

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





## **MATÉRIEL**

Neuf pièces (neuf “archers”) d’une couleur spécifique pour chaque joueur, dont chacune doit présenter une face avant et une face arrière. (En usant d’une photocopieuse et d’une paire de ciseaux, on peut utiliser les pièces imprimées plus loin, sur la partie la plus à droite de l’image, ou bien improviser avec des pièces d’un autre jeu).

Le tablier de jeu représenté à la fin de cette règle.

## **MISE EN PLACE**

Chaque joueur choisit l’une des deux zones “boisées” 3x3 à défendre, puis place ses neuf archers sur les neuf cases marquées par des arbres, à raison d’un archer par case. Les archers postés dans le bois sombre doivent pointer leur flèche vers le nord ; ceux postés dans le bois clair doivent faire face au sud.

## **OBJECTIF**

Le premier joueur qui réussit à faire pénétrer un de ses archers dans le bois tenu par l’adversaire remporte la partie.

## **DÉROULEMENT DU JEU**

L’on joue à tour de rôle. Le premier à jouer est tiré au sort. À chaque tour, le joueur doit effectuer exactement deux manœuvres. Une manœuvre consiste :

- 1) ou bien à déplacer un archer d’une case, en avant ou en arrière (selon la direction indiquée par son arme), pour atteindre une case inoccupée, sans modifier son orientation ;
- 2) ou bien à faire pivoter un archer de 90°.

Lors de son tour, le joueur peut effectuer une manœuvre avec deux archers différents, ou bien deux manœuvres avec la même pièce. Il est libre par ailleurs d’utiliser n’importe quelle combinaison de manœuvres : deux déplacements, deux rotations, ou bien un déplacement et une rotation (ou vice versa).

Il n’existe qu’une seule restriction : quand les deux manœuvres ont été effectuées, la position des pièces sur le tablier doit se trouver modifiée d’une manière ou d’une autre. (Cette règle

évite qu'un joueur puisse "passer" en se contentant de déplacer ou de faire pivoter une pièce dans un sens puis dans l'autre).

## ATTAQUE ET CAPTURE

Tout archer tient sous son contrôle les 3 cases situées juste en face de lui, excepté celles masquées par une pièce interposée (qu'elle soit amie ou ennemie). Aucun archer ne peut pénétrer ni traverser la zone contrôlée par un archer adverse. Un archer déjà situé dans une zone de contrôle ennemie peut se déplacer pour en sortir (s'il n'est pas contraint pour cela de traverser une autre zone de contrôle adverse) ; il peut aussi pivoter, ou bien pivoter puis se déplacer de manière à se soustraire au danger (voir plus bas).

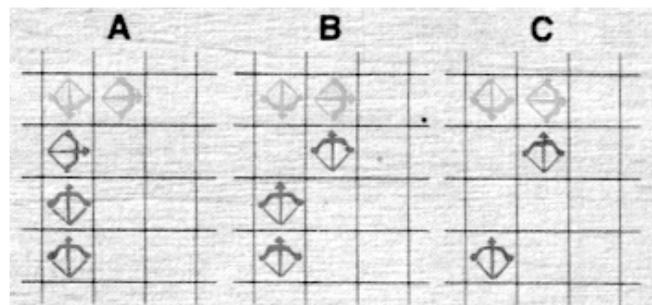
Un archer qui se trouve dans une zone de contrôle ennemie est exposé à une attaque. Si l'archer attaqué ne s'échappe pas sur-le-champ de la zone dangereuse, il est susceptible d'être capturé. Tout archer capturé est éliminé du jeu, tandis que l'archer auteur du "tir" ne bouge pas, et demeure à la place qu'il occupait.

Toute capture est facultative et ne compte pas pour une manœuvre, mais elle doit être opérée au commencement du tour du joueur attaquant, autrement dit avant que celui-ci ait effectué ses deux manœuvres.

Un archer ne peut opérer qu'une seule capture par tour, même si, ce faisant, d'autres pièces se trouvent exposées à une attaque. En revanche, lors d'un même tour, un joueur peut opérer plusieurs captures avec autant d'archers différents (même si le cas se présente rarement).

## EXEMPLE

Sur la figure A, l'archer Rouge orienté vers l'est se déplace d'une case dans cette direction (première manœuvre du tour de jeu), puis il pivote de 90° dans le sens horaire (seconde manœuvre) pour attaquer l'archer Vert orienté vers l'est.



Le résultat est la position représentée sur la figure B. L'autre archer Rouge attaque à présent lui aussi un archer Vert, puisque sa zone de contrôle s'étend sur trois cases juste devant lui. Mais cet archer Vert a une chance de capturer l'archer Rouge le premier (du fait qu'on ne peut opérer une capture qu'au début de son tour de jeu). C'est ce qu'il fait, laissant la position comme indiquée sur la figure C). Comme le même archer Vert ne peut effectuer d'autres captures, Vert ne peut sauver qu'un seul de ses archers attaqués, même s'il a encore ses deux manœuvres à effectuer.

## RÈGLE OPTIONNELLE

Pour varier la stratégie et la tactique des Archers, les joueurs peuvent adopter la règle supplémentaire suivante. L'archer situé au départ au centre du bois est désigné comme roi, et se voit attribué une marque qui le distingue des autres. Les rois se déplacent et capturent comme des archers ordinaires. Un joueur remporte la partie s'il parvient soit à pénétrer dans le bois adverse, soit à capturer le roi ennemi.

*George L. Stupecky, chercheur en pharmacologie à l'Université de Californie, à Irvine, a émigré de Tchécoslovaquie en 1981. Il a inventé le jeu des Archers en s'inspirant d'une photographie d'un ancien tablier de jeu européen, aux règles inconnues.*

