

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 (Saône-et-Loire), 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



Apocalypse

Règle du jeu

Matériel et mise en place

Chaque joueur dispose de deux cavaliers et de cinq pions, dont le fonctionnement est identique à ceux des **Échecs occidentaux**, y compris pour la prise par les pions. Les pièces sont disposées comme indiqué sur la photo.

But du jeu

Comme il n'y a pas de roi, le but est de capturer les cinq pions adverses. Une partie nulle est possible en cas de blocage ou si les deux adversaires capturent le dernier pion adverse au même tour.

Déroulement

Le jeu se déroule en tours simultanés composés de deux phases.

Lors de la phase d'écriture, chaque joueur écrit son mouvement avec les coordonnées de la case de départ et d'arrivée.

Lors de la phase de résolution, on regarde ce qui se passe.

- Si les mouvements et/ou captures peuvent se réaliser sans conflit, on les exécute.
- Si deux pièces essaient d'atteindre la même case, soit il s'agit de pièces identiques et elles s'éliminent l'une l'autre, soit le cavalier prend le pion.
- Si l'une des pièces tentait de capturer une pièce adverse qui se déplace aussi, le mouvement de la pièce attaquante est quand même réalisé, mais la prise n'a pas lieu.
- Si deux pièces essayent de se capturer l'une l'autre, elles changent simplement de place. Cela n'est possible qu'entre pièces de rang égal.
- Un pion qui parvient sur la dernière rangée est promu cavalier si un cavalier est disponible. Sinon, ce pion est replacé sur une case au choix du joueur.



