

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



recess!

Ce n'est pas facile de devenir grand... en particulier dans une sévère école paroissiale où tout le monde règle ses comptes dans la cour de récréation. Vous n'avez que 30 minutes pour traverser la cour, vous bagarrer avec les autres enfants pour leur chiper leur argent de poche, et essayer de voler un baiser à votre petite copine (ou à votre petit copain). Le joueur qui a le plus d'argent pour son goûter à la fin de la récré l'emporte ! Mais attention : arrangez-vous pour que les bonnes sœurs ne vous voient pas pendant que vous faites votre sale boulot. Si vous êtes pris en flagrant délit de bagarre ou si un autre enfant vous dénonce, vous êtes sûr de finir en retenue ...

ACCESSOIRES

Récré ! est un jeu de plateau stratégique conçu pour 3 à 5 joueurs à partir de 8 ans. Chaque partie dure de 10 à 30 minutes, et la boîte contient les éléments suivants en plus de cette règle du jeu : 4 sections de plateau de jeu, 2 tuiles d'entrée en forme de « L » (bleue pour les garçons et rose pour les filles), 2 grandes tuiles vertes contenant 4 cases abri et un cercle blanc qui représente la position de départ des bonnes sœurs, 1 horloge avec son aiguille qui sert de compte-tours, 2 pions garçon et 2 pions fille dans chacune des 5 couleurs, 2 pions bonne sœur, 50 pions pièce, 1 sablier.

MISE EN PLACE

Avant de jouer, suivez les étapes indiquées ci-dessous. Posez les quatre sections de plateau de manière à former un plateau carré au centre de la table.

Placez l'entrée des garçons (en forme de L) contre un coin du plateau de jeu. Ensuite, placez l'entrée des filles contre le coin opposé.

Chaque joueur choisit une couleur et prend les 2 garçons et les 2 filles de cette couleur. Ensuite, il place ses garçons à l'entrée des garçons, et ses filles à l'entrée des filles.

Placez les 2 grandes tuiles vertes abri sur chacun des coins du plateau disposant d'une entrée. Le cercle blanc marqué sur le coin de chaque grande tuile verte abri doit être placé en face de l'entrée. Placez une bonne sœur dans chacun des cercles blancs des 2 grandes tuiles vertes abri.

Assemblez l'horloge de *Récré !* et placez l'aiguille sur la ligne située entre « 30 » et « 1 », puis placez l'horloge et le sablier près du plateau.

Chaque joueur reçoit 10 pièces.

C'est à la personne qui a été à l'école le plus longtemps de commencer à jouer, et on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre, autour de la table.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de *Récré !* est composée de 30 minutes. Chacun leur tour, les joueurs ont une minute pour jouer. Au début du tour de chaque joueur, faites avancer l'horloge de *Récré !* d'une minute et retournez le sablier (pour plus de confort n'utilisez le sablier que lorsque les tours de jeu le nécessitent car les premiers tours de jeu sont très rapides). Si un joueur n'arrive pas à terminer son tour à temps, il doit laisser ses pions à l'endroit où ils étaient quand son temps de jeu s'est terminé.

Le tour de chaque joueur suit la séquence mnémotechnique « 3, 2, 1, bonne sœur » :

- Faites avancer l'horloge d'une minute et retournez le sablier.
- Déplacez l'un de vos enfants de 3 cases.
- Déplacez l'un de vos enfants de 2 cases.
- Déplacez l'un de vos enfants d'1 case.
- Déplacez une bonne sœur.
- Passez le sablier au joueur suivant.

Un joueur peut choisir de passer son tour en entier, mais s'il décide de jouer son tour, il ne peut pas sauter un ou plusieurs de ses déplacements.

DÉPLACEMENT

On peut se déplacer dans les cases vides de la cour, mais il est impossible de traverser les cases jeu pour enfants, présentes dans la cour de récré.

À chaque tour, les joueurs déplacent trois de leurs enfants, puis une bonne sœur. Le potentiel de déplacement doit toujours être entièrement utilisé. Le premier enfant doit se déplacer de trois cases, le deuxième de

deux, et le dernier d'une case seulement. Après que les enfants se sont déplacés, on déplace une bonne sœur du nombre de cases que l'on veut.

Aucun enfant ne peut être déplacé deux fois dans le même tour. Cependant, un enfant peut être poussé par une bonne sœur en plus de son déplacement, même si cet enfant et la bonne sœur qui le pousse sont contrôlés par le même joueur.

Les enfants peuvent se déplacer horizontalement et verticalement – comme la tour aux échecs – sur une distance de 3, 2 ou 1 case, et ils peuvent changer de direction ou faire demi-tour lors du même déplacement. Les enfants ne peuvent pas se déplacer en diagonale. Les enfants peuvent traverser une case occupée par un autre enfant ou une bonne sœur. Ils ne peuvent terminer leur déplacement sur la même case qu'un enfant que s'ils veulent déclencher une bagarre avec celui-ci, ou sur la même case qu'une bonne sœur s'ils veulent rapporter une bagarre, sauf s'ils finissent sur une case abri. Les cases abri peuvent être occupées pacifiquement par plusieurs enfants ou bonnes sœurs, et on ne peut pas s'y pousser ou s'y bagarrer. Si un enfant termine son déplacement sur une case où deux autres enfants sont en train de se bagarrer, la bagarre s'interrompt (voir « Interrompre une bagarre », plus loin).

Les bonnes sœurs peuvent se déplacer d'autant de cases que le joueur le désire, et dans n'importe quelle direction, que ce soit horizontalement, verticalement ou en diagonale – comme la reine aux échecs. Une bonne sœur peut traverser une case occupée par un enfant ou une autre bonne sœur. Si une bonne sœur termine son déplacement dans une case occupée par un enfant ou une autre bonne sœur, cet autre pion est poussé, à moins qu'il ne se trouve sur une case abri. Si une bonne sœur termine son déplacement dans une case où une bagarre a lieu, elle met fin à cette bagarre.

POUSSER

Si, à la fin d'un déplacement, un joueur fait arriver une bonne sœur sur une case contenant déjà une bonne sœur ou un enfant, ce dernier pion est poussé hors de son chemin. Le pion poussé peut être déplacé dans n'importe quelle case adjacente libre, au choix du joueur qui a déplacé la bonne sœur. S'il n'y a pas de case libre où placer le pion poussé, placez-le dans n'importe laquelle des cases adjacentes, puis poussez à son tour le pion que vous venez de déloger, en utilisant les mêmes règles. Cependant, quand on pousse, on choisit toujours le chemin le plus simple : le second pion poussé doit pouvoir être déplacé dans une case libre. On n'a pas le droit de pousser un pion sur une case abri.

DÉCLENCHER UNE BAGARRE

Dès qu'un enfant termine son déplacement sur la case d'un autre, le joueur qui vient de se déplacer déclenche une bagarre. Le joueur qui vient de se déplacer est l'attaquant, et le joueur qui contrôle l'enfant attaqué devient la victime. Couchez la victime, et placez l'attaquant dessus. L'attaquant prend immédiatement une pièce à la victime.

Quand arrive le tour de la victime, son enfant attaqué ne peut pas se déplacer. Si une victime a plusieurs enfants attaqués, il choisit quels déplacements (3, 2 ou 1) il alloue à ses enfants restants. S'il lui reste deux enfants à déplacer, il peut par exemple leur allouer des déplacements de 2 cases et 1 case, et il n'est donc pas obligé d'en déplacer un de 3 cases. A chacun des tours qui suivent, l'attaquant peut soit utiliser un déplacement pour s'éloigner du lieu de la bagarre, soit rester sur l'enfant de la victime et lui prendre une nouvelle pièce. S'il reste, le déplacement de l'attaquant est réduit à « 2, 1, bonne sœur » : en effet, il utilise son déplacement « 3 » pour maintenir sa victime à terre. Si un joueur décide de continuer deux bagarres en même temps, son déplacement devient « 1, bonne sœur ». Un joueur peut avoir au maximum trois enfants qui attaquent à un moment donné : dans ce cas, l'attaquant ne peut que déplacer une bonne sœur durant son tour.

Les enfants d'un même joueur ne peuvent pas se battre entre eux. Les enfants ne peuvent pas déclencher de bagarre quand ils sont dans la ligne de vue d'une bonne sœur. La ligne de vue d'une bonne sœur représente tout l'espace du plateau où elle peut se dépla-

cer : toutes les cases situées horizontalement, verticalement et en diagonale à partir de la bonne sœur. Les cases jeu pour enfants bloquent la ligne de vue, mais les bonnes sœurs peuvent voir par-dessus la tête des enfants. Aucune bagarre ne peut éclater dans une case abri.

INTERROMPRE UNE BAGARRE

N'importe quel enfant peut interrompre une bagarre en terminant l'intégralité de son déplacement dans la case où elle a lieu. Cet enfant pousse alors les deux enfants impliqués dans la bagarre dans deux cases adjacentes et distinctes, et la victime est remise debout, afin de pouvoir se déplacer à nouveau à son prochain tour.

Si une bonne sœur a une bagarre dans sa ligne de vue, après s'être déplacée, elle ne l'interrompt pas immédiatement. Tout autre joueur dont le tour précède celui de l'attaquant peut déplacer la bonne sœur de manière à ce que la bagarre ne soit plus dans sa ligne de vue (dans ce cas, la bagarre continue normalement, sans aucune conséquence pour les deux enfants qui se battent), la déplacer n'importe où le long de sa ligne de vue, ou même la déplacer dans la case où a lieu la bagarre.

Cependant quand arrive le tour de l'attaquant, si la bagarre est toujours dans la ligne de vue de la bonne sœur, l'enfant qui a déclenché la bagarre doit soit s'éloigner en utilisant un déplacement (la bagarre est alors terminée), soit choisir de prendre une autre pièce à sa victime en restant sur la case. S'il reste, l'attaquant ne peut pas déplacer la bonne sœur comme il le désire à la fin de son tour : à la place, il est obligé de la déplacer sur la case de la bagarre avec son déplacement « bonne sœur », et ce, même si son temps de jeu est terminé. Si un joueur est l'attaquant dans une ou plusieurs bagarres qui se trouvent simultanément dans la ligne de vue d'une bonne sœur, ou des deux, c'est à lui de décider quelle bagarre sera interrompue avec son déplacement « bonne sœur ».

Si une bonne sœur termine son déplacement sur une case où a lieu une bagarre, la victime est poussée et remise d'aplomb, de manière à pouvoir se déplacer à nouveau lors de son prochain tour, tandis que l'attaquant est envoyé en retenue sur l'entrée des garçons ou des filles, selon son sexe. L'attaquant est couché sur la case entrée, et perd son prochain tour en restant en retenue. Quand un joueur a un enfant en retenue, il n'a plus droit qu'au déplacement « 2, 1, bonne sœur ». Si un joueur a deux enfants en retenue, son déplacement n'est plus que « 1, bonne sœur ». S'il a trois enfants ou plus en retenue, il ne peut déplacer qu'une bonne sœur. Après avoir perdu son tour, l'enfant placé en retenue peut être remis d'aplomb : il pourra être déplacé sur la case abri durant son prochain tour.

RAPPORTER

À chaque fois qu'une bagarre a lieu sur le plateau, un enfant peut aller la rapporter aux bonnes sœurs. Pour cela il lui faut terminer l'intégralité de son déplacement sur une case où se trouve une bonne sœur. Celle-ci est alors immédiatement placée sur la case où a lieu la bagarre, sans se soucier des règles de déplacement habituelles. S'il y a plusieurs bagarres, le joueur choisit laquelle il vient rapporter. La bagarre est interrompue par la bonne sœur selon les règles ordinaires.

FIN DE PARTIE

La partie se termine quand un des deux événements suivants se produit :

- L'horloge de *Récré !* indique la fin du 30^e tour (30 minutes).
- Un garçon et une fille contrôlés par le même joueur arrivent à se retrouver sur la même case pour s'embrasser, tout en restant hors de la ligne de vue des bonnes sœurs. Chacun des autres joueurs doit alors donner deux pièces au joueur qui contrôle les enfants qui se sont embrassés.

Le joueur qui a le plus de pièces à la fin de la partie l'emporte, et on le proclame « Terreur des bacs à sable ».

En cas d'égalité, le joueur dont les enfants se sont embrassés l'emporte. Si personne ne s'est embrassé, c'est le joueur qui a le moins d'enfants en retenue qui l'emporte. S'il y a encore égalité, les vainqueurs restent ex aequo, à moins qu'ils n'aient envie de faire un bras de fer pour se départager.