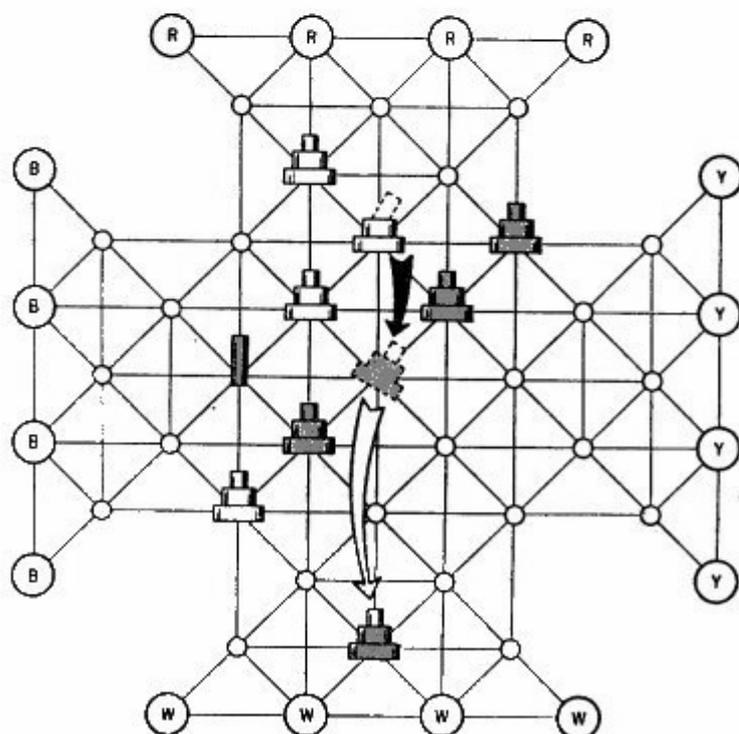


Fig. VI capture de pièces adverses. La tour BLANCHE capture au centre du jeu deux pièces ROUGES et avance avec celles-ci de deux cases vers le but BLANC. ROUGE cède également deux jetons à BLANC.

Fig. VI

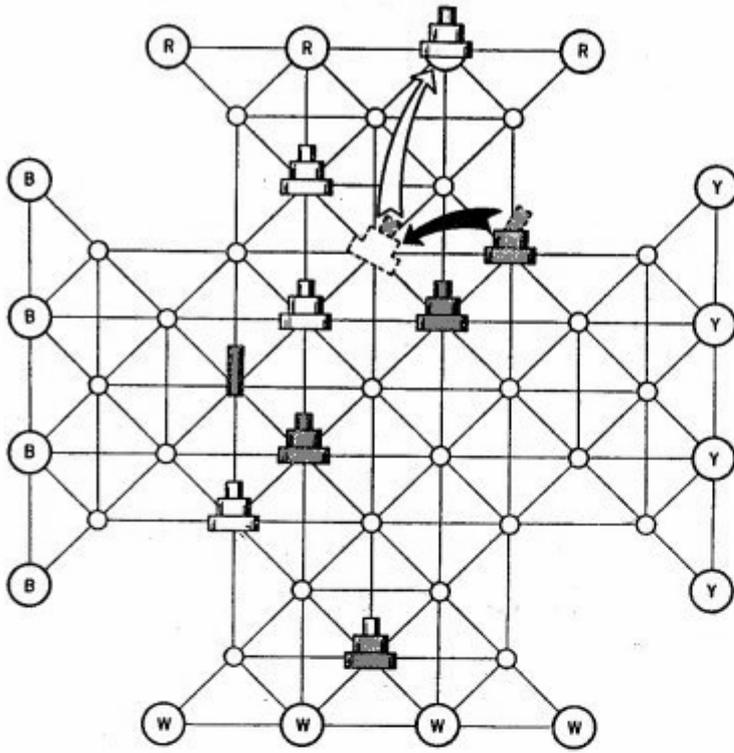


Fig. VII

Fig. VII Arrivée aux points du but. ROUGE attaque deux figures BLANCHES qui se trouvent dans une position menacée, et atteint en deux mouvements son point d'arrivée.

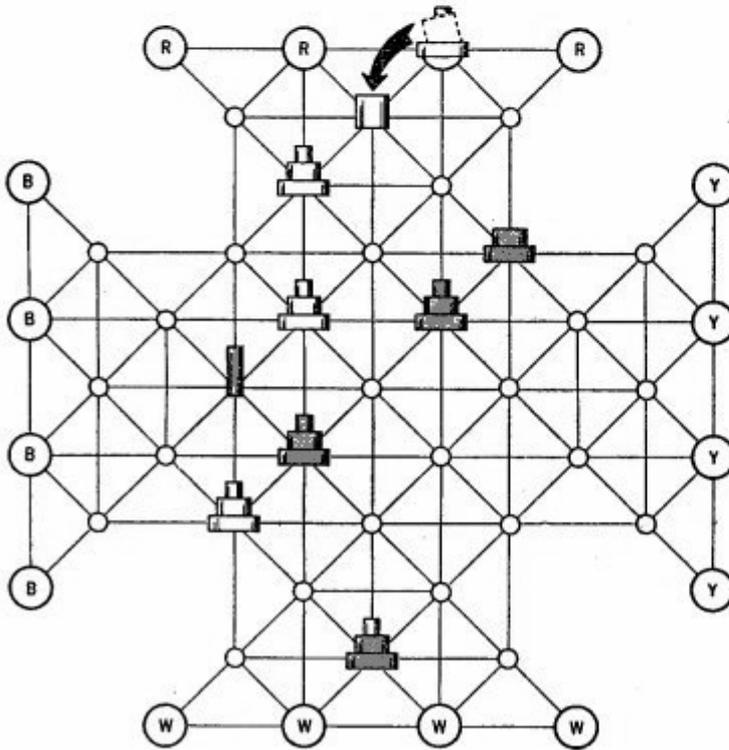


Fig. VIII

Fig. VIII Libération des propres pièces. BLANC enlève, du point d'arrivée adverse, un mur qui avait été reconduit d'après fig VII par ROUGE.



TURM

WALL

BURGGRABEN

TOWER

WALL

MOAT

TOUR

MUR

FOSSÉ

TORRE

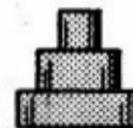
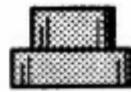
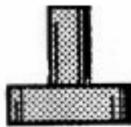
VALLO

FOSSATO

TOREN

MUUR

BURCHTGRACHT



TURM und  
BURGGRABEN

WALL und  
BURGGRABEN

TURM und  
WALL

BURG

TOWER and  
MOAT

WALL and  
MOAT

TOWER and  
WALL

CASTLE

TOUR et FOSSÉ

MUR et FOSSÉ

TOUR et MUR

CHATEAU

TORRE e  
FOSSATO

VALLO e  
FOSSATO

TORRE e  
VALLO

CASTELLO

TOREN en  
BURCHTGRACHT

MUUR en  
BURCHTGRACHT

TOREN en  
MUUR

BURCHT

*Troque* est un jeu inventé par deux Américains en 1956, Arpad R. Brewster et James Brunot. Il a été édiité en 1956 et 1961 par Selchow & Righter Co aux Etats-Unis. Ce jeu n'a jamais été distribué en France, mais la société allemande Schowanek l'a édiité pour l'Europe sous le nom de Troque (Michel Boutin, Le livre des jeux de pions, Bornemann 1999, page 115).

Le présent fac-similé des règles est tiré de cette édition européenne. Merci à Max Gerchambeau qui a retrouvé ce jeu et l'a offert à la collection JeuxSoc.