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

LUDOGÎTE.fr

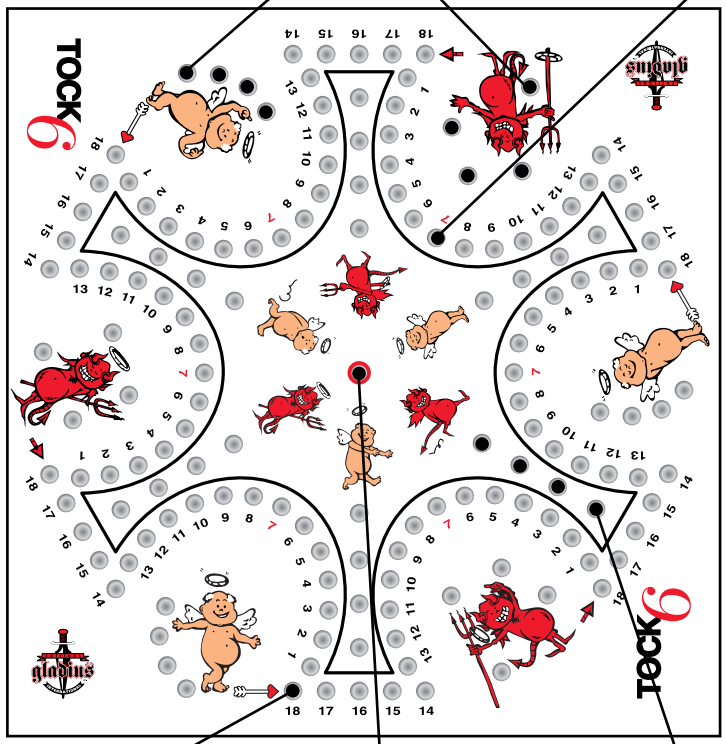
ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Tableau de jeu :

Cases de réserve

Case nº 7



Case nº 18 (départ)

Case du centre

Zone de sécurité

ÉDITIONS GLADIUS INTERNATIONAL INC.
1525, av. Galilée, Québec (Québec) Canada G1P 4G4

Tél. : (418) 681-2555 Téléc. : (418) 681-6440
Courriel : ventes@gladius.ca

TOCK 6

RÈGLEMENTS

TOCK 6
RÈGLEMENTS

Tock 6 se joue individuellement, en équipe de deux contre deux ou trois contre trois. Il se joue avec un jeu de cartes traditionnel et maintient la valeur des cartes sauf pour quelques exceptions (voir **Valeur des cartes**).

But du jeu : Être le premier joueur ou la première équipe à compléter le parcours en acheminant ses billes dans sa zone de sécurité respective.

Déroulement de la partie : Les joueurs choisissent leurs billes et les positionnent sur leurs cases de réserve. S'ils jouent trois contre trois, il doivent d'abord déterminer qui seront les anges et qui seront les diables. Ensuite ils procèdent à la distribution des cartes.
Note : Il est suggéré que les diables prennent les billes de couleurs foncées et les anges les billes de couleurs pâles, car il est ainsi plus facile de différencier ses partenaires de ses adversaires.

Début de la partie : Une fois que les cartes ont été distribuées (voir **Distribution des cartes**), pour débuter la partie un joueur doit avoir un **as** ou un **roi**. S'il ne possède ni l'un ni l'autre **et qu'il n'a aucune bille en jeu**, il dépose ses cartes sur la table et attend la prochaine distribution.

Retour à la case de réserve : Lorsqu'une bille d'un joueur arrive sur une case déjà occupée par une bille d'un autre joueur, elle la *mange* (c'est-à-dire qu'elle prend sa place). Celle-ci retourne alors directement dans sa case de réserve et doit recommencer le parcours.

Blocage : Lorsqu'une bille est sur sa case de départ (case nº 18), elle bloque toutes les autres billes, et ce, dans les deux sens du jeu, c'est-à-dire en avançant ou en reculant.

Zone de sécurité : Contrairement à ce qui arrive sur le parcours régulier, les joueurs ne peuvent pas passer par-dessus leurs billes lorsqu'elles sont dans leur zone de sécurité. Elles doivent donc cheminer selon leur ordre d'arrivée dans la zone.
Note : Lorsqu'une bille est dans sa zone de sécurité, il ne peut plus rien lui arriver.

Obligation de jouer : Lorsqu'un joueur peut jouer, il est **obligé** de le faire même s'il doit *manger* l'une de ses propres billes ou celle d'un coéquipier. S'il ne peut **vraiment** pas jouer (parce qu'il est bloqué, par exemple) il doit, à chaque fois que c'est son tour de jouer, jeter une carte.
Lorsqu'un joueur a entré ses quatre billes dans sa zone de sécurité, il doit aider ses coéquipiers à faire de même. Ainsi, quand c'est à son tour de jouer, il joue une bille de l'un ou l'autre de ses partenaires.
Note : Aucun échange verbal ou autre dans le but d'établir une stratégie n'est permis entre les partenaires.

Tableau de jeu (voir illustration)
Case de départ : La case nº 18 est la case de départ; chaque joueur en a une. Lorsqu'une bille est sur sa case de départ, elle ne peut être *mangée*, ni changée de place.

Case nº 7 : Lorsqu'une bille d'un joueur est sur une case nº 7 et que c'est à son tour de jouer, il peut l'avancer dans le centre du jeu, mais pour ce faire, il doit jeter un **deux**, un **roi** ou un **as**.

Case du centre : C'est la case située dans le centre du jeu. Elle sert de raccourci. Pour y entrer ou en ressortir il faut jeter un **deux**, un **roi** ou un **as**.

Les cartes : Pour la première brasse, le joueur effectuant cette tâche est déterminé au hasard. Il maintient la brasse pour toutes les cartes et les distribue dans le sens de la rotation des aiguilles d'une montre. On change de brasseur une fois que les 52 cartes ont été distribuées. Le joueur à gauche du brasseur joue en premier.

Distribution des cartes :
Deux joueurs :
Deux tours de cinq cartes et quatre tours de quatre cartes.

Trois joueurs :
Un tour de cinq cartes et trois tours de quatre cartes, jetez une carte.

Quatre joueurs :
Un tour de cinq cartes et deux tours de quatre cartes.

Cinq joueurs :
Deux tours de cinq cartes, jetez les deux dernières cartes.

Six joueurs :
Deux tours de quatre cartes, jetez les quatre dernières cartes.

Valeur des cartes :

As :
- Permet de sortir une bille de la réserve;
- Permet d'avancer d'une case;
- Permet d'entrer dans le centre du jeu;
- Permet de sortir du centre du jeu.

Roi :
- Permet de sortir une bille de la réserve;
- Permet d'avancer de treize cases;
- Permet d'entrer dans le centre du jeu;
- Permet de sortir du centre du jeu.

Valet :
- Permet de changer de place avec n'importe quelle bille en jeu (à l'exception d'une bille qui est sur sa case de départ ou au centre du jeu;
- Permet d'avancer de onze cases.

Sept :
- Cette carte peut être jouée sur deux billes, par exemple cinq sur une bille et deux sur une autre, trois sur une bille, quatre sur une autre, etc.

Quatre :
- Vous devez reculer de quatre cases.
  Note : Cette carte ne peut être utilisée pour entrer dans sa zone de sécurité à reculons.

Deux :
- Permet d'entrer dans le centre du jeu;
- Permet de sortir du centre du jeu;
- Permet d'avancer de deux cases.

Dame :
- Permet d'avancer de douze cases.

Toutes les autres cartes gardent leur propre valeur.

Bonne partie!

SUPER TOCK

CE JEU CONTIENT :

- 1 plateau de jeu en bois
- 16 billes de 4 couleurs différentes (ou chevilles de bois, selon le modèle)
- 24 billes de 6 couleurs différentes (pour Tock à 6 joueurs)

Âge : 6 ans et plus.
Nécessite un jeu de cartes (non inclus).

RÈGLES DU JEU

Nombre de joueurs :

2 à 4 joueurs, ou en équipe (Tock régulier)
2 à 6 joueurs, ou 3 équipes de 2 (Tock à 6 joueurs)

Préparatifs :

Nombre de cartes à distribuer : 52.

Lorsqu'on joue à 4 joueurs :
On remet 5 cartes au premier tour, 4 cartes aux deux tours suivants et on mêle à nouveau les cartes pour continuer la partie.

Lorsqu'on joue à 3 joueurs :
On remet 5 cartes au premier tour, 4 cartes aux trois tours suivants et on élimine la dernière carte.

Lorsqu'on joue à 2 joueurs :
On remet 5 cartes aux deux premiers tours, 4 cartes aux quatre tours suivants.

***Règle spéciale lorsqu'on joue à 6 joueurs :**
On remet 4 cartes aux deux premiers tours et on mêle les cartes à nouveau pour continuer la partie.

Valeur des cartes :

L'as : Permet de débuter ou d'avancer d'un espace en tout temps.
Le roi : Permet de débuter ou d'avancer de 13 espaces en tout temps.
La dame : Permet d'avancer de 12 espaces.
Le valet: Permet d'avancer de 11 espaces.
Cartes de 2 à 10 : Permettent d'avancer selon la valeur de la carte.

Le but du jeu :

Faire un tour complet du jeu en débutant sur l'espace ‹18› ‹Départ› afin de réussir à placer ses 4 billes sur la case ‹Maison› (voir illustration) numérotée 1. 2. 3. 4. qui se trouve devant chaque joueur.

Pour débuter la partie :

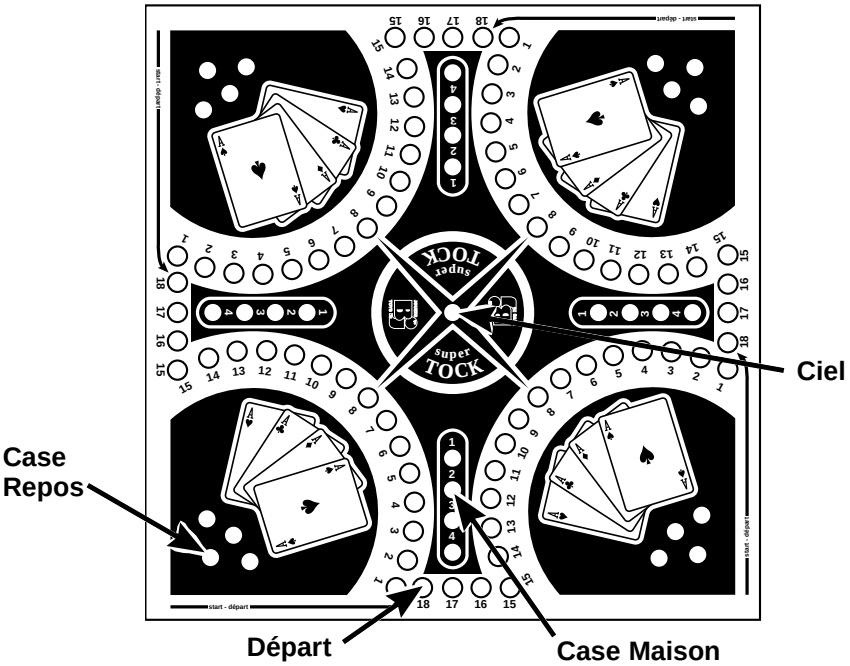
Le joueur doit avoir dans sa main, un **as** ou un **roi**. Si un joueur ne possède ni l'un ni l'autre, il doit placer ses cartes au centre du plateau de jeu et attendre que les cartes soient distribuées à nouveau.

Déplacement des billes :

Si la bille d'un joueur s'arrête sur un espace déjà occupé, il retire la bille en place et la dépose dans la case ‹Repos› du joueur, selon la couleur (voir illustration et note sur la case ‹Repos›). Lorsqu'un joueur a plus d'une bille sur le plateau de jeu, il peut avancer celle qu'il désire. Sur le parcours, un joueur peut sauter par-dessus ses propres billes et celles des autres joueurs à l'exception de celles qui se trouvent dans la zone protégée (case ‹Maison› numérotée 1. 2. 3. 4.).

*** À propos de la case ‹Repos› :**

Située à la gauche de chaque joueur, on y place les billes de sa couleur en attendant de les jouer. La flèche indique l'endroit du ‹Départ› (voir illustration).



Raccourcis :

Lorsque la bille d'un joueur s'arrête sur un chiffre ‹8›, il a le choix d'aller au ‹Ciel› (voir illustration) à l'aide d'un **as**, d'un **dix** ou d'un **roi**.

Du ‹Ciel›, il est possible de retourner sur un ‹8›, peu importe lequel, à la condition d'avoir un **as**, un **dix** ou un **roi**.

Si la bille d'un adversaire se trouve sur l'une des positions ‹8› ou ‹Ciel›, la règle mentionnée au paragraphe Déplacement des billes s'applique.

Règle stratégique pour accroître le défi :

1. : Avec un **4,** on recule toujours de 4 espaces.

2. : Avec un **10,** on échange une bille avec l'adversaire de son choix. Ceci permet d'avancer plus rapidement.

3. : Avec un **valet**, le joueur de gauche élimine une carte et passe son tour.

Lorsqu'on joue en équipe (2 contre 2) :

Lorsqu'un joueur a réussi à placer toutes ses billes dans la case ‹Maison›, il peut aider son partenaire à jouer les siennes dans le but de gagner la partie.

BONNE CHANCE !

Fabriqué et distribué par Jouets BÔ-JEUX inc., Anjou H1J 1C3

DOG

C'EST LE DERNIER QUI S'Y COLLE

Matériel du jeu

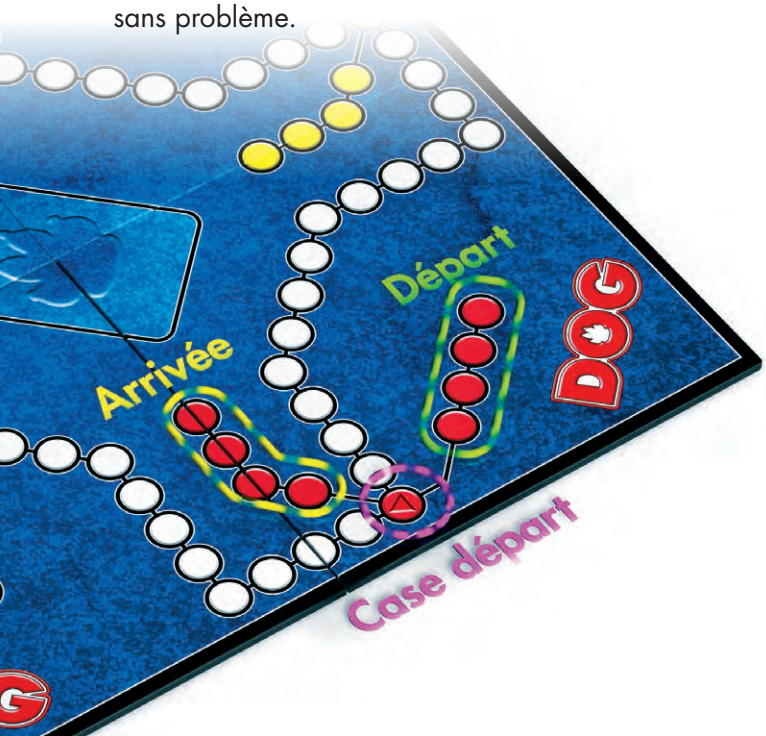
- 1 plateau de jeu
- 110 cartes (6 jokers, 8 de chacune des 13 autres cartes)
- 30 pions (5 pions par couleur)

But du jeu

On forme des équipes de deux joueurs (voir les règles spéciales pour les parties à 2, 3 ou 5 joueurs). Chaque joueur essaie d'atteindre l'arrivée avec ses quatre pions le plus vite possible. On déplace les pions en utilisant des cartes. Il n'est pas possible de gagner la partie de manière individuelle. Lorsqu'un joueur a atteint l'arrivée avec tous ses pions, il aide son partenaire à atteindre lui aussi l'arrivée avec ses pions. Une fois qu'une équipe a atteint l'arrivée avec ses huit pions, elle a gagné.

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table de manière à ce que tous les joueurs puissent l'atteindre sans problème.



Placez les pions sur les zones de départ qui correspondent à leur couleur. **Deux joueurs** qui sont assis l'un en face de l'autre forment une équipe. Un joueur mélange les cartes soigneusement et en distribue 6 à chaque joueur. Ensuite, il fait passer la pioche à son voisin de gauche pour la manche suivante.

Déroulement de la partie

Au début de chaque manche, les deux partenaires de chaque équipe échangent entre eux une carte, face cachée. On ne peut regarder la carte reçue qu'après avoir donné sa propre carte à son partenaire. Les partenaires doivent profiter de cette occasion pour s'entraider. Si, par exemple, le partenaire n'a pas de pions sur le parcours, on peut l'aider avec une carte « départ » ou une carte « joker » pour qu'il puisse démarrer.

Le joueur devant lequel se trouve la pioche commence la partie. Il place l'une de ses cartes au milieu du plateau de jeu, face visible, et déplace son pion en fonction de la carte jouée. Ensuite, il ne pioche pas de nouvelle carte ! Puis c'est au tour du joueur suivant de jouer une carte, et ainsi de suite.

Si un joueur ne peut pas démarrer ou qu'il ne peut pas déplacer l'un de ses pions, il doit abandonner pour cette manche. Il ne peut plus utiliser ses cartes et les place au milieu du plateau de jeu. La manche est finie lorsque toutes les cartes sont jouées ou écartées.

Dans la deuxième manche, le joueur devant lequel se trouve la pioche distribue 5 cartes à chaque joueur et fait passer la pioche à son voisin de gauche, qui commence cette manche. De cette manière, la responsabilité de distribuer les cartes et de commencer la nouvelle manche passe à chaque manche d'un joueur à l'autre en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le nombre de cartes change aussi de manche en manche. Dans la première manche, chaque joueur reçoit 6 cartes, dans la deuxième manche 5 cartes, dans la troisième manche 4 cartes, puis 3 cartes et seulement 2 cartes dans la cinquième manche. Ensuite, on recommence avec 6 cartes, 5, 4, 3, 2, 6, 5, 4 et ainsi de suite. Si la pioche ne suffit pas pour donner le nombre requis de cartes à chaque joueur, on mélange les cartes qu'on a mises à l'écart pour former une nouvelle pioche.

Indépendamment du nombre de cartes, on échange à chaque fois une carte face cachée avec son partenaire après avoir reçu ses cartes.

Case départ

Au début de la partie (ou si tous les pions se trouvent dans les zones de départ ou d'arrivée), on doit commencer par amener un pion sur la case départ. Pour cela, il faut une carte « départ » (carte avec le symbole ◁) ou un joker ?. Aussi longtemps qu'un pion se trouve sur la case départ de sa couleur, ce pion est protégé et ne peut pas être pris, échangé ou doublé – peu importe que le pion s'y trouve parce qu'on l'a sorti de la zone de départ ou parce qu'il a fait le tour du parcours. Sur la case départ de sa couleur, un pion bloque tous les pions des autres joueurs, mais aussi ses propres pions.

Exemple

Le joueur vert a en main un 4, un 5 et une carte d'échange. Comme il ne peut pas échanger son propre pion (A) qui se trouve sur la case départ, il joue un 4 et déplace son pion de 4 cases en arrière. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant. Celui-ci joue un 7 et le partage entre ses pions. Il commence par avancer son pion B d'une case pour combler le vide dans la zone d'arrivée. Ensuite, il avance son pion C d'une case et prend le pion bleu. Puis il utilise les 5 cases restantes pour déplacer son pion D et prend en passant les pions vert et rouge.

Déplacer et prendre

On déplace les pions en jouant des cartes. Si un joueur joue un 5, il peut déplacer l'un de ses pions de 5 cases en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi convenir au début de la partie de jouer en sens inverse des aiguilles d'une montre (comme c'est l'usage en Suisse, par exemple). En déplaçant un pion, on peut sauter ses propres pions et les pions d'autres joueurs (exception : voir « Case départ »), mais la case sautée compte quand même.

Un seul pion doit se trouver sur une case. Si un joueur atteint une case sur laquelle se trouve déjà un autre pion, il prend celui-ci (même s'il s'agit d'un de ses propres pions) et le place de nouveau dans la zone de départ. Si on double un pion en jouant un 7, on le place aussi de nouveau au départ (voir le tableau récapitulatif sur les cartes) – que les 7 points soient répartis sur plusieurs pions ou non.

Obligation

On doit exécuter complètement chaque carte, même le 7. On est obligé d'utiliser tous les points de la carte. Il est donc possible, par exemple, qu'un joueur qui pourrait atteindre l'arrivée avec 5 cases et qui n'a que des cartes supérieures à 5 en main soit obligé de passer par l'arrivée et de faire de nouveau le tour du parcours.

L'arrivée

Dans la zone d'arrivée, les pions sont protégés. Ici, on ne peut ni sauter, ni prendre, ni aller en arrière. On doit toujours entrer dans la zone d'arrivée en passant par la case départ. Cependant, ce n'est **pas possible en partant directement de la case départ** (même si le pion a déjà fait le tour du parcours). On doit avancer son pion en le faisant passer par la case départ pour atteindre l'arrivée.

On avance le pion de 8 cases, de manière à ce qu'il atteigne l'arrivée.

Les cartes à fond bleu

Si on joue une carte à fond bleu, on avance son pion toujours en fonction du nombre indiqué sur la carte.

Les cartes à fond rouge et leur fonction spéciale

Toutes les cartes à fond rouge sont des cartes spéciales avec des fonctions particulières :

Cette carte peut avoir la fonction ou la valeur **de n'importe quelle autre carte** – que ce soit une carte rouge ou bleue.

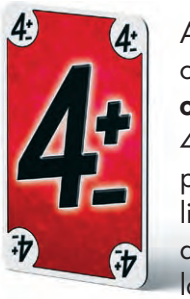
Si on joue cette carte, on **doit échanger** un de ses **propres** pions avec un pion d'un adversaire ou de son partenaire – même si cela présente un inconvénient. On ne peut échanger ni les pions protégés (les pions qui se trouvent sur la case départ de leur couleur), ni les pions qui ont déjà atteint l'arrivée. Si on voit qu'il n'y a que ses propres pions ou des pions protégés sur le parcours, on écarte la carte, elle est sans effet.

C'est une **carte « départ »**, avec laquelle on peut placer sur la case départ un pion qui se trouve encore dans la zone de départ. **De manière alternative**, on peut utiliser cette carte pour avancer un pion de 13 cases.

C'est une **carte « départ »**, avec laquelle on peut placer sur la case départ un pion qui se trouve encore dans la zone de départ. **De manière alternative**, on peut utiliser cette carte pour avancer un pion de 1 **ou** de 11 cases.

On peut **répartir** les 7 points de cette carte **entre un nombre quelconque** de ses propres pions (par exemple avancer un pion de 5 cases et un autre pion de 2 cases). Cette carte est particulièrement utile pour atteindre l'arrivée, comme on peut combler des vides en répartissant les 7 points librement. Il est obligatoire d'utiliser tous les points de la carte. Si ce n'est pas possible, on ne peut pas jouer la carte, et on doit l'écarter, le cas échéant, avec les autres cartes. Exception : si un joueur a besoin, par exemple, de 4 points pour son dernier pion, mais qu'il n'a pas de carte correspondante, il peut utiliser un 7 (s'il en a un) et avancer le pion de son partenaire des 3 points restants.

Attention ! On **prend** tous les pions (même ses propres pions) qu'on **double** en utilisant le 7 ! Le 7 est la seule carte avec laquelle on peut prendre en doublant.



Au moment où le joueur joue cette carte, il peut décider s'il veut **avancer ou reculer** son pion de 4 cases. Le 4 est la seule carte avec laquelle on peut aller en arrière. Il est particulièrement intéressant de faire reculer de 4 cases un pion qui se trouve sur la case départ. De cette manière, on peut le faire entrer dans la zone d'arrivée avec la carte suivante (un 5, 6, 7, 8 ou un « ? ») – si personne ne le prend !

Le partenaire

Une fois qu'un joueur a fait entrer tous ses pions dans la zone d'arrivée, il aide son partenaire et déplace aussi ses pions. Le joueur reçoit toujours des cartes. Maintenant, l'équipe essaie ensemble d'atteindre l'arrivée avec les derniers pions. Néanmoins, pendant la phase finale, comme pendant le reste de la partie, les partenaires ne doivent pas communiquer sur leurs cartes ou sur des actions.

Pour avancer dans l'arrivée le dernier pion d'une équipe, on n'est pas obligé d'utiliser toutes ses cartes. Mais on doit utiliser tous les points de la dernière carte qu'on joue. Il est impossible de ne pas utiliser tous les points de la carte. Il est donc possible qu'un pion doive faire plusieurs tours du parcours avant d'atteindre l'arrivée.

Fin de la partie

La première équipe à faire entrer ses 8 pions dans la zone d'arrivée gagne la partie.

L'éditeur remercie les personnes suivantes pour leurs nombreuses parties d'essai, leurs suggestions et leurs propositions : Anja Brodowski, Ronald Brodowski, Christwart Conrad, Birgit Irgang, Björn Röske, Kati Röske et Wolfgang Wichmann.

Règles spéciales pour une partie à 2, 3 ou 5

Les règles sont identiques à celles de la partie à 4 joueurs, mais ici, vous devez observer les modifications et compléments suivants :

- Chaque joueur joue avec 5 pions et en place 4 dans la zone de départ et 1 sur la case départ.
- Si un joueur ne peut déplacer aucun pion avec ses cartes, il doit écarter l'une de ses cartes et en piocher une nouvelle. S'il ne peut toujours pas déplacer de pion, il doit écarter l'une de ses cartes, de manière à ce que tous les joueurs possèdent le même nombre de cartes.
- Échanger des cartes : au début de chaque manche, chaque joueur donne l'une de ses cartes à son voisin de gauche.
- Le premier à faire entrer 4 pions dans la zone d'arrivée a gagné la partie.

Ⓟ Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin

www.schmidtspiele.de

DOG

C'EST LE DERNIER QUI S'Y COLLE

Matériel du jeu

- 1 boîte pliante
- 110 cartes (6 x joker, toutes les autres cartes : 8 x chacune)
- 20 pions (5 pions par couleur)

But du jeu

On forme des équipes de deux joueurs (voir les règles spéciales pour les parties à 2 ou 3 joueurs). Chaque joueur essaie d'atteindre l'arrivée avec ses quatre pions le plus vite possible. On déplace les pions en utilisant des cartes. Il n'est pas possible de gagner la partie de manière individuelle. Lorsqu'un joueur a atteint l'arrivée avec tous ses pions, il aide son partenaire à atteindre lui aussi l'arrivée avec ses pions. Une fois qu'une équipe a atteint l'arrivée avec ses huit pions, elle a gagné.

Dépliez le plateau de jeu et posez-le au milieu de la table de manière à ce que tous les joueurs puissent l'atteindre sans problème.

Mettez les pions sur les zones de départ qui correspondent à leur couleur. **Deux joueurs** qui sont assis l'un en face de l'autre forment une équipe. Un joueur mélange les cartes soigneusement et en distribue 6 à chaque joueur. Ensuite, il fait passer la pioche à son voisin de gauche pour la manche suivante.

Déroulement de la partie

Au début de chaque manche, les deux partenaires de chaque équipe échangent entre eux une carte, face cachée. On ne peut regarder la carte reçue qu'après avoir donné sa propre carte à son partenaire. Les partenaires doivent profiter de cette occasion pour s'entraider. Si, par exemple, le partenaire n'a pas de pions sur le parcours, on peut l'aider avec une carte « départ » ou une carte « joker » pour qu'il puisse démarrer.

Le joueur devant lequel se trouve la pioche commence la partie. Il joue l'une de ses cartes, face visible, et déplace son pion en fonction de la carte jouée. Ensuite, il ne pioche pas de nouvelle carte ! Puis c'est au tour du joueur suivant de jouer une carte, et ainsi de suite.

Si un joueur ne peut pas démarrer ou qu'il ne peut pas déplacer l'un de ses pions, il doit abandonner pour cette manche. Il ne peut plus utiliser ses cartes et les écarte. La manche est finie lorsque toutes les cartes sont jouées ou écartées.

Dans la deuxième manche, le joueur devant lequel se trouve la pioche distribue 5 cartes à chaque joueur et fait passer la pioche à son voisin de gauche, qui commence cette manche. De cette manière, le rôle de distribuer les cartes et de commencer la nouvelle manche passe à chaque manche

d'un joueur à l'autre en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le nombre de cartes change aussi de manche en manche. Dans la première manche, chaque joueur reçoit 6 cartes, dans la deuxième manche 5 cartes, dans la troisième manche 4 cartes, puis 3 cartes et seulement 2 cartes dans la cinquième manche. Ensuite, on recommence avec 6 cartes, 5, 4, 3, 2, 6, 5, 4 et ainsi de suite. Si la pioche ne suffit pas pour donner le nombre requis de cartes à chaque joueur, on mélange les cartes qu'on a mises à l'écart pour former une nouvelle pioche.

Indépendamment du nombre de cartes, on échange à chaque fois une carte face cachée avec son partenaire après avoir reçu ses cartes.

Case départ

Au début de la partie (ou si tous les pions se trouvent dans les zones de départ ou d'arrivée), on doit commencer par amener un pion sur la case départ. (La case départ est marquée par un triangle figurant à côté d'elle.) Pour cela, il faut une carte « départ » (carte avec le symbole) ou un joker ?. Aussi longtemps qu'un pion se trouve sur la case départ de sa couleur, ce pion est protégé et ne peut pas être pris, échangé ou doublé – peu importe que le pion s'y trouve parce qu'on l'a sorti de la zone de départ ou parce qu'il a fait le tour du parcours. Sur la case départ de sa couleur, un pion bloque tous les pions des autres joueurs, mais aussi ses propres pions.

Exemple

Le joueur vert a en main un 4, un 5 et une carte d'échange. Comme il ne peut pas échanger son propre pion (A) qui se trouve sur la case départ, il joue un 4 et déplace son pion de 4 cases en arrière. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant. Celui-ci joue un 7 et le partage entre ses pions. Il commence par avancer son pion B d'une case pour combler le vide dans la zone d'arrivée. Ensuite, il avance son pion C d'une case et prend le pion bleu. Puis il utilise les 5 cases restantes pour déplacer son pion D et prend en passant les pions vert et rouge.

Déplacer et prendre

On déplace les pions en jouant des cartes. Si un joueur joue un *5*, il peut déplacer l'un de ses pions de 5 cases en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi convenir au début de la partie de jouer en sens inverse des aiguilles d'une montre (comme c'est l'usage en Suisse, par exemple). En déplaçant un pion, on peut sauter ses propres pions et les pions d'autres joueurs (exception : voir « Case départ »), mais la case sautée compte quand même.

Un seul pion doit se trouver sur une case. Si un joueur atteint une case sur laquelle se trouve déjà un autre pion, il prend celui-ci (même s'il s'agit d'un de ses propres pions) et le place de nouveau dans la zone de départ. Si on double un pion en jouant un *7*, on le place aussi de nouveau au départ (voir le tableau récapitulatif sur les cartes) – que les *7* points soient répartis sur plusieurs pions ou non.

Obligation

On doit exécuter complètement chaque carte, même le *7*. On est obligé d'utiliser tous les points de la carte. Il est donc possible, par exemple, qu'un joueur qui pourrait atteindre l'arrivée avec 5 cases et qui n'a que des cartes supérieures à 5 en main soit obligé de passer par l'arrivée et de faire de nouveau le tour du parcours.

L'arrivée

Dans la zone d'arrivée, les pions sont protégés. Ici, on ne peut ni sauter, ni prendre, ni aller en arrière. On doit toujours entrer dans la zone d'arrivée en passant par la case départ. Cependant, ce n'est **pas possible en partant directement de la case départ** (même si le pion a déjà fait le tour du parcours). On doit avancer son pion en le faisant passer par la case départ pour atteindre l'arrivée.

On avance le pion de 8 cases, de manière à ce qu'il atteigne l'arrivée

Les cartes à fond bleu

Si on joue une carte à fond bleu, on avance son pion toujours en fonction du nombre indiqué sur la carte.

Les cartes à fond rouge et leur fonction spéciale

Toutes les cartes à fond rouge sont des cartes spéciales avec des fonctions particulières :

Cette carte peut avoir la fonction ou la valeur **de n'importe quelle autre carte** – que ce soit une carte rouge ou bleue.

Si on joue cette carte, on **doit échanger** un de ses **propres** pions avec un pion d'un adversaire ou de son partenaire – même si cela présente un inconvénient. On ne peut échanger ni les pions protégés (les pions qui se trouvent sur la case départ de leur couleur), ni les pions qui ont déjà atteint l'arrivée. Si on voit qu'il n'y a que ses propres pions ou des pions protégés sur le parcours, on écarte la carte, elle est sans effet.

C'est une **carte « départ »**, avec laquelle on peut placer sur la case départ un pion qui se trouve encore dans la zone de départ. **De manière alternative**, on peut utiliser cette carte pour avancer un pion de 13 cases.

C'est une **carte « départ »**, avec laquelle on peut placer sur la case départ un pion qui se trouve encore dans la zone de départ. **De manière alternative**, on peut utiliser cette carte pour avancer un pion de 1 **ou** de 11 cases.

On peut **répartir** les 7 points de cette carte **entre un nombre quelconque de ses propres pions** (par exemple avancer un pion de 5 cases et un autre pion de 2 cases). Cette carte est particulièrement utile pour atteindre l'arrivée, comme on peut combler des vides en répartissant les 7 points librement. Il est obligatoire d'utiliser tous les points de la carte. Si ce n'est pas possible, on ne peut pas jouer la carte, et on doit l'écarter, le cas échéant, avec les autres cartes. Exception : si un joueur a besoin, par exemple, de 4 points pour son dernier pion, mais qu'il n'a pas de carte correspondante, il peut utiliser un 7 (s'il en a un) et avancer le pion de son partenaire des 3 points restants.

Attention ! On **prend** tous les pions (même ses propres pions) qu'on **double** en utilisant le 7 ! Le 7 est la seule carte avec laquelle on peut prendre en doublant.

Au moment où le joueur joue cette carte, il peut décider s'il veut **avancer ou reculer** son pion de 4 cases. Le 4 est la seule carte avec laquelle on peut aller en arrière. Il est particulièrement intéressant de faire reculer de 4 cases un pion qui se trouve sur la case départ. De cette manière, on peut le faire entrer dans la zone d'arrivée avec la carte suivante (un 5, 6, 7, 8 ou un « ? ») – si personne ne le prend !

Le partenaire

Une fois qu'un joueur a fait entrer tous ses pions dans la zone d'arrivée, il aide son partenaire et déplace aussi ses pions. Le joueur reçoit toujours des cartes. Maintenant, l'équipe essaie ensemble d'atteindre l'arrivée avec les derniers pions. Néanmoins, pendant la phase finale, comme pendant le reste de la partie, les partenaires ne doivent pas communiquer sur leurs cartes ou sur des actions.

Pour avancer dans l'arrivée le dernier pion d'une équipe, on n'est pas obligé d'utiliser toutes ses cartes. Mais on doit utiliser tous les points de la dernière carte qu'on joue. Il est impossible de ne pas utiliser tous les points de la carte. Il est donc possible qu'un pion doive faire plusieurs tours du parcours avant d'atteindre l'arrivée.

Fin de la partie

La première équipe à faire entrer ses 8 pions dans la zone d'arrivée gagne la partie.

L'éditeur remercie les personnes suivantes pour leurs nombreuses parties d'essai, leurs suggestions et leurs propositions : Anja Brodowski, Ronald Brodowski, Christward Conrad, Birgit Irgang, Björn Röske, Kati Röske et Wolfgang Wichmann.

Règles spéciales pour une partie à 2 ou à 3

Les règles sont identiques à celles de la partie à 4 joueurs, mais ici, vous devez observer les modifications et compléments suivants :

- Chaque joueur joue avec 5 pions et en place 4 dans la zone de départ et 1 sur la case départ.
- Si un joueur ne peut déplacer aucun pion avec ses cartes, il doit écarter l'une de ses cartes et en piocher une nouvelle. S'il ne peut toujours pas déplacer de pion, il doit écarter l'une de ses cartes, de manière à ce que tous les joueurs possèdent le même nombre de cartes.
- Échanger des cartes : au début de chaque manche, chaque joueur donne l'une de ses cartes à son voisin de gauche.
- Le premier à faire entrer 4 pions dans la zone d'arrivée a gagné la partie.

Johannes Schmidauer-König

DOG Royal

JETZT WIRD ZURÜCKGEBISSEN
ENCORE PLUS MORDANT
ADESSO SI RICAMBIA IL MORSO

D Spielanleitung F Les règles du jeu I Il regolamento

Schmidt

DOG Royal

UN JEU D'ÉQUIPES PASSIONNANT DE JOHANNES SCHMIDAUER-KÖNIG POUR 2 À 6 JOUEURS

ATTENTION :

DOG (référence 49201) est de plus en plus populaire depuis plusieurs années. Si vous ne connaissez pas encore DOG, vous devriez d'abord jouer à ce jeu avant d'essayer la variante « Royal » expliquée à la fin de la règle. Vous découvrirez ainsi une nouvelle version du jeu de base DOG et vous apprendrez progressivement tous les éléments à connaître. Si vous avez déjà joué à DOG, il vous suffit de lire les modifications des règles dans la partie « Royal » et la description des nouvelles cartes indiquées ci-après. A l'exception du « 7 » et du joker de la version originale, vous retrouverez dans DOG Royal toutes les cartes du jeu DOG original.

Matériel du jeu

- 1 plateau de jeu
- 110 cartes (10 cartes 11, 10 cartes 13, 7 cartes 2, 3, 4, 5, 6, « 1-7 », 8, 9, 10, 12, « = » et « échange », 6 cartes « aimant »)
- 24 pions (4 pions par couleur : roi, chevalier, citoyen et fou)

But du jeu

Pour une partie à 4 ou 6 joueurs, on forme des équipes qui joueront l'une contre l'autre : deux joueurs assis l'un en face de l'autre forment une équipe (voir à la fin les règles spéciales pour les parties à 2, 3 ou 5 joueurs).

Chaque joueur essaie d'atteindre l'arrivée avec ses 4 pions le plus vite possible. On déplace les pions en utilisant des cartes. Il n'est pas possible de gagner la partie de manière individuelle. Lorsqu'un joueur a atteint l'arrivée avec tous ses pions, il aide son partenaire à atteindre lui aussi l'arrivée avec ses pions. Une fois qu'une équipe a atteint l'arrivée avec ses 8 pions, elle a gagné. Au cours de la partie, les coéquipiers ne doivent pas communiquer entre eux au sujet de leurs cartes ou de leurs actions.

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table de manière à ce que tous les joueurs puissent l'atteindre sans problème. Les joueurs placent leurs pions sur les zones de départ qui correspondent à leur couleur, le côté non imprimé du pion au-dessus (le côté imprimé est utilisé pour jouer à la variante « Royal », sinon il reste caché). **Deux joueurs** qui sont assis l'un en face de l'autre forment une équipe et jouent ensemble.

Déroulement de la partie

Un joueur est désigné pour mélanger les cartes soigneusement, puis il en distribue 5 à chaque joueur, face cachée. Ensuite, il fait passer la pioche à son voisin de gauche pour la manche suivante. Pour le moment, ce dernier la laisse de côté. Une fois les cartes distribuées, les deux partenaires de chaque équipe échangent entre eux une carte, face cachée. On ne peut regarder la carte reçue qu'après avoir donné sa propre carte à son partenaire. Les partenaires doivent profiter de cette occasion pour s'entraider. Si, par exemple, le partenaire n'a pas de pion sur le parcours, on peut l'aider avec une carte « départ » pour qu'il puisse démarrer.

Au début de la partie, les joueurs peuvent placer chacun un pion sur leur case départ.

Le joueur devant lequel se trouve la pioche commence la partie. Il place l'une de ses cartes au milieu du plateau de jeu, face visible, et déplace l'un de ses pions en fonction de la carte jouée. Ensuite, **il ne pioche pas de nouvelle carte!** Puis c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de jouer une carte, et ainsi de suite. Si un joueur ne peut déplacer aucun de ses pions, il doit montrer ses cartes. Il ne peut plus utiliser ses cartes et les place sous la pile de défausse. Le joueur doit abandonner pour cette manche. Une manche est finie lorsque toutes les cartes sont jouées ou défaussées.

Dans la deuxième manche, le joueur devant lequel se trouve la pioche distribue à nouveau 5 cartes à chaque joueur et fait passer la pioche à son voisin de gauche, qui commence cette manche. De cette manière, le rôle de distribuer les cartes et de commencer la nouvelle manche passe à chaque manche d'un joueur à l'autre en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Si la pioche ne suffit pas pour donner le nombre requis de cartes à chaque joueur, on mélange les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche.

Au début de chaque manche, après la distribution de cartes, on échange une carte face cachée avec son partenaire.

Case départ

Pour pouvoir amener un pion de la zone de départ à la case départ, il faut une carte « départ » (carte avec le symbole ◀). Sur la case départ de sa couleur, un pion bloque **les pions des autres joueurs, mais aussi ses propres pions** – peu importe que le pion s'y trouve parce qu'on l'a sorti de la zone de départ ou parce qu'il a fait le tour du parcours.

Aussi longtemps qu'un pion se trouve sur la case départ de sa couleur, ce pion **est protégé et ne peut pas être pris ou échangé. Il ne peut pas non plus être doublé, ni par un pion d'un autre joueur ni par l'un de ses propres pions.**

Déplacer et prendre

On déplace les pions en jouant des cartes. Si un joueur joue un 5, par exemple, il doit déplacer l'un de ses pions de 5 cases **exactement** en suivant le sens des aiguilles d'une montre. En déplaçant un pion, on peut sauter ses propres pions et les pions d'autres joueurs (exception : les cases départ bloquées et les cases arrivée), mais la case sautée compte quand même.

Un seul pion doit se trouver sur une case. Si un joueur atteint une case sur laquelle se trouve déjà un autre pion, il prend celui-ci (même s'il s'agit d'un de ses propres pions) et le place de nouveau dans la zone de départ de la couleur correspondante.

Obligation

On **doit** exécuter complètement chaque carte. On est obligé d'utiliser **tous les points** de la carte. Il est donc possible, par exemple, qu'un joueur qui pourrait atteindre l'arrivée avec 5 cases et qui n'a que des cartes supérieures à 5 en main soit obligé de passer par l'arrivée et de faire de nouveau le tour du parcours avec son pion. En principe, un joueur ne peut déplacer que ses propres pions.

Arrivée

Dans la zone d'arrivée, les pions sont protégés. Ici, on ne peut ni sauter, ni prendre, ni aller en arrière. On doit toujours entrer dans la zone d'arrivée **en passant par la case départ et en avançant.** Cependant, il n'est **pas possible d'atteindre l'arrivée en partant directement de la case départ** (même si le pion a déjà fait le tour du parcours).

Les cartes à fond bleu

Quand on joue une carte à fond bleu, on avance son pion en fonction du nombre indiqué sur la carte.

Les cartes à fond rouge ou vert et leur fonction spéciale

Avec cette carte, on **avance un pion d'1 à 7 cases**.

C'est une **carte « départ »**, avec laquelle on peut placer sur la case départ un pion qui se trouve encore dans la zone de départ. **De manière alternative**, on peut utiliser cette carte pour avancer un pion de 1 **ou** de 11 cases.

C'est une **carte « départ »**, avec laquelle on peut placer sur la case départ un pion qui se trouve encore dans la zone de départ. **De manière alternative**, on peut utiliser cette carte pour avancer un pion de 13 cases.

Echange : Quand on joue cette carte, on **doit échanger** un de ses **propres** pions avec un pion d'un adversaire ou de son partenaire – même si cela présente un inconvénient. On ne peut échanger ni les pions protégés (les pions qui se trouvent sur la case départ de leur couleur), ni les pions qui ont déjà atteint l'arrivée. Si on voit qu'il n'y a que ses propres pions ou des pions protégés sur le parcours, on ne peut pas jouer cette carte.

Aimant : Avec cette carte, on **avance un pion directement jusqu'à la case située derrière le pion suivant** (quelle que soit la couleur de celui-ci). Cela peut représenter une avancée considérable. Le pion doit être déplacé de manière à se trouver juste après l'autre pion. Il n'est pas possible de s'arrêter avant. L'aimant ne peut être utilisé **que le long du parcours**. Un joueur ne peut pas utiliser l'aimant pour atteindre l'arrivée, ni pour avancer un pion qui se trouve déjà à l'arrivée.

Copie : cette carte **copie la dernière carte jouée** (pas la fonction de cette carte qui a été choisie). Pour le joueur qui utilise cette carte, c'est comme s'il avait joué lui-même la carte précédente. Par exemple, si une carte « copie » est utilisée après une carte « 1-7 » (avec laquelle un pion a été avancé de 3 cases), le joueur peut lui aussi avancer d'1 à 7 cases (de 6 cases par ex.). La carte « copie » **n'est pas valable après un changement de manche**. Elle ne peut donc pas être jouée comme première carte d'une nouvelle manche (lorsque chaque joueur vient de recevoir 5 cartes). Du fait des cases spéciales qui font piocher des cartes (voir la variante « DOG Royal »), il peut arriver qu'à la fin d'une manche, un seul joueur possède encore des cartes et les joue l'une après l'autre parce que les autres joueurs n'ont plus de carte. Dans ce cas, il est possible qu'avec une carte « copie », il copie l'une de ses propres cartes.

Lorsqu'un joueur joue cette carte, il peut décider s'il veut **avancer ou reculer** son pion de 4 cases. Le 4 est la seule carte avec laquelle on peut aller en arrière. Il est particulièrement intéressant de faire reculer de 4 cases un pion qui se trouve sur la case départ. De cette manière, on peut le faire entrer directement dans la zone d'arrivée avec la carte suivante (un « 1-7 », un 5, un 6 ou un 8) – si personne ne le prend ! En reculant un pion, on peut sauter d'autres pions.

Avec cette carte, on peut avancer un pion de 10 cases. La fonction spéciale n'est utilisable que dans la variante « Royal » (voir la partie « Royal » de la règle).

Exemple :

Le joueur vert a en main un 4, un 1-7 et un aimant. Avec le 1-7 ou l'aimant, il pourrait faire avancer son pion le plus en retrait (A) jusqu'à la case noire située derrière le pion rouge, ou avancer de six cases avec le 1-7 et prendre le pion rouge. Il pourrait par ailleurs avancer d'une case le pion B avec le 1-7 pour combler le vide dans la zone d'arrivée. Il pourrait aussi, avec son 4, reculer le pion C de quatre cases (jusqu'à la case située devant le pion rouge), pour le faire entrer directement dans la zone d'arrivée avec le 1-7 au cours de la manche suivante. Mais ce serait un peu plus dangereux, car cela impliquerait de courir le risque que le joueur rouge prenne le pion C avec un 1/11 ou un 1-7.

Le partenaire

Une fois qu'un joueur a fait entrer tous ses pions dans la zone d'arrivée, il aide son partenaire et déplace les pions de celui-ci quand il joue une carte. Le joueur reçoit toujours des cartes. Maintenant, l'équipe essaie ensemble d'atteindre l'arrivée avec les derniers pions. Néanmoins, pendant la phase finale comme pendant le reste de la partie, les partenaires ne doivent pas communiquer sur leurs cartes ou sur des actions.

Dès qu'une équipe fait entrer son dernier pion dans la zone d'arrivée en exécutant complètement l'action d'une carte (on doit utiliser tous les points de la carte qu'on joue), cette équipe est déclarée vainqueur. Les joueurs défaussent toutes les cartes qu'ils ont encore en main. Il est possible que le dernier pion doive faire plusieurs tours du parcours avant d'atteindre l'arrivée.

Fin de la partie

La première équipe à faire entrer ses 8 pions dans la zone d'arrivée gagne la partie.

Règles spéciales pour une partie à 2, 3 ou 5 joueurs

Les règles sont identiques à celles décrites ci-dessus, avec les modifications et ajouts suivants :

- Les joueurs ne jouent pas en équipe, mais chacun pour soi.
- Si un joueur ne peut déplacer aucun pion avec ses cartes, il doit écarter l'une de ses cartes et en piocher une nouvelle. S'il ne peut toujours pas déplacer de pion, il doit passer son tour et écarter l'une de ses cartes (de manière à ce que tous les joueurs possèdent le même nombre de cartes).
- Échanger des cartes : au début de chaque manche, chaque joueur donne une carte de son choix à son voisin de gauche.
- Le premier à faire entrer 4 pions dans la zone d'arrivée a gagné la partie.

Royal

Pour jouer à « Royal », on utilise les pions avec le côté imprimé au-dessus (roi, chevalier, citoyen et fou). Le nombre de cartes distribuées ne change pas de manche en manche (contrairement à la règle originale de DOG, référence 49201). On distribue toujours **5 cartes** au début d'une manche.

Au début de la partie, une fois que les partenaires de chaque équipe ont échangé une carte, chaque joueur – en commençant par le joueur de départ et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre – place l'un de ses pions sur sa case départ. Chaque joueur démarre donc avec un pion sur sa case départ. A lui de choisir quel pion il décide d'y placer. La hiérarchie (voir ci-après) n'a aucune importance. Ce départ spécial n'a lieu qu'au début de la partie, pas avant chaque nouvelle manche.

Hiérarchie

Une hiérarchie est instaurée entre les pions. Le pion le plus haut dans la hiérarchie est le roi, suivi du chevalier, puis du citoyen et enfin du fou, qui est le pion le plus bas dans la hiérarchie. Cette hiérarchie est représentée sur le plateau de jeu. En principe, on peut toujours déplacer n'importe quel pion. Mais si un joueur veut **doubler un pion**, il doit **prendre en compte la hiérarchie**. Un pion ne **peut doubler qu'un pion de même rang ou de rang inférieur**. Un citoyen ne peut donc doubler que d'autres citoyens ou des fous. Pour doubler un pion de rang supérieur, il faut une carte verte.

Avec les cartes vertes, la hiérarchie entre les pions est annulée. Ainsi, on peut doubler un pion de rang supérieur. Mais une case départ occupée par un pion de la

même couleur continue de bloquer les autres pions (à l'exception du chevalier). Dans la zone d'arrivée non plus, on ne peut pas doubler.

aimant. Si le joueur procède à un échange entre deux pions (dont l'un se trouve sur une case spéciale), il ne reçoit pas de nouvelle carte.

Prendre

Sa Majesté le roi **ne peut être pris que par d'autres rois !** En-dehors de cette règle, **un pion peut prendre n'importe quel autre pion (même un pion de rang supérieur)**.

Cas particulier des cases départ bloquées : Sur la case départ de sa propre couleur, on peut prendre un pion d'un autre joueur avec n'importe lequel de ses pions venant de la zone de départ. Par exemple, sur ma propre case départ, je peux prendre un pion d'un autre joueur – même un roi – avec un fou venant de ma zone de départ (y compris avec un fou ayant effectué un tour complet du parcours). Il n'est donc pas possible de bloquer la case départ d'un coéquipier.

Cases spéciales

Un joueur qui déplace un pion jusqu'à une case spéciale (voir illustration à gauche) peut piocher **aussitôt une carte supplémentaire**. Le joueur peut atteindre cette case grâce à une carte avec un nombre ou grâce à un

Fonctions spéciales

Tous les pions possèdent une fonction spéciale, qu'il s'agit d'utiliser habilement :

Roi : Le roi est lent, mais c'est un pion sûr. Car le roi **ne peut être pris que par un autre roi**. Toutefois, le roi ne peut être déplacé **qu'avec une carte numérotée de 1 à 7**. Sur toutes les cartes avec lesquelles on ne peut pas déplacer le roi figure une couronne rayée. Les cartes « départ », « échange » ou « aimant » peuvent être utilisées avec un roi ou appliquées à un roi. Attention : on ne peut jouer une carte « copie » pour un roi que si la carte jouée précédemment peut également être utilisée pour un roi.

Chevalier : Pour le chevalier, les cases départ occupées par un pion de la même couleur **ne représentent pas de blocage**. Il ne peut pas s'y arrêter, mais peut y passer. Toutefois, pour ce faire, il doit respecter la hiérarchie. Il peut passer devant un roi arrêté sur sa case départ, mais il lui faut pour cela une carte verte. Tous les autres pions placés sur une case départ peuvent être doublés par le chevalier avec des cartes bleues ou rouges de son choix (à l'exception de l'aimant). Le chevalier est le seul pion à pouvoir atteindre l'arrivée en doublant un pion de sa propre couleur placé sur la case départ.

Citoyen : quand le citoyen arrive sur une case spéciale, il **peut**, après avoir pioché une carte, se rendre directement **sur la case spéciale libre suivante** dans le sens des aiguilles d'une montre. En réalisant cette action, il peut doubler des pions de rang supérieur ou passer devant des cases départ bloquées.

Fou : Lorsqu'il atteint l'arrivée, le fou peut ne pas utiliser tous les points de sa carte : il **peut ne pas utiliser jusqu'à 2 points**. Au cours de la partie, en revanche, le fou – comme tous les autres pions – est obligé d'utiliser tous les points d'une carte en se déplaçant sur le parcours.