

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).

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

**ESCALE À JEUX**





© 1978 by Koninklijke Husemann & Hötte nv under Berne and
Universal Copyright conventions.
Printed in the Netherlands

ARRENA



No. 316.



spelregels
règles du jeu
Spielregeln
rules of the game
spelregler
spilleregler
regole del gioco

Jeu sur plateau, pour 2 à 4 joueurs

Bien que la chance - le nombre de points en jetant le dé - joue un rôle important, la tactique, que veut appliquer un joueur, est laissée dans une large mesure à l'appréciation de celui-ci, car pour ainsi dire toujours, le joueur dispose de plus d'une possibilité pour déplacer ses pions. C'est pourquoi le joueur, qui utilise le mieux les possibilités qui lui sont données, gagnera le jeu.

Nombre de joueurs

À l'ARENA peuvent participer 2 à 4 joueurs. S'il n'y a que 2 joueurs, ils s'asseoiront face à face, le plateau - l'arène - entre eux.

But du jeu

Chaque joueur doit essayer de faire arriver le premier ses trois pions - les gladiateurs - de l'autre côté de l'arène et ensuite de les retirer du plateau.

Les pions (gladiateurs; lion)

Chaque joueur reçoit 3 pions; ce sont des gladiateurs. L'un possède un couteau, l'autre un trident, le troisième un filet. Les joueurs placent ces pions dans 3 socles de même couleur.

Lorsque 2 gladiateurs de 2 joueurs différents se trouvent dans la même case du plateau, l'arène, ils commencent à se battre en duel.

Duel

Un gladiateur avec un trident l'emporte sur un avec un couteau; le couteau l'emporte sur le filet, mais le filet l'emporte à son tour sur le trident.

Le lion, qui se trouve sur une case avec un gladiateur, gagne le duel, quelle que soit l'arme du gladiateur.

Le gladiateur vaincu retourne à la ligne de départ et doit recommencer sa traversée de l'arène. Le gladiateur gagnant ou respectivement le lion reste à la place de celui-ci dans l'arène.

Positions de départ

Les joueurs mettent leurs 3 gladiateurs derrière la ligne de départ, de la gauche vers la droite, dans l'ordre à déterminer eux-mêmes. Le lion est placé au milieu de l'arène, dans la cage.

Le dé

À tour de rôle, les joueurs jettent le dé, avec lequel ils peuvent faire 1, 2, 3 ou 4 points, ainsi que deux fois le lion.

Marche des pions

Un joueur peut déplacer un seul ou plusieurs de ses gladiateurs au total d'autant de cases qu'il a obtenu de points avec le dé. Le déplacement se fait pour chaque gladiateur dans un seul sens: en avant (à la verticale ou en diagonale) ou de gauche à droite (à l'horizontale).

Si un joueur a fait un lion en jetant le dé, il déplace le lion d'1 ou 2 cases, au choix. Le lion peut se déplacer dans tous les sens voulus, donc également en arrière (à la verticale ou en diagonale). Voir également la section 'Duel'.

Un gladiateur doit avancer en faisant le tour de la cage, le lion peut traverser la cage.

Rattrapage du nombre de points

À chaque tour où un ou plusieurs gladiateurs sont battus, le nombre total de points faits avec le dé doit être rattrapé. Par exemple, si l'on a fait 3 points et si l'on peut, en déplaçant un gladiateur de 2 cases, battre un gladiateur ennemi, il faut alors déplacer encore un autre gladiateur d'une case. Seulement lorsque l'on ne dispose plus que d'un seul gladiateur dans l'arène, le tour s'arrête avec le duel gagné.

Interdiction

Deux gladiateurs du même joueur ne peuvent jamais se trouver sur une seule case. Cette règle a priorité sur celle du rattrapage du nombre de points faits en jetant le dé.

Fin du jeu

Le premier qui fait sortir ses 3 gladiateurs du plateau a gagné la partie. Le cas échéant, les autres peuvent continuer le jeu pour établir leur classement, 2e, 3e et 4e.

Plusieurs manches

Naturellement, une partie peut se composer de plus d'une seule manche. Dans ce cas, il est bon d'attribuer selon le classement un certain nombre de points, par exemple 5 points pour chaque le place, 3 pour chaque 2e et 1 point pour chaque 3e. Celui qui, après le nombre de manches convenues, a obtenu le plus grand nombre de points, gagne la partie.