

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Règles

du nouveau jeu de tactique

Le “Bartasso”



Le Diplomate

Breveté S. G. D. G.

Nouveau jeu de tactique "LE BARTASSO"

Règle du Jeu



La partie se joue sur un double *Damier* composé de neuf rangées, comprenant chacune : dix cases foncées et dix cases claires.

Les partenaires peuvent être deux, trois ou quatre. Le jeu à quatre est le plus intéressant.



Le Diplomate



Le Sauteur



La Couronne



Le Pion couronné



Le Pion ordinaire

Chaque joueur dispose de :

10 pions ordinaires.

3 pions couronnés pouvant aller à « dame ».

1 pion-sauteur.

1 pion-diplomate.

Il existe, en outre, à la disposition de chacun : trois « couronnes » qui remplacent les pions couronnés lors-

qu'ils sont arrivés à destination, ainsi qu'il sera expliqué plus loin.

JOUEURS. — Ils peuvent être deux, disposant de chacun un camp (les deux autres étant considérés comme neutres). En fait, dans ce cas, la moitié du jeu seulement est utilisée. Les deux joueurs pourraient également jouer avec la totalité du jeu en prenant deux camps chacun (deux camps en diagonale, c'est-à-dire, 1 et 3, et 2 et 4).

Dans le jeu à trois : l'un des joueurs joue avec deux camps en diagonale : le sien normal et le camp allié dont il est aussi le chef.

Les deux autres joueurs ont chacun leur camp et sont alliés.

Dans le jeu à quatre, chaque partenaire dispose d'un camp et les camps 1 et 3 et 2 et 4 sont alliés.

DISPOSITION DES PIECES. — Toutes les pièces sont placées sur les carrés foncés.

Dans chaque camp les *pions couronnés* occupent les trois cases centrales de la dernière ligne.

SAUTEURS. — Ils occupent la dernière case extérieure de la dernière ligne, à côté des pions couronnés. La case intérieure de cette ligne est occupé par un pion ordinaire.

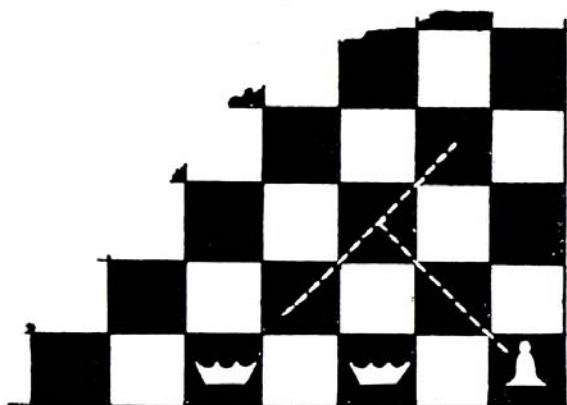
DIPLOMATES. — Ils occupent la case centrale de la deuxième ligne, devant les pions couronnés.

PIONS ORDINAIRES. — Ils occupent toutes les autres cases disponibles de chaque camp.

Une fois les pièces en place, il reste trois rangées de cases libres qui servent aux manœuvres de départ du début de la partie.

s'emparer de tous les adversaires se trouvant placés, sans protection, sur leur ligne d'action, à l'exception des pions-diplomates qui ne sont *jamais capturés*.

4. SAUTEURS. — Ils avancent par bons dans tous les sens (même en passant par dessus d'autres pièces) et en suivant toujours les diagonales foncées : deux cases en



Marche du Sauter.

avant, et une à droite ou à gauche. Ils s'emparent des pièces adverses en occupant leur place.

Les *sauter* peuvent être pris par les pions, couronnes ou sauteurs adverses.

Ils peuvent eux-mêmes effectuer plusieurs prises successives, comme on le fait avec les pions ordinaires.

5. DIPLOMATES. — Ils avancent comme des pions ordinaires (sans pouvoir reculer), mais ils ne peuvent être pris par aucune pièce de même qu'ils ne peuvent s'emparer d'aucune. Ils ne combattent pas.

Le *diplomate* qui parvient à occuper la place marquée du diplomate adverse a rempli sa mission. Il obtient de ce fait pour son camp le bénéfice d'un des deux avantages suivants :

a) Restitution de trois pions ordinaires qui peuvent être remis en jeu à n'importe quelle place, à l'intérieur du camp auquel ils appartiennent;

b) Ou droit de jouer trois fois de suite avec les pions ordinaires (mais pas avec couronnes ni sauteur).

Ces deux avantages peuvent être combinés : deux coups à jouer et un pion restitué, ou un coup à jouer et deux pions restitués.

Le *diplomate* peut faire bénéficier son allié de la totalité ou d'une partie de l'avantage qu'il a acquis. Lui seul est juge de ce choix.

S'il décide passer l'avantage à son allié *en totalité*, il dit « passe avantage, tout », et ne joue pas.

S'il ne passe qu'une partie de l'avantage, il dit : « Passe avantage, un (ou deux) » et joue ou réalise la partie de l'avantage qu'il a réservée. Ex. : Il dit « Passe avantage deux ». Il lui reste donc soit un coup à jouer, soit un jeton à reprendre. Les deux autres coups à jouer ou jetons à reprendre profiteront à l'allié quand il sera son tour de jouer.

Une fois l'avantage réalisé, le *diplomate* est remis à son emplacement de départ dès qu'il *est libre*, pour une autre mission s'il y a lieu. Les diplomates, placés devant ou derrière une autre pièce la protègent.

Bien entendu, pour gêner la manœuvre du *diplomate*, il est loisible au joueur de faire occuper la case libre de son propre diplomate par un pion quelconque qui empêche ainsi le diplomate adverse de remplir sa mission.

REMARQUE IMPORTANTE

a) *Au début* de la partie, tous les partenaires jouent un coup pour rien.

b) Dans tous les cas, une fois la partie engagée, les pièces qui omettent de prendre une pièce adverse à leur portée sont soufflées par l'adversaire. Et « souffler n'est pas jouer ».

c) Toutes les pièces peuvent avancer et jouer *dans tous les camps*.

FACULTATIF

ECHANGE DE PRISONNIERS

En cours de partie, les adversaires peuvent convenir d'échanger en nombre égal, et à concurrence de cinq au maximum, des pions qui ont été pris. Toutefois, les pions qui auront été capturés par les « sauteurs » sont considérés comme définitivement détruits et ne peuvent être échangés. (Ils sont rangés à part dans le casier.) Les pions échangés sont remis en jeu dans l'enceinte du camp auquel ils appartiennent.

L'enjeu de la partie est la prise de la totalité des *couronnes* ou *pions couronnés* du camp ennemi.

La partie est gagnée par le camp ou les deux camps alliés qui se sont emparés de la totalité des *couronnes* ou des pions couronnés de l'adversaire. Les pions couronnés

ou *couronnes* restant en jeu, mais dans l'impossibilité de jouer sont également considérés comme perdus.

Les joueurs alliés ne doivent pas se donner de conseils mutuels. Chacun ayant sous les yeux l'ensemble des forces en présence, doit décider seul du coup à jouer. Il est évident que le bon joueur n'hésitera pas à sacrifier des pions, s'il est nécessaire, pour faciliter ou préparer un coup avantageux à son allié qui a les mêmes intérêts que lui dans la bataille.

En cas de partie entre camps alliés, le diplomate du camp n'ayant plus de combattants, peut néanmoins continuer à manœuvrer tant que son camp allié continue la lutte.

La partie se joue de gauche à droite en commençant par l'un quelconque des camps.

Ce jeu est extrêmement intéressant et l'intérêt augmente encore au fur et à mesure que la partie approche de sa fin ; la manœuvre réussie du *diplomate* peut toujours aider à relever une situation critique.

