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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LE CHEMIN LE PLUS LONG

Principe du jeu

Le jeu se pratique à deux, trois ou quatre joueurs qui se placent autour d'une table. Lors d'une séquence de jeu chacun va essayer de construire, en un temps donné, un chemin fermé le plus long possible.

Nombre de joueurs

2, 3 ou 4 joueurs.

Équipement (fig. 1)

- 48 pièces carrées réparties en quatre ensembles de 12. Sur chaque carré, une ligne rouge relie un point précis d'un côté à l'un des trois autres côtés. Chaque côté d'un carré étant divisé en trois parties, il y a quatre départs de ligne possibles par côté. Ainsi, on peut fabriquer 12 pièces différentes.
- 1 sablier.

Le jeu commence

Les 48 pièces sont mélangées et disposées, face cachée, sur une table autour de laquelle s'installent les joueurs qui devront s'accorder sur la durée de chaque séquence. Pour jouer une partie à deux ou trois joueurs, chacun prend 13 pièces. À quatre joueurs, chacun en prend 12.

But du jeu

Obtenir le meilleur score possible à la fin de la partie dont le nombre de séquences est égal au nombre de joueurs. À la fin de chaque séquence, les joueurs comptent le nombre de pièces composant leur chemin. Chacune de ces pièces donne un point. Le gagnant est celui qui a obtenu le plus grand nombre de points en fin de partie.

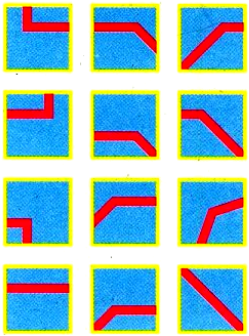


figure 1

Figure 1

Les 12 sortes de pièces

Le jeu se déroule (fig. 2 et 3)

Au top de départ, donné par l'un des joueurs, chacun retourne ses pièces et essaie de se construire un chemin fermé incluant le maximum de ses pièces, pendant un temps limité et préalablement défini. Quand ce temps est écoulé, chaque joueur compte le nombre de pièces formant le chemin qu'il vient de construire. Les pièces non utilisées ne comptent pas.

Un chemin se construit en posant les pièces les unes à côté des autres sur la table. Les lignes rouges, qui figurent sur ces pièces, forment ce chemin qui doit être continu et fermé. Les pièces doivent être posées côte à côte ou angle à angle (figure 2). Les traits rouges de deux pièces adjacentes ne doivent pas être décalés ni les pièces elles-mêmes (figure 3).

Après la première séquence, les joueurs échangent leurs pièces et chacun construit un nouveau chemin. Ainsi, à la fin de la partie, les joueurs auront exercé leur talent avec les mêmes chances : le jeu est alors symétrique et équitable.

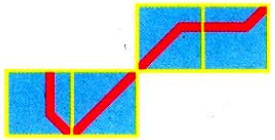


figure 2

Figure 2

Exemple de poses possibles.

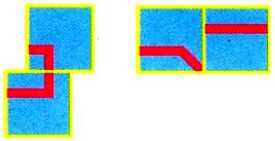


figure 3

Figure 3

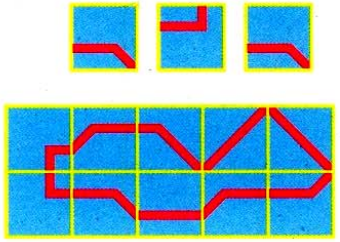
Exemples de poses non conformes.

Le jeu s'achève (fig. 4)

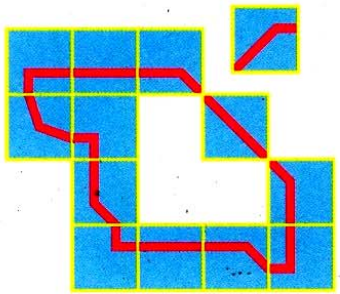
Quand tous les participants ont joué avec tous les lots de pièces par permutations circulaires successives, ils font la somme de leurs points. Un joueur qui ne réussit pas à réaliser de ligne fermée lors d'une séquence de jeu n'a pas de points. Celui qui a le score le plus élevé gagne la partie. Un exemple de fin de séquence est donné en figure 4.

Figure 4

Exemple de fin de première séquence d'une partie à deux joueurs « A et B ». Le joueur « A » a construit une ligne avec 10 carrés, il a donc 10 points ; le joueur « B » obtient 12 points. Pour la deuxième manche, les deux joueurs vont échanger leurs carrés et essayer de construire une nouvelle ligne fermée avec le maximum de carrés. En fin de partie, le gagnant est celui qui obtient le meilleur score en additionnant les points obtenus aux deux séquences.



Joueur A



Joueur B

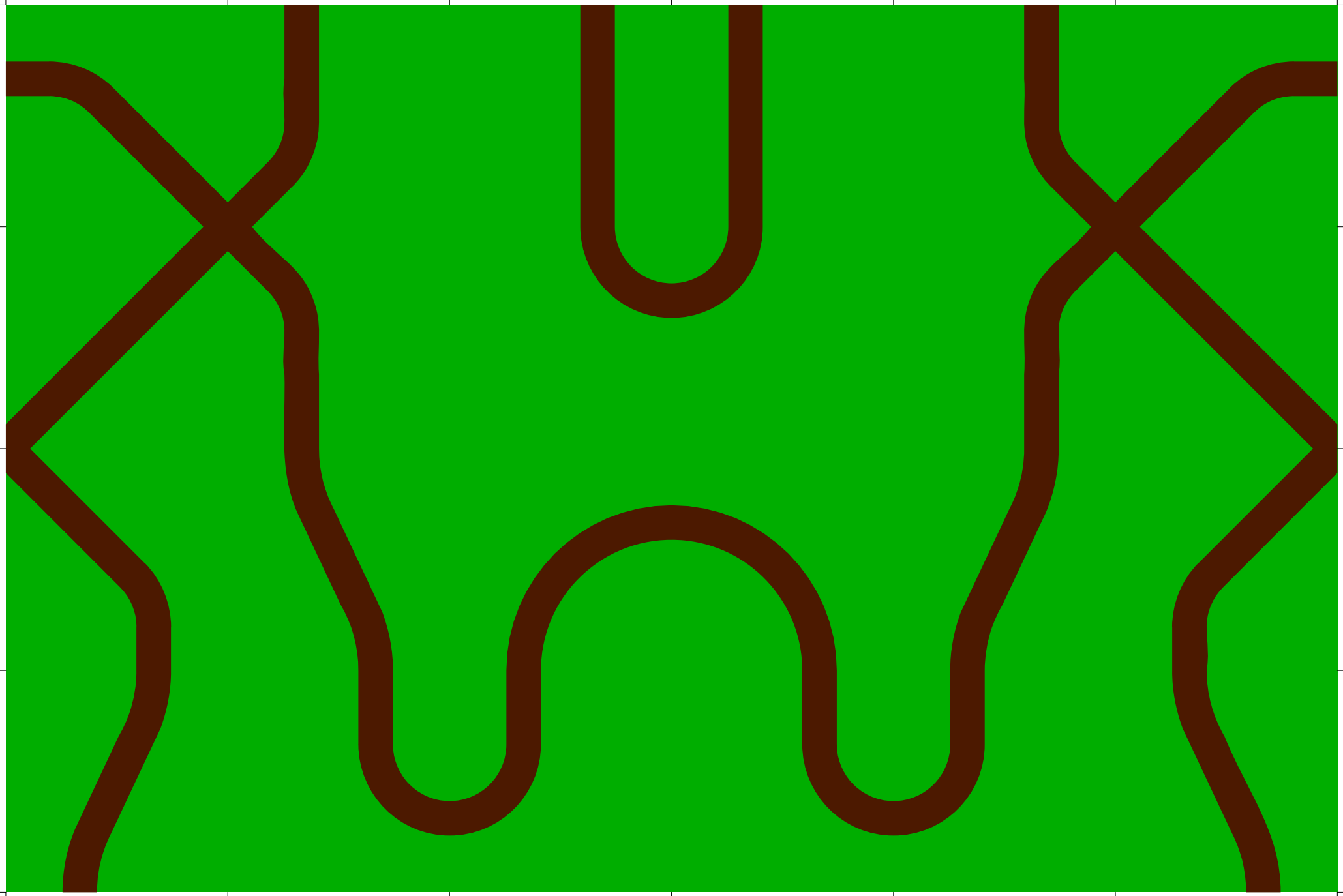
figure 4

Commentaires

Édité par Robert Laffont, ce jeu d'Armand Jammot (inventeur de deux autres jeux très célèbres : Le mot le plus long et Le compte est bon) n'a pas eu un grand succès commercial. Pourtant, son fonctionnement consiste simplement à construire un chemin fermé avec des pièces carrées. Ce jeu simple permet aux enfants de tout âge de découvrir les jeux de connections devenus très nombreux ces dernières années, bien qu'ils datent des années 1890.

Règle extraite de « Jeux de pions féériques » par Michel Boutin aux éditions CEMÉA (2005)

Imprimer deux fois



LE CHEMIN LE PLUS LONG

Voici le nouveau jeu que vous propose **ARMAND JAMMOT.**

Il est simple et captivant, comme les autres succès du même auteur que vous connaissez sans doute déjà, **LE MOT LE PLUS LONG** *et* **LE COMPTE EST BON.**

Il ne s'agit pas, cette fois, d'exercer votre intelligence avec des chiffres ou avec des lettres, mais avec de simples lignes tracées sur des plaquettes. Prenez les plaquettes dans la boite et regardez-les. Sur chaque plaquette, une ligne réunit un point précis d'un des quatre côtés à un autre point précis de l'un des trois autres côtés. Il y a sur chaque côté du carré quatre points précis, et on a obtenu douze tracés différents pour réunir ces points les uns aux autres. Ces douze tracés différents ont été répétés quatre fois. Vous avez donc quarante-huit plaquettes.

LE CHEMIN LE PLUS LONG *est un jeu auquel vous pouvez jouer seul ou en société, à quatre au maximum. Seul, vous découvrirez qu'il constitue un merveilleux jeu de patience qui vous passionnera, une sorte de puzzle géométrique à solution multiples.*

comment jouer

seul :

Vous placez les 48 plaquettes, face cachée sur la table, et vous les mélangez soigneusement.

Vous en prélevez 13.

Ces 13 plaquettes que le hasard vous propose, vous essayez de les assembler de façon à réaliser un tracé continu qui se referme sur lui-même.

Il s'agit pour vous de réaliser **LE CHEMIN LE PLUS LONG** en utilisant le plus grand nombre de plaquettes possible.

parties à plusieurs :

A deux ou à trois, chaque joueur prend 13 cartes. Dans les parties à quatre, chaque joueur ne prend que 12 cartes.

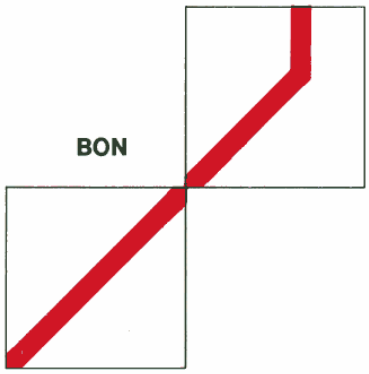
Vous jouez alors isolément en essayant de réaliser **LE CHEMIN LE PLUS LONG** avec le maximum de cartes. Au bout d'un certain temps, limité à votre convenance, vous notez votre score (1 point par plaquette utilisée) et vous échangez votre jeu avec celui d'un joueur adverse.

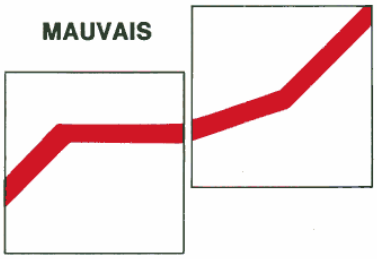
Vous commencez ensuite une deuxième manche en essayant, avec les plaquettes d'un de vos adversaires, de réaliser un autre chemin, plus long, et de faire donc un meilleur score.
Vous effectuez autant de manches qu'il y a de joueurs en présence de façon à ce que chaque joueur ait eu entre les mains tous les jeux distribués.

Le vainqueur est celui qui aura obtenu le maximum de points après un tour complet d'échanges.

Il est bien évident que dans les parties en solitaire, le nombre de 13 cartes n'est pas limitatif. Vous pouvez essayez de réaliser **LE CHEMIN LE PLUS LONG** avec 25, 30 ou même 48 planquettes.

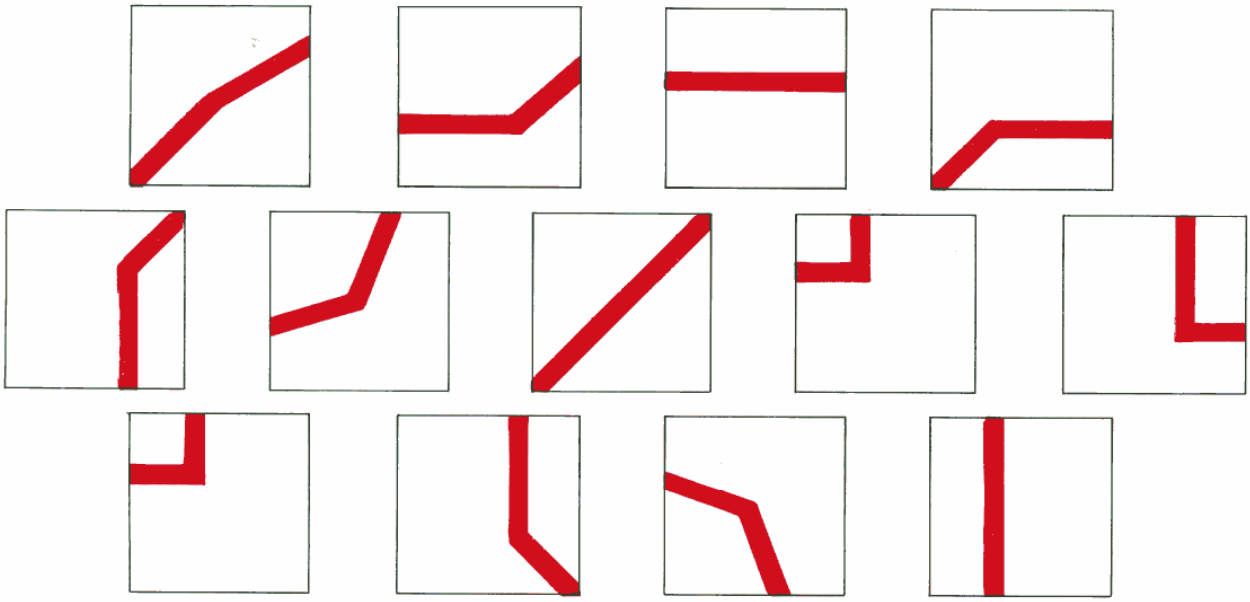
attention
aux connections suivantes.



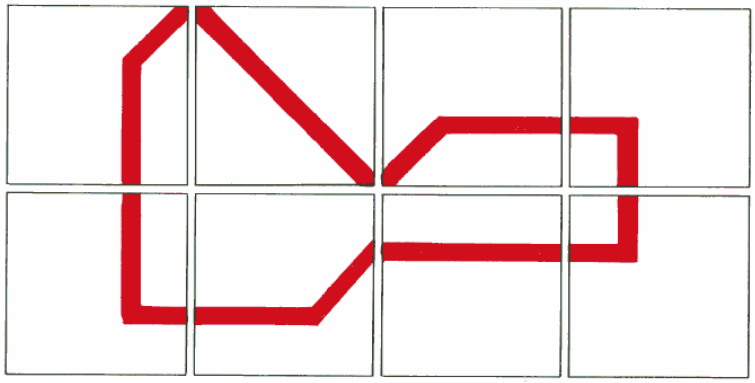
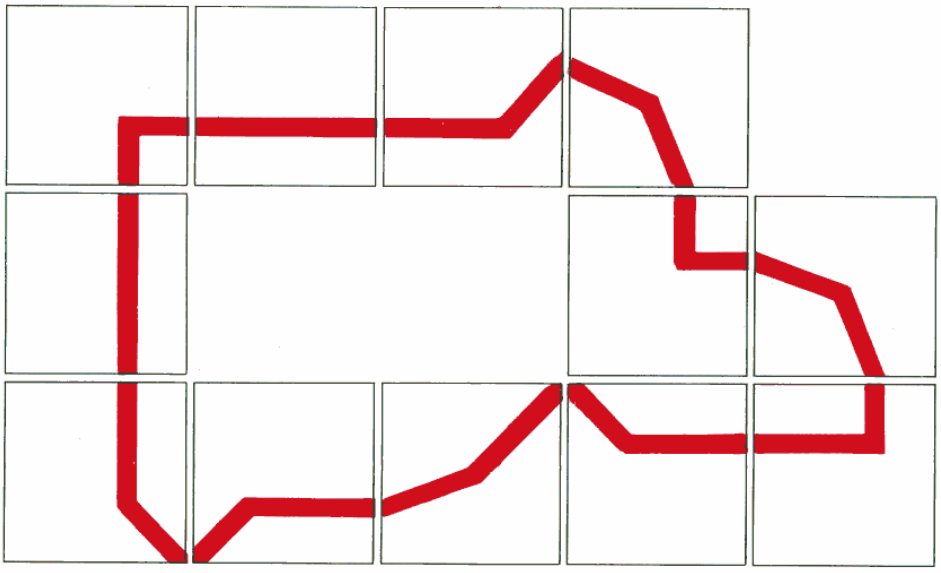


quelques exemples pour mieux comprendre.

- **Le hasard vous propose ces 13 plaquettes.**



- **Vous pouvez réaliser le tracé suivant avec 8 plaquettes.**



- **Ou mieux encore avec 12 plaquettes.**