

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

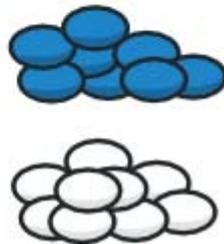
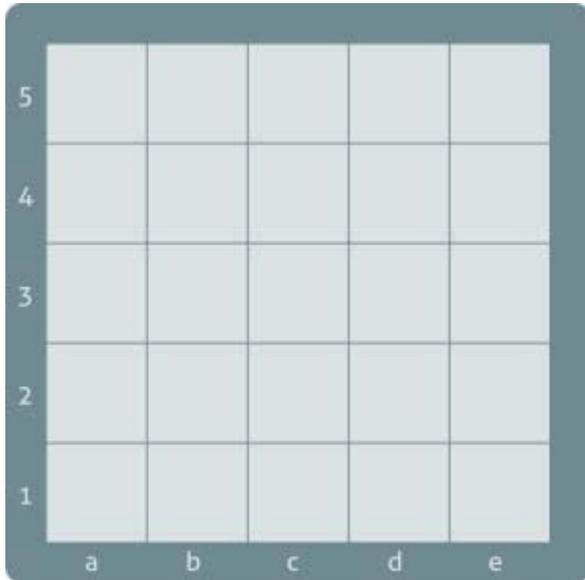


Mixtour

Un jeu de Dieter Stein pour 2 joueurs

Traduction française par François Haffner (<http://jeuxsoc.fr>)

Matériel



La tour française : tower

Version : 17 janvier 2011

Ce travail est sous placé licence
Creative Commons Attribution-Non
Commercial 3.0



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>

Cela signifie que vous êtes libres de reproduire et d'utiliser ces règles, mais vous devez inclure le nom de l'auteur (Dieter Stein) et un lien vers le site (spielstein.com) si vous les publiez.

Sauf convention contraire, l'utilisation commerciale n'est pas autorisée.

Site officiel :

<http://spielstein.com/games/mixtour/>

- Un tablier de 5 x 5 cases
- Un nombre suffisant (2 x 25) de pions empilables en deux couleurs.

But du jeu

▪ Les joueurs essayent de former des piles d'au moins cinq pions, dont le sommet soit occupé par un pion de leur propre couleur.

Mise en place

Le tablier est vide au départ. Les joueurs choisissent une couleur. Blanc commence puis on joue alternativement.

Déroulement du jeu

Note : dans ce qui suit, le mot « pile » désigne un ou plusieurs pions empilés. Un pion seul est donc aussi appelé pile.

À son tour de jeu, un joueur peut **soit** :

- **Ajouter** un pion sur une case vide ;
- **Déplacer** une pile sur le jeu.

Ajouter un pion

- Le joueur place un pion de sa couleur sur une case libre de son choix.

Déplacer une pile

- Le joueur choisit une pile et déplace un ou plusieurs pions de cette pile.
- Les pions se déplacent en ligne droite, orthogonalement ou diagonalement.
- Les pions sont pris du haut de la pile.
- Une pile peut être scindée à n'importe quelle hauteur. Les pions qui ne sont pas pris restent sur la case de départ.
- Un joueur peut déplacer une pile de n'importe quelle couleur ! Il est permis de déplacer des pions isolés adverses ou des piles surmontées d'un pion adverse.
- Il est interdit de revenir à la situation immédiatement précédente (quand c'est possible).
- Une pile ne peut pas sauter des cases occupées.
- Le mouvement doit terminer sur une autre pile, les pions sont placés au-dessus de cette pile.
- Les piles peuvent être de n'importe quelle hauteur.
- Les piles de cinq pions ou plus sont retirées du jeu et rapportent un point (voir plus loin).

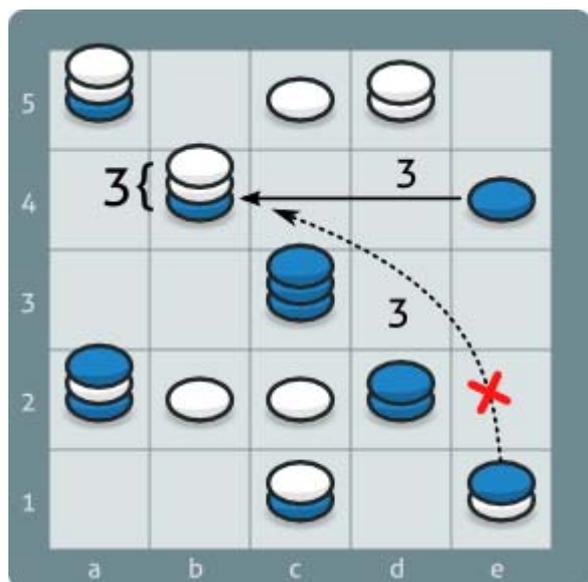
Le plus important :

- **La hauteur de la pile qui reçoit le mouvement détermine la distance exacte d'où peut provenir la pile qui se déplace.**

Rappel :

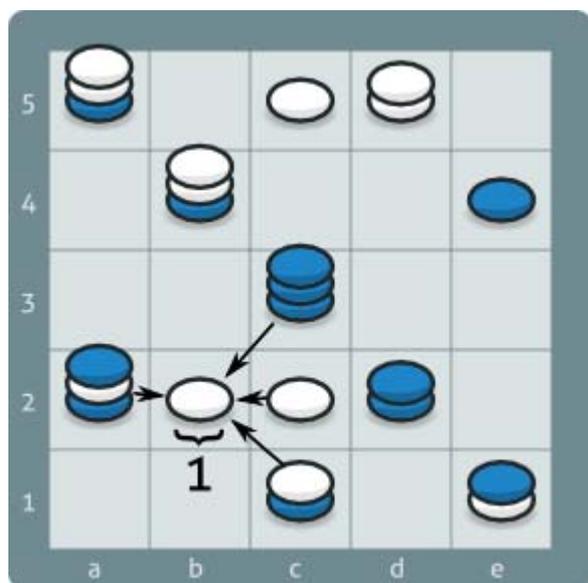
- La pièce au sommet d'une pile ne détermine pas qui a le droit de déplacer cette pile.
- C'est la hauteur de la cible qui détermine la distance et non la hauteur de la pile déplacée.

Exemple 1



Le pion en e4 peut se déplacer de trois cases sur la pile de trois pions en b4. La pile en e1 ne peut pas aller sur b4 car les cases d2 et c3 sont occupées.

Exemple 2



Le pion en b2 peut être recouvert par toutes les piles voisines puisque sa hauteur est de 1.

Fin de la partie

Quand un joueur construit une pile de hauteur cinq ou plus :

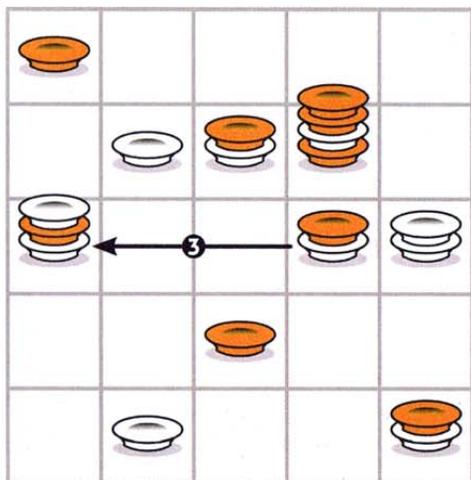
- la pile entière est retirée du jeu,
- les pions retournent à la réserve et
- le joueur qui possédait le pion supérieur de la pile marque **un point**.

Une partie se gagne généralement en cinq points (« 5 » est le nombre de Mixtour). Mais les joueurs peuvent décider en début de partie d'un autre score à atteindre.

Note : il est possible, mais extrêmement rare, que les joueurs se retrouvent dans une situation avec des piles individuelles et un pion qui saute de pile en pile indéfiniment. Si aucun joueur ne veut jouer un coup qui romprait ce cycle, les adversaires doivent alors convenir d'une partie nulle. Cette situation ne peut pas arriver avec des piles de hauteurs supérieures, qui aboutiraient à des piles de cinq ou plus.

MIXTOUR

Construction de tour pour fins stratèges



Ill. 2: Le joueur rouge déplace sa tour de trois cases pour atteindre une tour haute de 3 pions et gagne ainsi la partie.

Toutes les autres tours restent sur le plateau, et le jeu continue avec le joueur suivant. Celui qui a plus de la moitié des points (c'est-à-dire 2, ou 3 points) gagne le tournoi.

Traduction française: Anaïs Gaulard

© 2012 | Clemens Gerhards KG, Dieter Stein

Fin de la partie

Quand un joueur érige une tour de 5 pions ou plus, celui à qui appartient le pion supérieur gagne la partie.

Tournoi

Lors d'un tournoi, on détermine d'abord le nombre de points à gagner. On prépare alors 3 ou 5 pions pour compter ces points.

Quand un joueur érige une tour de 5 pions ou plus, celui à qui appartient le pion supérieur (en général, le même joueur) prend un point. On écarte alors la tour du jeu et les pions reviennent à leur propriétaire; ces pièces peuvent à nouveau être remises en jeu.

www.mhoch3.eu

MIXTOUR

Auteur: Dieter Stein

Règle du jeu

Construire une tour – le tout est d'être à la bonne distance!

Ce jeu à empiler pour fins stratèges est un défi pour leur propre réflexion. Au premier coup d'œil, cela semble simple mais construire des tours se révèle plus épineux qu'il n'y paraît.



Contenu de la boîte:

- Superbe plateau en hêtre huilé, 25 x 25cm
- 20 pions rouges en bois et autant de blancs
- 5 pions pour compter les points



Gerhards
Spiel und Design

Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Petites pièces pouvant être avalées.

Clemens Gerhards KG

Bergstraße 29 | D-56235 Ransbach-Baumbach

Telefon ++49-(0)2623.2521 | Telefax ++49-(0)2623.4902

E-Mail info@spiel-und-design.eu | www.spiel-und-design.eu

MIXTOUR

La bonne distance vous mènera à la victoire

Préparation du jeu

Les joueurs choisissent leur couleur et prennent les pions correspondant. Le plateau est vide au début de la partie.

But du jeu

Quel joueur réussit à construire une tour d'au **moins** 5 pions – avec un de ces propres pions au sommet?

... comment jouer

Le blanc commence puis les joueurs jouent chacun leur tour. A chaque tour, le joueur a le **choix** entre deux possibilités:

- **poser** un nouveau pion
- **déplacer** une tour

Poser un nouveau pion:

Le joueur pose un pion de **sa couleur** sur une case **libre** de son choix.

Déplacer une tour:

Un joueur choisit une des tours du plateau et fait un coup avec celle-ci.

Attention: une pièce seule, une fois sur le plateau, est appelée 'tour'.

Les règles suivantes s'appliquent pour faire un coup:

- Un coup **doit** se terminer sur une autre tour (jamais sur une place libre). Les pions doivent être posés **au-dessus** de ceux de la tour d'arrivée. Les tours peuvent être **aussi hautes qu'on le désire**. Toutefois, une tour de **5 pions ou plus** achève la partie ou est retirée du jeu (voir „fin de la partie“).



- Les tours se déplacent en **diagonale** ou en **ligne droite**, sans changer de direction pendant un coup et **uniquement en passant par des cases vides**.
- Les joueurs peuvent déplacer **toutes (!)** les tours qui se trouvent sur le plateau. Ainsi il est possible de déplacer un pion adverse ou bien une tour avec un pion adverse à son sommet!
- Les tours **peuvent être déconstruites**. Les pions sont toujours pris **par le dessus** et les autres pions restent le cas échéant sur la même case.

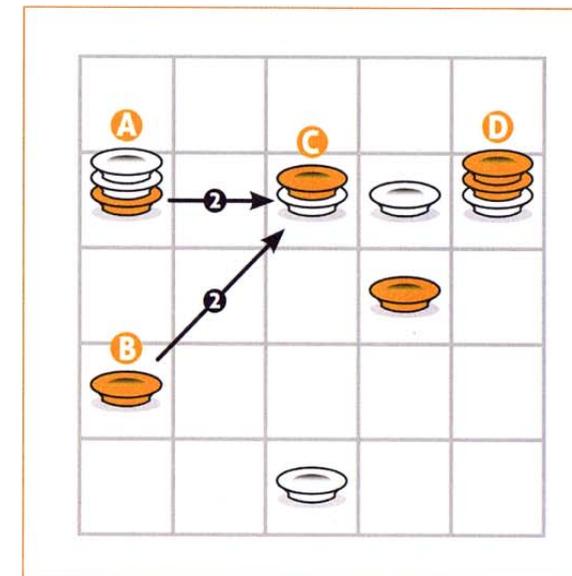
- La règle de base est la suivante: **la hauteur de la tour visée détermine la distance à laquelle doivent se trouver les autres tours pour pouvoir l'atteindre**.

Ce **n'est donc pas** la hauteur de la tour déplacée qui compte!

- Il est interdit d'annuler le coup d'un adversaire **au tour suivant**.

Une tour déplacée peut être à nouveau déplacée sans pour autant que l'on revienne à la situation qui précédait ce coup. (En général, un tel coup n'est pas possible.)

- Si un joueur n'a plus de pions, il **doit obligatoirement déplacer** une tour.



Ill. 1: Seuls les pions des tours A et B peuvent être déplacés jusqu'à la tour C, puisqu'ils doivent se déplacer de deux cases pour l'atteindre. Les pions de la tour D ne peuvent atteindre la tour C puisque la case entre les deux tours est occupée.