

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



FRANCAIS

ARCHIMEDES

Matériel de jeu



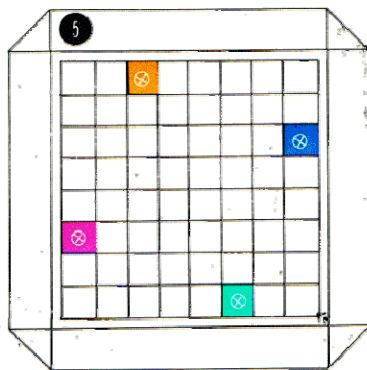
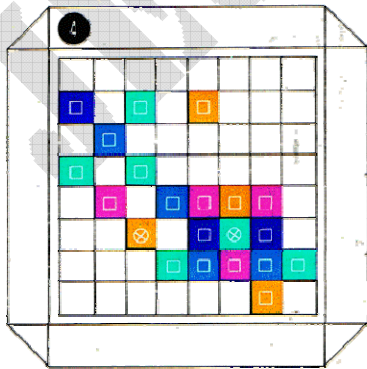
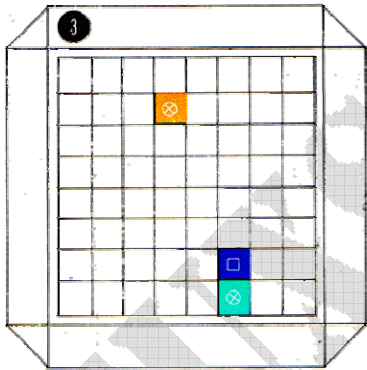
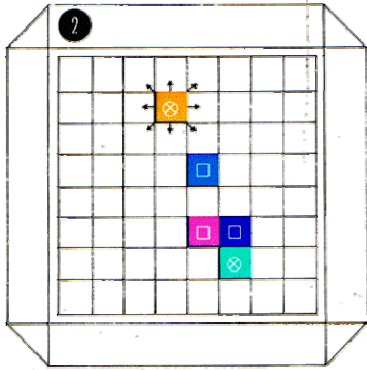
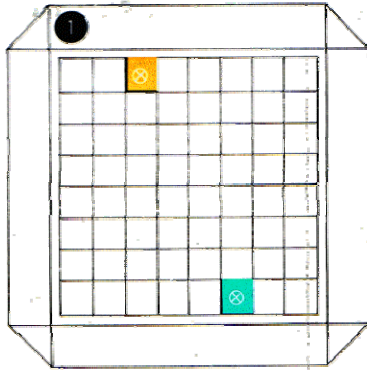
TABLEAU DE JEU

ROIS (4 rois en 4 couleurs)



PYRAMIDES

(40 pyramides en 5 couleurs)



RÈGLES DU JEU:

A ① Choisissez un roi et placez-le sur la case marquée que vous voyez sur votre côté du tableau de jeu.

B ② Le roi peut être déplacé dans 8 directions, une case à la fois. Voir ②.
NOTA BENE: Il n'est pas possible de sauter les pyramides colorées!

C ③ Dès qu'on a décidé qui commence, le premier joueur déplace le roi d'une case. (Voir ③, roi bleu).

Après, il place une pyramide de couleur quelconque de manière de bloquer son adversaire. Ce n'est pas stratégiquement nécessaire de placer la pyramide en contact direct avec le roi de l'adversaire.

NOTA BENE: Aucun des joueurs a des droits exclusifs sur les pyramides colorées — n'importe où elles se trouvent autour du tableau de jeu.

D L'adversaire fait de même.

Chaque trait consiste à ce qui suit: D'abord déplacer le roi d'une case — et ensuite placer une nouvelle pyramide.

Les pyramides sur le tableau de jeu ne peuvent être déplacées que lorsqu'il n'y a plus de pyramides disponibles autour du tableau de jeu. Alors, on peut choisir une pyramide quelconque sur le tableau de jeu à l'exception des pyramides qui se trouvent sur les 8 cases autour du propre roi (ou du roi de l'éventuel partenaire) et la placer à l'endroit stratégiquement le plus propice.

E ④ Gagnant est le joueur qui réussit à isoler — à «encercler» — le roi de l'adversaire. Voir ④.

Quand il y a 4 joueurs:

a ⑤ Placez les rois comme démontré par l'illustration ⑤.

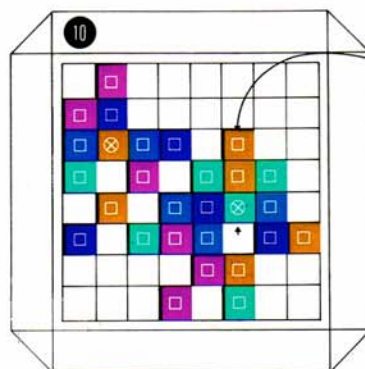
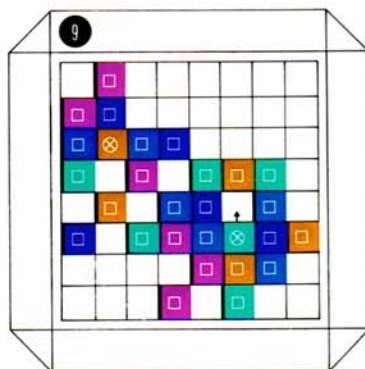
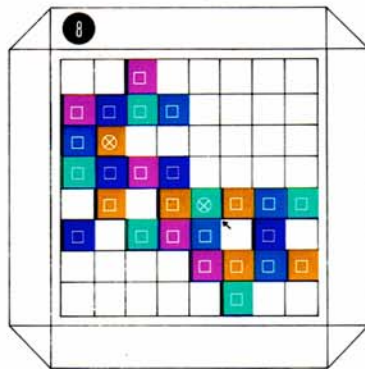
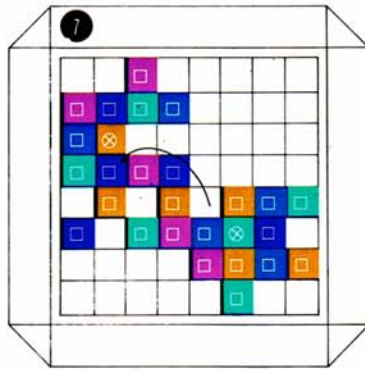
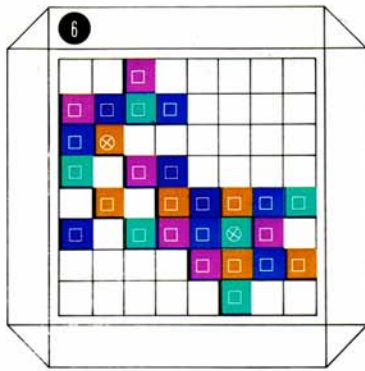
Les joueurs peuvent former 2 groupes. (Les partenaires ne peuvent pas discuter leur tactique entre eux).

b S'il y a 2 groupes, le jeu se déroule de telle façon: partenaire — adversaire — partenaire — adversaire.

c Si l'un des joueur est isolé, le partenaire continue jusqu'à ce qu'on a déterminé le groupe gagnant.

d Le groupe gagnant est celui qui reste avec le dernier roi mobile — tous les autres étant isolés.

Le jeu a une variation plus compliquée. Les règles ① ② ③ & ⑤ sont valables comme ci-dessus, il y a pourtant une variation à la phase finale du jeu. Voir ⑥.



PROFESSIONAL ARCHIMEDES

6 Le roi est isolé — «encerclé». Dans cette position on a la chance d'avoir 2 pyramides jaunes en ligne droite qui touchent le roi — (en diagonale, de l'angle gauche supérieur du roi).

7 La pyramide jaune qui touche le roi peut être enlevée 7. Ainsi, le roi est de nouveau mobile. On ôte la pyramide et la place dans une position stratégiquement favorable (7 flèche) près du roi de l'adversaire.

Dans cette situation la pyramide jaune peut également être placée «en magasin» et remplacée par une autre pyramide de couleur désirée — qui peut ensuite être placée sur le tableau de jeu.

8 Après, on place le roi sur la case libre (8 flèche).

RÈGLE: Le joueur peut au cas que son roi est totalement isolé — «encerclé» — et si les conditions sont telles que décrit avant, c'est-à-dire s'il y a 2 pyramides de la même couleur en ligne droite verticalement, horizontalement ou diagonalement du roi. Enlevez la pyramide qui touche le roi et placez-la où vous désirez.

9 Au cas qu'il y a une case libre près du roi (9, roi rouge), on est obligé de placer le roi sur cette case. On ne peut donc pas se servir des deux pyramides (ici elles sont vertes et alignées en diagonale vers le bas à gauche du roi) pour s'échapper.

A 10 Placez le roi sur la case libre. Voir

B 10. Maintenant il serait stratégiquement avantageux de prendre une pyramide bleue disponible et de la placer comme démontré par la flèche — afin de s'assurer d'une voie de sortie pour la prochaine fois.

IMPORTANT:

Si l'un des joueurs est isolé pendant le jeu, il peut y participer de nouveau si plus tard (après avoir été isolé) il a la possibilité de déplacer son roi (selon les règles ci-dessus mentionnées).

Pendant qu'il est isolé il ne peut pas placer des pyramides sur le tableau de jeu.

Les règles ci-dessus mentionnées ne sont valables qu'au cas que 3 ou 4 personnes jouent.

Bonne chance!