

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 ★★☆☆ modulaire 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



MODE D'EMPLOI

(version 8x8)

C U B' A N O* est un matériel qui adopte facilement des règles de jeu connues, pour tous les âges, en commençant par un puzzle géométrique et coloré ! Sa polyvalence est due au quadrillage que l'on obtient, après le placement des barrettes sur le damier en relief, pour y disposer les cubes multicolores. Pour rejouer au **C U B' A N O***, sans opération de triage, il faut d'abord faire tomber les cubes, après avoir ôté le couvercle, en inclinant lentement le damier en appui sur l'un de ses côtés, puis, avec l'aide du couvercle, extraire les barrettes. Mis à part les règles **C U B' A N O***, 1 dé ou 2 dés pour atteindre le même but, et les deux exemples de la BATAILLE NAVALE adaptés à ce matériel, l'utilisateur se référera à ses ouvrages préférés sur les jeux de société pour augmenter son capital récréatif ...

Pour les deux exemples, tenir compte du marquage du damier pour séparer le jeu en deux couleurs.

PREMIER EXEMPLE

Chaque joueur dispose à l'insu de l'adversaire, sous les cubes de la couleur choisie, un nombre égal de bouts de papier figurant des messages.

Chaque joueur désigne chacun son tour, selon son inspiration, un cube adverse (A7, C4, etc.).

L'adversaire soulève le cube désigné pour montrer si un message s'y trouve. Il pointera ce choix en retournant son cube sur une deuxième couleur. Si un message est découvert, il le mettra sur le cube retourné ou utilisera une troisième couleur.

Le premier joueur qui a tous ses messages découverts est le perdant.

DEUXIEME EXEMPLE

Chaque joueur prend deux cubes, qui deviennent ses dés, où il veut dans la couleur choisie. Les carrés laissés libres par les dés deviennent au choix des îles ou des mines à répétition. Si l'on opte pour les mines, éviter les coordonnées qui offrent un choix comme 1 et 2 qui donnent A2 ou B1 ...

Chaque joueur met en place ses navires, en diagonale ou non, à l'aide d'une deuxième couleur (3 cubes contigus pour le porte-avions, 2 cubes contigus pour l'escorte, 1 cube pour le sous-marin).

Après avoir fait pivoter le jeu d'un demi-tour, chaque joueur va essayer de détruire les bateaux ennemis qu'il a devant lui, sans toucher aux mines qui sont nuisibles à ses bateaux ...! (le porte-avions se coule en 3 coups, l'escorte en 2 coups et le sous-marin en 1 coup, c'est aussi la manière de compter les points).

Les lancers de dés vont déterminer la lettre et le chiffre de chaque tir, comme suit :

- Premier lancer (lancer des deux dés)

Un dé doit donner au maximum 4 pour désigner la lettre (1 pour A, 2 pour B, etc.). Le deuxième dé est celui du chiffre.

Le joueur peut être satisfait du sort, mais si ce n'est pas le cas, il faut passer au deuxième lancer (cas du joueur qui a tiré 2 x 5 ou 2 x 6 ou 5 et 6) ou directement au troisième lancer (pour "rectifier" le dé du chiffre en plus ou en moins).

- Deuxième lancer (lancer d'un seul dé, de la lettre)

Un dé au choix est relancé. S'il réapparaît un 5 ou un 6, passer son tour à l'adversaire. Si le sort est différent, il peut être satisfaisant, mais si le joueur doit allonger ou raccourcir son tir, il annonce "je rectifie", et nous passons au troisième lancer.

- Troisième lancer (lancer d'un seul dé, du chiffre)

Mémoriser la première valeur du chiffre. Lancer le dé et additionner ou soustraire cette deuxième valeur. Si le résultat n'est pas celui attendu, il n'y a pas de bateau touché ou coulé et il faut passer son tour à l'adversaire.

Le premier joueur qui a tous ses navires coulés, donc ses cubes qui les représentent retournés, est perdant, cette moitié du jeu est redevenue unicolore avec ses îles ou ses mines.

Il est possible de jouer uniquement en addition si un joueur apprend à compter ...

C U B' A N O 2 dés

BUT : FORMER AVEC SA COULEUR LA PLUS GRANDE SUITE ORTHOGONALE DE CUBES (exemples sur l'étui).

Pour jouer, il faut débarrasser le damier de tous les pions, cubes et barrettes, ceux-ci forment les deux tas. Chaque joueur prend deux cubes, qui lui servent de dés, pour déterminer sa couleur par un double, dans une couleur disponible pour entrer dans le jeu.

L'entrée dans le jeu du cinquième joueur, par la réalisation de son double, offre, par ce jet des dés, la dernière couleur au sixième joueur qui entre immédiatement dans le jeu. Cette façon d'entrer dans le jeu, permet d'accueillir des joueurs en retard et de devenir rigoureux en exigeant, d'un commun accord, que le dernier joueur fasse son double ! Suppression du **seul** cadeau !

Les couleurs sont les suivantes et valent respectivement :

MARRON	ROUGE	ORANGE	JAUNE	VERT	BLEU
1	2	3	4	5	6

La partie se divise en TROIS PHASES réglées par l'épuisement des tas.

PREMIERE PHASE : jusqu'à l'épuisement des barrettes.

DEUXIEME PHASE : elle débute au joueur qui suit immédiatement celui qui a ramassé la ou les dernières barrettes. Elle se termine avec l'épuisement des cubes.

TROISIEME PHASE : elle débute au joueur qui suit immédiatement celui qui a pris le ou les deux derniers cubes. Elle se termine avec la fin de la partie.

PREMIERE PHASE

Pendant cette phase, il n'y a pas de pénalité ni de retourne; c'est la phase paisible d'approvisionnement et de pose. Dans le cas de l'approvisionnement il faut **annoncer** "PIOCHE" mais auparavant "COULEUR" ou "DOUBLE" si votre couleur réapparaît.

Règle d'approvisionnement : après avoir déterminé sa couleur, ce joueur au tour suivant, commence à s'approvisionner alors que les autres joueurs essaient d'entrer dans le jeu.

Ses jets de dés peuvent donner :

- deux couleurs autres que sa couleur = somme des valeurs en barrettes (maximum 11 barrettes).
- 1 fois sa couleur + 1 autre couleur = 1 cube ou la valeur standard de 4 barrettes + valeur en barrettes.
- double de sa couleur = 2 cubes ou 1 cube et la valeur standard de 4 barrettes ou 2 valeurs standard qui donnent 8 barrettes.
- double dans une autre couleur = 2 valeurs standard qui donnent 8 barrettes (jamais 12 barrettes).

Nota : la valeur standard 4 BARRETTES vient des 4 cotés d'un carré et évite l'INJUSTICE du double marron = 2, double bleu = 12 !

Règle de pose : pour poser, il faut une réserve personnelle complète, composée d'au moins 1 barrette et 1 cube. Tous les cubes posés doivent être entourés de barrettes, les côtés du damier ainsi que les barrettes déjà posées comptent. Il est possible de poser un cube avec 2 ou même, en cours de partie, 1 barrette. Le joueur qui se trouve dans la situation de poser alors qu'il n'a pas de barrette, et qu'il n'y a pas de carré formé sur le damier passe son tour, à moins qu'une "pioche" soit possible ; dans ce cas, il s'approvisionne car **il est obligatoire d'effectuer une opération à chaque fois que cela est possible.**

Pour poser, il faut jouer sa couleur et l'annoncer par "COULEUR" pour 1 fois sa couleur, et par "DOUBLE" quand on joue 2 fois sa couleur en précisant "POSE" ou "PARTAGE" :

a) **1 fois sa couleur permet** - de poser 1 cube avec les barrettes nécessaires, suivant l'endroit - de poser un cube dans un carré déjà formé - de poser le minimum d'une barrette si le joueur ne veut pas former un carré sans l'occuper.

b) **1 double permet** - de poser le minimum d'une barrette en sacrifiant son double - de former 1 ou plusieurs carrés à occuper totalement ou partiellement - par une SORTIE VOLONTAIRE du jeu, d'être INTOUCHABLE, après avoir posé toute sa réserve personnelle, barrettes en excédent et dés compris, mais un minimum imposé de 22 cubes posés est exigé (si c'est un capot la partie peut être abandonnée) - de s'approvisionner et poser par le "partage" de première phase en prenant 4 barrettes ou 1 cube pour poser 1 cube et le partage de deuxième phase en prenant 1 cube pour poser 1 cube.

DEUXIEME PHASE

Maintenant commence les pénalités et la retourne. Ces opérations sont prioritaires sur toutes les autres. Le bénéficiaire est d'abord servi, ensuite le joueur s'approvisionne ou pose. Chaque joueur qui joue la couleur d'un adversaire est pénalisable, dans sa réserve, par le joueur propriétaire de la couleur (s'il l'annonce en prononçant "COULEUR" pour arrêter le jeu et avoir le droit de réclamer sa pénalité).

Les pénalités peuvent être :

a) **pour 1 couleur** - 1 cube ou valeur standard 4 pour les barrettes, mais si le joueur pénalisé n'a qu'une, deux ou trois barrettes, le joueur bénéficiaire devra s'en contenter.

b) **pour 1 double** - 2 cubes ou 1 cube et 4 barrettes ou 8 barrettes, mais s'il ne reste que 5 barrettes pour 2 pénalités, là aussi le joueur bénéficiaire devra s'en contenter.

Les bénéficiaires des pénalités sont servis en suivant l'ordre giratoire adopté pour la priorité, en commençant par le premier joueur qui se trouve immédiatement à droite ou à gauche du joueur qui a lancé les dés. Les intéressés précisent leur demande, la contestation étant réglée par le sens de la priorité... Dans le cas où le joueur pénalisable n'a plus de réserve, mais a des cubes posés, le joueur bénéficiaire procède à leur RETOURNE même s'il n'a jamais posé.

Seuls, les cubes se retournent :

a) **pour 1 couleur** = 1 cube

b) **pour 1 double** = 2 cubes

Il se peut que le joueur pénalisable sur un double ne possède en réserve qu'une barrette ou un cube. Dans ce cas, le joueur bénéficiaire doit obligatoirement prendre la barrette ou le cube, et retourner un seul cube. La RETOURNE n'est pas forcément additive pour le bénéficiaire, elle peut servir uniquement à détruire la suite du joueur pénalisé ... quand elle ne fait pas les deux !

- Médaille d'Argent 1er Salon International des Inventions de Genève
- Médaille d'Argent 64ème Concours Lépine PARIS
Prix de la Chambre Syndicale Nationale de l'Industrie du Jouet

TROISIEME PHASE

Le minimum de 22 cubes posés pour une SORTIE VOLONTAIRE du jeu n'est plus exigé, et, il s'y ajoute l' EXPULSION et la POSE OBLIGATOIRE des dés. Le joueur qui n'a pas pu entrer dans le jeu abandonne ses dés qui deviennent une "nouvelle pioche" ...

Est également EXPULSE le joueur qui n'a pas en plus de ses dés de quoi régler deux pénalités soit, l'un des six cas suivants :

- 2 cubes posés - 1 cube posé et 1 cube en réserve - 1 cube posé et 1, 2, 3 ou 4 barrettes en réserve - 2 cubes en réserve - 1 cube et 1, 2, 3 ou 4 barrettes en réserve - 5, 6, 7 ou 8 barrettes en réserve ;

mettra ses dés et sa réserve à la disposition des joueurs qui continuent la partie avec cette "nouvelle pioche" où les barrettes sont disponibles par groupe de 4 maximum (voir les SURSIS).

Si un joueur a 1 cube posé, ce cube ne peut plus être retourné. Par la suite, tout joueur se trouvant dans ce cas doit faire de même.

C'est la phase de la POSE OBLIGATOIRE gagnant ou non. C'est pendant cette phase que le joueur perdant a intérêt à freiner la partie en posant le minimum, 1 barrette. Sans réserve personnelle un joueur est à la merci d'une part, de la RETOURNE sur le damier, et d'autre part, de la POSE OBLIGATOIRE des dés s'il fait un DOUBLE DE SA COULEUR, alors que des carrés sont libres et bienvenus pour le joueur gagnant qui cherche à SORTIR ! Le dernier joueur peut poser ses dés à son avantage, sans avoir à les lancer, si les deux carrés nécessaires sont formés, ce type de fin de partie est déclarée NETTE.

DEONTOLOGIE ET LANGAGE

Après l'énoncé du mécanisme, l'utilisation du langage va permettre de jouer vite et sans erreur, l'ambiance C U B' A N O excluant l'esprit de compétition basé sur la mémoire.

C'est un jeu ... **parlant** ... et ouvert du fait que tout est visible sur la table, les dés lancés peuvent être rassemblés en les faisant glisser, mais, il est interdit de les modifier et de les cacher. Les poses se font sans hésitation, "posé c'est collé", il en est de même pour une retourne qui ne peut être rectifiée (sauf erreur de couleur) "cube touché est à retourner". Un joueur ne peut lancer ses dés qu'après immobilisation complète des dés précédemment lancés et si personne n'a fait d'annonce valable.

LES ANNONCES DU JOUEUR QUI LANCE LES DES (pour toute la partie)

- "COULEUR" ou "COULEUR .. 2 fois" ou "DOUBLE" quand on joue sa couleur, ce qui permet de choisir son approvisionnement (mais il est possible d'énoncer sa couleur, par exemple "VERT" ou "VERT .. 2 fois"). Annoncer sa couleur a pour premier but d'arrêter le jeu en empêchant le joueur suivant de jeter ses dés, et pour deuxième but de pouvoir, suivant les cas, de piocher ou poser. Du fait que deux dés sont jetés, le premier joueur qui parle n'est pas forcément prioritaire !

- "PIOCHE" pour un simple approvisionnement, sans pose, en barrettes ou en cubes.

- "POSE" quand le joueur a une réserve personnelle complète pour poser un cube ou plusieurs s'il a fait un double de sa couleur.

- "PARTAGE" si la réserve n'est pas suffisante et oblige le joueur, qui a fait un double de sa couleur, à piocher pour poser 1 cube.

LES ANNONCES PRIORITAIRES DES AUTRES JOUEURS (phases 2 et 3)

- "COULEUR" ou "COULEUR .. 2 fois" ou "DOUBLE" est la preuve qu'un joueur au moins s'est aperçu que sa couleur a été jouée (ou "VERT" ou "VERT .. 2 fois").

- "PRIORITE" son sens étant défini au début de la partie, peut être inverse de celui des lancers de dés. Elle se détermine à chaque fois d'après le joueur qui a lancé les dés, son utilisation, qui peut être ignorée à dessein ... si elle n'est pas dénoncée ..., est motivée par l'intérêt ou pour contrarier celui qui vient de jouer, ou l'autre bénéficiaire d'une pénalité !

- "CUBE" ou "2" pour 1 cube ou 2 cubes

- "4" ou "8" pour 4 barrettes ou 8 barrettes. Le joueur qui règle sa pénalité annonce "SERVI" s'il n'en donne que 1, 2 ou 3 pour "4" demandées ou 5, 6 ou 7 pour "8" demandées, et, celui qui la reçoit s'en contente en disant "MERCI" ! La pénalité barrettes est la pénalité fractionnable, qui se réclame toujours par "4" ou "8", mais permet de poser le minimum d'une barrette qui peut éviter soit une retourne soit la pose obligatoire des dés.

- "CUBANØ" pour 1 cube avec 4 barrettes (ou ce qui reste en barrettes, en annonçant "SERVI").

CONSEQUENCE DE LA PENALITE PRIORITAIRE : si le joueur pénalisé a aussi joué sa couleur, en étant sans réserve personnelle, il ne peut pas "piocher" pour régler sa pénalité, il sera retourné, mais s'il n'a pas de cube posé sur le damier, la pénalité est perdue et il garde sa "pioche".

La RETOURNE sur le damier n'est possible que si la réserve du joueur pénalisé est épuisée (phases 2 et 3). Cette pénalité peut être partagée si elle s'opère sur un double, une pénalité fournie par la réserve du joueur et l'autre par la RETOURNE dans sa suite, donc sur le damier. Tant que l'on se trouve en phase 2, un joueur peut tout perdre, réserve et pose, sans être expulsé, il n'existe pas de dette. Les dés sont imprenables et se posent ensemble sur un double.

ENCLAVE : zone qui n'est profitable que pour agrandir la suite d'une couleur.

ANTICIPATION : se placer dans l'espoir de morceler la suite de l'adversaire.

EN TROISIEME PHASE (fin de partie)

Est appelé "PIEGE", deux carrés formés sur le damier, non occupés par des cubes, contigus ou non, disponibles pour tous les joueurs. L'obligation de poser ses dés, s'impose au joueur qui a fait un double de sa couleur, alors qu'il ne peut satisfaire à la pose minimum, étant sans réserve personnelle, et qu'il n'y a plus de "pioche", il quittera la partie en devenant INTOUCHABLE. Ce joueur n'est pas forcément le gagnant, surtout si sa plus longue suite est modeste, mais, sa suite de cubes est **indestructible** ...

Est en DEMI-SURSIS ou SURSIS COMPLET, un joueur qui, après avoir acquitté 2 pénalités, attend l'entrée, durant le tour qui suit, d'une ou 2 pénalités pour avoir le droit, quand reviendra son tour, de lancer ses dés. Il existe toujours un joueur bienveillant prêt à signaler votre position d'expulsé potentiel !

Un joueur laisse une TRACE s'il devient INTOUCHABLE avec un seul cube posé. Sans **TRACE** un joueur peut être **BLANCHI** !

L'INTERPRETATION permet à un joueur qui a joué 1 fois sa couleur, par le choix de l'emplacement, en précisant "je forme ce carré - là", qu'il comblera ou non par un cube, d'aboutir à la formation de plusieurs carrés libres (volonté de tendre un PIEGE).

Sur la proposition d'un des derniers joueurs, s'il y a majorité, les DOUBLES de toutes les couleurs devenues libres, deviennent **PORTE DE SORTIE**, même s'il y a une "nouvelle pioche" ...

Un joueur RESTE SUR LE CARREAU s'il ne peut placer ses 2 dés dans 2 carrés formés ... mais lui aussi ... peut être **BLANCHI** !

C U B' A N O 1 dé

BUT : FORMER AVEC SA COULEUR LA PLUS GRANDE SUITE ORTHOGONALE DE CUBES (exemples sur l' étui).

Pour jouer, il faut débarrasser le damier de tous les pions, cubes et barrettes, ceux-ci forment les deux tas. Chaque joueur emprunte un cube qui va devenir son dé, et choisit une couleur libre avant de le lancer. Ce dé doit aussi être posé, mais seulement à la fin de la partie. Un sens giratoire est adopté.

Les couleurs sont les suivantes et valent respectivement :

MARRON	ROUGE	ORANGE	JAUNE	VERT	BLEU
1	2	3	4	5	6

Chaque joueur peut se trouver dans l'un des cas suivants :

- 1) jouer une couleur libre (quand il y a moins de six joueurs)
- 2) jouer sa couleur
- 3) jouer la couleur d'un autre joueur (pénalité)

PREMIER CAS : Prendre un nombre de barrettes équivalent à la couleur jouée, et les disposer de manière à former le plus possible de carrés (en profitant des coins et côtés du damier ainsi que des poses existantes), pour se les approprier, en y plaçant un cube, couleur choisie en évidence. Si le sort n'attribue qu'une barrette, celle-ci doit être posée, même s'il n'y a pas pose de cube; **les réserves personnelles sont interdites**. Chaque joueur va essayer de former sa suite, tout en empêchant les autres joueurs d'y parvenir, sans oublier qu'une suite de 8 cubes ... l'emporte ... sur 2 suites de 7 cubes ...!

DEUXIEME CAS : Annoncer "COULEUR" et prendre dans le tas la quantité standard, soit 4 barrettes, les cubes qui en découlent pour les poser, puis, **après cette pose ...** rejouer ... (non limitatif).

TROISIEME CAS : Le propriétaire de la couleur qui apparaît, est PRIORITAIRE, (s'il l'**annonce***, comme s'il l'avait jouée lui-même, pour prouver qu'il l'a vue, et arrêter le jeu momentanément) pour procéder à la RETOURNE (changer la face colorée) d'un cube qui l'intéresse, **à partir du deuxième tour**, dans la suite à pénaliser. La RETOURNE n'est pas forcément additive pour le joueur bénéficiaire, elle peut servir uniquement à détruire la suite du joueur pénalisé ... quand elle ne fait pas les deux ! Si le joueur pénalisé n'avait rien posé, il ne contracte pas de dette et pose ce que vient de lui indiquer son dé.

En fin de partie :

- Si un joueur manque de cube pour poser, il pose d'abord son dé, et, réquisitionne le dé de chaque joueur, en remontant le sens du jeu, pour compléter la pose à son avantage, puis le joueur suivant joue. Sans dé, un joueur ne perd pas son droit à la pénalité.

- Si un joueur joue une couleur dont la valeur est supérieure au nombre de barrettes restantes, il s'en contente, même s'il a joué sa couleur, il pose son dé et celui de chaque joueur à son avantage pour terminer la partie.

***Annonce contestée :** l'affichage d'un dé n'est valable que si celui-ci est immobilisé, le joueur qui suit ne peut **amorcer** un jeté qu'après cet état, dans le doute l'avantage restera à l'Annonce, mais pas quand celle-ci a été faite après une POSE, d'une barrette ou d'un cube, dans ce cas elle est caduque.

C U B' A N O - COURSE (2 joueurs)

BUT : COUVRIR LA MOITIE DU JEU PAR LES DIAGONALES AVANT L'ADVERSAIRE.

Le tas est composé uniquement de cubes, les barrettes restent sur le damier.

Chaque joueur prend un cube qui devient son dé. Suivant la valeur indiquée à chaque lancer du dé, le joueur place un nombre équivalent de cubes, contigus par les angles, couleur choisie en évidence. Le premier joueur choisira un coin du damier, et, le deuxième joueur l'autre coin lui faisant face par le même côté (cas du jeu pair).

Dépôt légal Octobre 2002 - 3ème édition - Reproduction interdite - Imprimé en France - Imprimerie d'Albret - Soustons

Règle originale mise en ligne par François Haffner – Décembre 2008 – Un jeu de la collection

