Maintenant ...

Jeux Traditionnels du Monde
Créations de Jeux
Fabrication Artisanale Française

La Grange, 86500 JOUHET
contact@atoidejouhet.com
06 45 03 13 94
www.atoidejouhet.com

La Jacotte

Jeu pour 2 à 4 joueurs, à partir de 10 ans
Durée d'une partie : 30 minutes environ

Une création du Poitou ...

… par *A TOI DE JOUHET !*

Marque Déposée

Jeux Traditionnels du Monde
Créations de Jeux
Fabrication Artisanale Française

Introduction

La Jacotte est un subtil et délicieux jeu de prise de pions. Doté d'un mécanisme simple, il se prend en main très facilement … mais il offre en revanche de nombreuses stratégies différentes selon les joueurs et les situations qui se présenteront au cours d'une partie.
Et comme c'est aussi un jeu de dés, toute stratégie minutieusement élaborée peut voler en éclats sur un simple coup du sort ...

Origine

La Jacotte est le tout premier jeu créé par ***A Toi de Jouhet !***
Il s'inspire du ***Puluc*** traditionnel guatémaltèque et de l'excellent jeu allemand de Reiner Knizia, le ***Korsar***.
Né du constat que la plupart des jeux traditionnels de prise de pions ne se jouent qu'à deux, le concept de ***La Jacotte*** est prévu pour pouvoir y jouer jusqu'à 4 joueurs. Tu peux également y jouer à 2.
Élaboré au cours du mois d'août 2014, ce n'est qu'en avril 2015 que le jeu sera enfin protégé et commercialisé.
Quant à l'origine de son nom … rendez-vous sur **www.atoidejouhet.com** , une rubrique entière lui est consacrée !

Le plateau

Les 4 coins sont les camps de chaque joueur, zones inaccessibles pour tout pion adverse
Au milieu se trouve un rond central, composé de quatre cases accessibles à tous, mais sur lequel on ne peut pas capturer de pions adverses.
Les camps et le rond central sont espacés par une zone de jeu de 4 cases reliées entre elles, où tout pion de couleur peut se déplacer et capturer des pions adverses.

Les pions

La Jacotte comprend 32 pions. Chaque joueur disposera en début de partie de 5 pions d'une même couleur.
Les 12 pions non-colorés sont neutres. Ils sont une précieuse source de points que les joueurs devront se disputer et ramener

Fin de partie

La partie se termine lorsque tous les pions neutres ont été capturés définitivement (les pions de couleur restant en jeu reviennent automatiquement dans leur camp de départ pour y être comptabilisés).

Évidement, une partie peut aussi prendre fin s'il ne reste plus qu'un seul joueur en jeu. Celui-ci récupère alors TOUS les pions encore sur le plateau (adverses et neutres).

Dans les deux cas, celui qui obtient le plus de points gagne la partie.
A deux joueurs, on additionne bien sûr le score de ses deux couleurs.

Petits conseils du créateur/fabricant …

Pour pimenter encore plus ***La Jacotte,* A Toi de Jouhet !** t'invite à faire des parties sur plusieurs manches.

Détermine un nombre de points à atteindre (par exemple 200 à 2 ou à 3 joueurs, 150 à 4) ou un nombre de manches à disputer (3 ou 4, c'est bien).

Les points se cumulant d'une manche à l'autre, les écarts (parfois très importants !) entre les joueurs vont apporter une toute autre dimension à la manche suivante : on aura tendance à laisser tranquille le petit dernier, et à s'acharner sans pitié sur le leader pour tenter de niveler les scores …

Ne disais-je pas dans l'introduction que ***La Jacotte*** était inspirée d'un jeu de pirates sans scrupules ? ...

Si par exemple au cours du jeu tu captures une pile adverse où le pion du dessous est un pion neutre, tu n'as pas le droit d'aller en capturer un nouveau sur le rond central avec cette pile.

En revanche rien ne t'interdit d'y aller et t'y déplacer … ni même de capturer un pion coloré adverse entre-temps sur la zone de jeu, puis de retourner sur le rond central pour pouvoir capturer un nouveau pion neutre.

Captures définitives et négociations

Les captures ne sont définitives que lorsque tu retournes dans ton camp avec tes prises. Tous tes pions reviennent alors en jeu sur leur emplacement de départ, tous les pions adverses et les précieux pions neutres valant 5 points sont placés à côté de ton camp : ils constituent ton butin que tu comptabiliseras en fin de partie.

A tout moment dans la partie, des négociations au sujet d'échanges de pions adverses DEFINITIVEMENT CAPTURES sont possibles. Si deux joueurs s'étant mutuellement capturé des pions souhaitent s'échanger un ou plusieurs « prisonniers », ils doivent juste se mettre d'accord et effectuer l'échange. Mais attention, négocier avec l'adversaire n'est jamais bon signe, et peut par la suite aggraver ta situation …

Élimination

Si au cours de la partie les 5 pions d'un même joueur sont capturés, le malheureux est éliminé. Il compte ses points (s'il en a !) et attend la manche suivante.

dans leur camp pour augmenter leur score.

Les dés

À deux faces et en bambou, ils font (une bonne) partie des charmes du jeu. Chaque joueur disposera de 4 dés, peints sur une face de la même couleur que ses 5 pions
Les dés déterminent le déplacement des pions. Pas vraiment réguliers comme des dés « classiques » à six faces, ils sortent un peu plus de faces colorées que de faces claires. A toi d'apprendre à les apprivoiser pour qu'ils te soient favorables ...

But du jeu

Marquer le plus de points possible (sachant que à 2, 3 ou 4 joueurs il y aura toujours exactement 100 points à se repartir par manche) en capturant les pions neutres et adverses.

Décompte des points en fin de partie

A 2, 3 ou 4 joueurs, les pions neutres capturés valent toujours 5 points.
A 2 ou 4 joueurs tous les pions colorés (ceux à toi qui te resteront et ceux capturés à tes adversaires) valent 2 points.
A 3 joueurs, tous les pions colorés valent 3 points

Mise en place pour 2, 3 ou 4 joueurs

Après avoir choisi leur couleur, les joueurs prennent possession de leurs 4 dés et de leurs 5 pions, qu'ils placent dans leur camp respectif sur les emplacements prévus à cet effet.
A 4 joueurs, les 12 pions neutres sont placés équitablement sur le rond central, soit 3 par cases.
A 3 joueurs, on n' utilisera que 11 pions neutres : trois seront placés dans chacune des cases du rond central situées en face des camps des 3 couleurs en jeu, les deux autres seront placés face au camp de la couleur inutilisée (le pion neutre restant est retiré du jeu).
A 2 joueurs le placement est le même que pour 4 : chacun utilisera 2 couleurs situées côte à côte (à son tour, un joueur jouera pour sa première couleur, puis aussitôt après pour sa seconde).

Déroulement d'une partie

Se déplacer sur la zone de jeu

A tour de rôle, les joueurs lancent leurs 4 dés et ont le choix d 'effectuer 2 types de déplacement :

1- « verticalement », c'est à dire en direction d'un camp vers le rond central (ou inversement) en fonction du résultat obtenu par les dés, sachant que 1 face de ta couleur égale 1 case (et donc que si tu n'obtiens que des faces claires, tu ne peux pas te déplacer verticalement ce tour-ci). Il n'est pas nécessaire d'obtenir le score exact aux dés pour atteindre ton camp ou le rond central.

2- « horizontalement », c'est à dire vers n'importe laquelle des 3 autres cases situées sur la même latitude et ce INDEPENDAMENT DU RESULTAT DES DES (même si tu fais zéro aux dés, tu peux toujours te déplacer horizontalement).

Il est autorisé de passer son tour jusqu'à 3 fois CONSECUTIVES.

Lorsque tu as déplacé un pion horizontalement, tu pourras à nouveau le déplacer verticalement au tour suivant par un jet de dés, en te rappelant toutefois que tu n'as pas le droit de rentrer dans un camp adverse.

En revanche tu peux très bien rentrer dans le rond central par n'importe quelle verticalité.

Il est interdit d'avoir 2 pions d'une même couleur sur une même case, mais tu peux très bien avoir plusieurs pions à toi sur des cases de même latitude (c'est même vivement conseillé !).

Capturer des pions adverses

Lorsqu' après un lancer de dés tu arrives EXACTEMENT sur une case contrôlée par un pion adverse, tu places ton pion sur le dessus : c'est toi qui en prend alors le contrôle.

Quand tu souhaiteras déplacer ce pion par la suite, tu emmèneras avec toi le ou les pions situés en dessous, comme si un empilement ne faisait qu'un seul et même pion.

Et bien sur si un adversaire arrive à son tour sur ce pion ou groupe de pions, c'est lui qui en prendra le contrôle : le dernier pion arrivé sur une case prend toujours le contrôle de toute la pile qui s'y trouve.

Se déplacer sur le rond central et capturer des pions neutres

Les déplacements horizontaux sont autorisés dans le rond central, mais je te rappelle qu'il est interdit d'y capturer des pions adverses. On n'y capture que des pions neutres.

Un même joueur n'a également pas le droit d'avoir deux pions de sa couleur en même temps sur le rond central.

Lorsqu'un joueur se déplace sur les cases du rond central, il a toujours le choix de laisser ou d'emmener avec lui le pion neutre qui s'y trouve.

Un joueur peut ainsi s'y déplacer « à vide » pour aller subtiliser des pions neutres chez l'adversaire et les ramener dans sa partie du rond central.

Attention : quelque soit le cas de figure possible, il est interdit de capturer et/ou d'empiler consécutivement 2 pions neutres.