

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



BATAILLE DE CHARS

Instructions

MB
JEUX

Contenu de la boîte:

- 1 planche de jeu
- 2 grilles de combat
- des pions Rouges et Blancs
- 1 feuille de numéros de 2 couleurs
- la règle du jeu
- 1 dé

Matériel:

- 2 jeux de Chars de 2 couleurs (6 chars par jeu)
- 2 jeux d'Installations de 2 couleurs (1 Quartier Général, marqué A,
- 1 Réserve de Munitions, marquée B; et 1 Réserve de Carburant, marquée C, par jeu)
- 2 jeux de canons anti-chars de 2 couleurs (5 canons par jeu)
- 2 jeux de fanions (6 fanions par jeu)

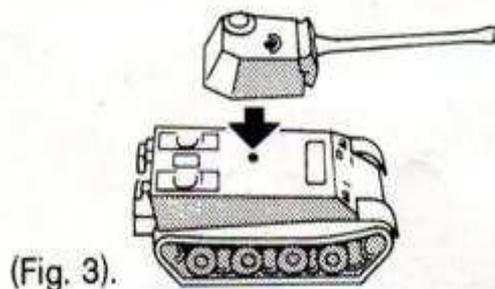
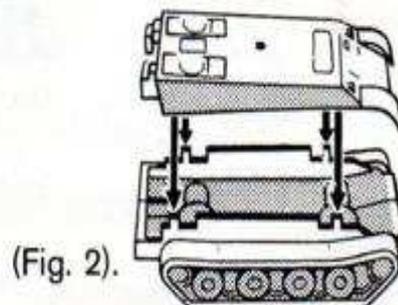
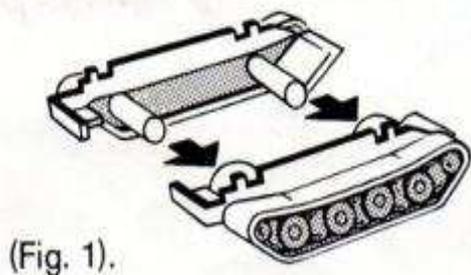
But du jeu:

Détruire les 6 chars de votre adversaire.

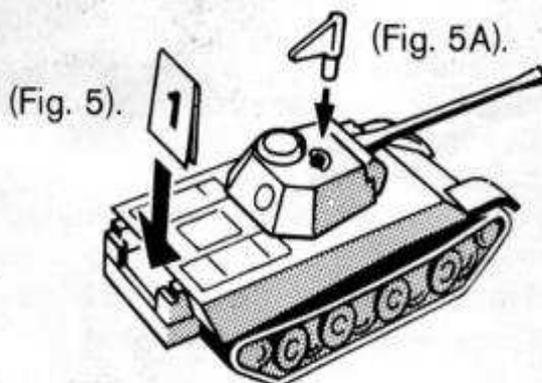
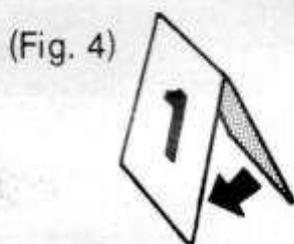
Avant de jouer:

1 - Montez les chars

1. Détachez soigneusement les parties des chars de leur support.
2. Lors du montage des chars, utiliser les mêmes parties colorées pour chaque char.
3. Introduire les chevilles de la chenille gauche dans les cylindres de la chenille droite (Fig. 1).
4. En maintenant les chenilles avec le côté cylindre tourné vers vous, placez le dessus du char en position par dessus les chenilles (Fig. 2). Les fiches des chenilles s'adapteront dans les trous du dessus.
5. Introduire la tourelle (Fig. 3). Procéder de la même façon pour chacun des 12 chars.



6. Détachez les canons, les installations (marquées A, B et C) et les fanions des supports.
 7. Chacun des 6 chars de même couleur doit être numéroté de 1 à 6. Détachez les numéros de la feuille. Pliez chacun au milieu (Fig. 4) et introduisez-le à l'arrière du char, le numéro vers l'arrière (Fig. 5).
- Nota:** ces numéros représentent le rang. Il est important que le rang occupé par chaque char demeure inconnu de l'adversaire pendant la durée du jeu. Des numéros supplémentaires sont fournis en cas de perte. Faites attention de ne pas les perdre mais n'utilisez qu'un seul exemplaire de chaque numéro pour chaque série de chars.
8. Pendant le jeu un char peut devenir un Char de Commandement. Il est alors muni d'un fanion qui est fixé dans la tourelle (Fig. 5A).

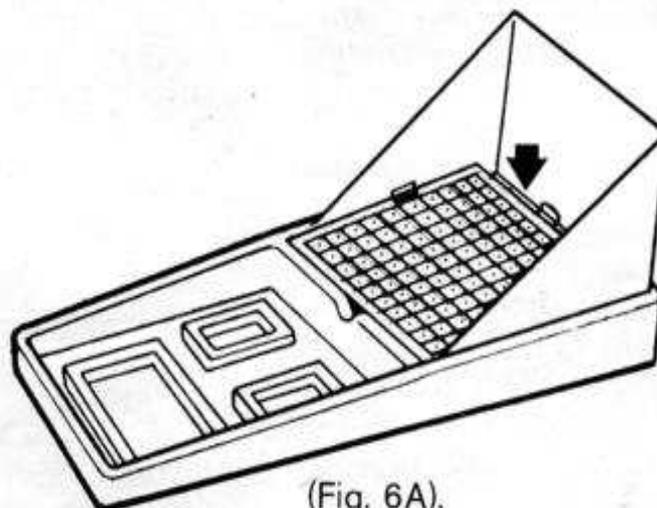
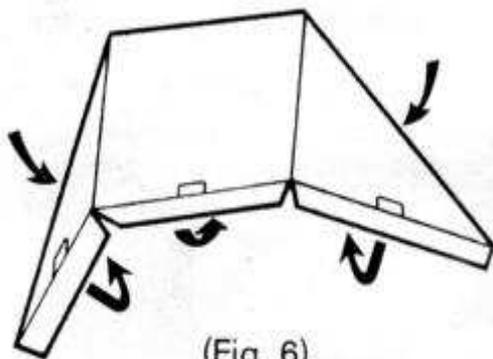


2 - Montez les grilles de combat

Les grilles de combat se composent de trois parties: un plateau en matière plastique, la grille en carton perforé et un écran.

Prenez les deux plateaux dans la boîte. Détachez les 2 grilles et les écrans. Remarquez que les deux grilles ont une numérotation différente.

Placez les écrans comme indiqué dans le diagramme (Fig. 6). Placez ensuite l'écran sur la partie supérieure du plateau et faites pénétrer une des grilles par dessus les pattes de l'écran (Fig. 6A). Pour ranger les écrans et les grilles, levez la grille, d'un côté et enlevez ensuite l'écran. Les éléments de grilles peuvent être utilisés pour ranger les pions et installations.



Placez la planche de jeu entre les joueurs de façon à ce qu'ils puissent lire les cases numérotées. Le fleuve (ligne rouge) divise la planche en deux camps de 50 cases chacun.

Pour l'instant, mettez de côté le dé et les fanions.

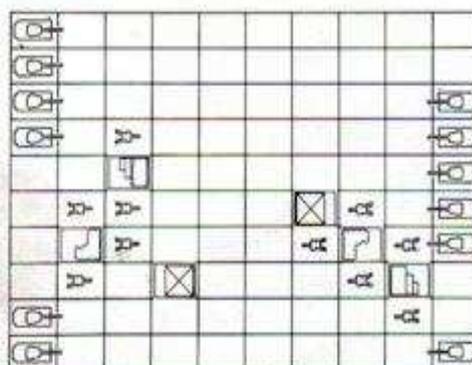
Ensuite, chaque joueur choisit sa couleur et prend le matériel de cette couleur, ainsi que 5 pions blancs et 6 pions rouges.

Les Installations (Quartier Général, Réserve de Munitions et Réserve de Carburant) doivent être disposées dans le camp de chaque joueur sur 3 lignes horizontales différentes, sauf sur la ligne arrière; elles doivent également se trouver sur trois lignes verticales différentes. Une fois en place, elles ne seront plus bougées pendant toute la partie.

Chaque joueur place ensuite ses 6 chars sur les cases de son choix à l'arrière (sur la ligne la plus proche de lui).

5 canons anti-chars sont placés par les deux joueurs sur des cases de leur choix dans leur camp respectif. Ils ne doivent pas être placés sur les cases des Installations ou des Chars, et sont généralement disposés de façon à défendre une Installation (par exemple: sur une case contigüe à celle d'une installation). Là encore, ces pièces ne doivent plus bouger, une fois mises en place.

Sur la Fig. 7 vous verrez un exemple de positions de départ pour les deux joueurs.



(Fig. 7)

Chaque joueur prend ensuite la grille de combat correspondant à la numérotation qui figure de son côté de la planche de jeu. Par exemple: le joueur qui est assis devant la planche de jeu de façon à voir la case n° 100 en haut à gauche prendra la grille sur laquelle le 100 est placé au même endroit.

Les mines

Lorsqu'un char ennemi atterrit sur une case "Mine", il est détruit par la mine. Chaque joueur choisira en secret l'emplacement de deux mines et l'inscrira sur une petite feuille de papier. Les mines doivent être placées dans le propre camp du joueur, sur des cases autres que celles d'un char, d'un canon anti-char ou d'une Installation.

Lorsque les joueurs ont inscrit les numéros des cases "Mine", ils placent la petite feuille de papier (de façon à pouvoir la lire sans la bouger) dans l'ouverture de leur Quartier Général qui doit leur faire face.

Remarque: Il n'y a pas de pions pour représenter les Mines.

Comment jouer:

Les chars sont les seules pièces qui se déplacent.

Pour déplacer leurs chars, les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur ayant les chars verts commence la partie.

Remarque: le premier tour, et donc le premier mouvement de chaque char, se fait "à blanc" et aucun coup n'est tiré par l'adversaire.

A chaque tour, les joueurs déplacent leurs Chars de 6 cases au total.

Règles pour le déplacement des chars

1. Les chars peuvent se déplacer latéralement et vers l'avant, ou les deux lors d'un même tour, mais jamais en diagonale ou en arrière (sauf pour les "mouvements de Chars Spéciaux", voir plus loin).
2. Les chars ne peuvent pas avancer et reculer sur la même case, ni revenir à leur point de départ.
3. Un char ne peut pas se déplacer de plus de 3 cases à la fois (sauf pour les "mouvements de Chars Spéciaux", voir plus loin).
4. Un char doit avancer d'au moins une case à chaque tour.
5. Les chars ne peuvent pas franchir des cases occupées par une autre pièce de jeu, ni atterrir sur un char ou un canon.
6. Les chars peuvent atterrir sur une case occupée par une Installation de l'adversaire.

Chaque joueur a droit à un tour à blanc. Avant que le premier joueur joue son deuxième tour, l'adversaire prend les 6 pions rouges et place ses tirs sur la grille en essayant de deviner sur quelle case l'autre joueur mettra ses chars et en y plaçant ses pions.

Les tirs peuvent seulement être placés sur des cases libres (inoccupées).

Si le char (ou les chars) d'un joueur atterrit sur la case portant le même numéro que la case de la grille où l'autre joueur a placé un pion, le char est TOUCHÉ. La grille de combat est alors tournée pour que le joueur touché puisse vérifier la précision du tir et aussi si des pions blancs ont été utilisés (pour l'utilisation des pions blancs, se reporter au paragraphe suivant).

Tout Char touché de cette façon est immédiatement détruit: il est retiré du jeu.

Lorsqu'un Char est détruit de cette façon, son numéro ou son rang n'est pas révélé.

Si aucun Char n'est touché, le joueur annonce "MANQUÉ".

La partie continue, les joueurs plaçant leurs tirs et déplaçant leurs Chars à tour de rôle.

Tirs spéciaux (pions blancs)

Chaque joueur dispose de 5 pions blancs qui représentent des tirs spéciaux. Lorsqu'ils ont servi une fois, ils sont retirés du jeu et ne peuvent plus être réutilisés.

Ils peuvent être lancés à n'importe quel tour, en plus des 6 pions rouges, et vous pouvez en utiliser un ou plusieurs à la fois. Remettre les pions blancs utilisés dans la boîte.

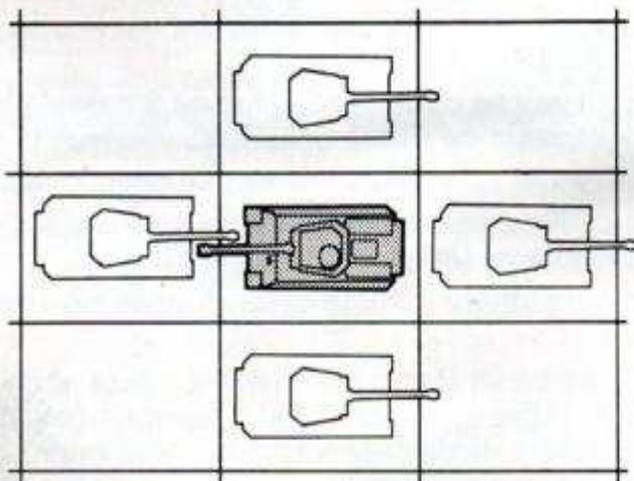
Après que les Chars de son adversaire auront été déplacés, le premier joueur doit annoncer s'il a utilisé un pion blanc, qu'il y ait eu ou non destruction d'un Char de l'adversaire.

S'il le désire, l'adversaire peut vérifier cette déclaration en regardant la grille de combat de l'autre joueur après le déplacement des Chars.

Attaque de Chars

Ces attaques se produisent à la fin du déplacement d'un joueur.

Un Char attaque un Char ou un Canon anti-char de l'adversaire en occupant l'une quelconque des 4 cases contigües au Char ou au Canon de l'adversaire (voir l'illustration). Le Char ne peut pas être attaqué à partir d'une case adjacente en diagonale. Lorsque les Chars sont en position d'attaque, ils doivent attaquer.



Chars contre Chars

Chaque joueur annonce simplement le numéro (rang) de son Char et le numéro le plus élevé gagne. Le Char qui a perdu est retiré du jeu. Si les deux Chars portent le même numéro, les deux sont détruits.

Chars contre canons anti-chars:

Le joueur qui possède le char qui doit attaquer fait rouler le dé. Si le dé atterrit sur la case rouge, le char doit être retiré du jeu. Si le dé atterrit sur une case noire, il faut enlever le canon anti-char. Dans ce cas, celui qui le possède perd aussi un pion blanc, s'il lui en reste un.

Chars contre Installations

(Q.G., Réserves de Munitions, Réserves de Carburant)

Lorsqu'un Char atterrit sur une case occupée par une Installation adverse, l'Installation est détruite et retirée du jeu. Si l'Installation détruite est le Q.G., les Mines sont alors perdues elles aussi et retirées du jeu en même temps. Les cases qui étaient auparavant des cases de "Mines" sont désormais déminées.

Si c'est la Réserve de Munitions qui est détruite, le joueur touché perd de sa puissance de feu et ne pourra plus utiliser, à son tour, qu'un nombre de coups (pions rouges) identique au nombre de Chars qu'il a sur la planche de jeu (par exemple: 4 chars = 4 pions, etc. .).

Si, au cours de tours ultérieurs, il perd d'autres chars, son nombre de tirs est réduit d'autant.

Si c'est la Réserve de Carburant qui est détruite, le joueur touché perd de sa mobilité et ne pourra déplacer ses Chars que de 4 mouvements au total à chaque tour.

Si un Char arrive sur une case contiguë à plusieurs pièces de son adversaire, il doit livrer bataille à toutes les pièces qui sont correctement placées pour l'attaque, mais une à la fois.

Par contre, il peut choisir l'ordre dans lequel il va attaquer chacune des pièces.

Lorsqu'un Char atterrit sur une case occupée par la Réserve de Munitions, la Réserve de Carburant ou le Q.G. de l'adversaire, il doit également livrer bataille aux pièces adverses qui se trouvent sur les cases contiguës.

Là aussi, il peut choisir dans quel ordre il attaquera ces pièces.

Arrivée sur une Mine

Si un char de l'adversaire atterrit sur une case "Mine", il est aussitôt détruit et retiré du jeu avant de pouvoir livrer bataille. La Mine est également détruite et la case devient "Sûre" pour tous déplacements ultérieurs.

Un Char de l'adversaire peut passer sur une case "Mine" sans y achever sa course et rester sain et sauf. Les Mines d'un camp donné ne détruisent pas les chars de ce camp.

Pour que le joueur touché puisse vérifier l'emplacement de la Mine, son adversaire cache l'emplacement de la deuxième Mine avec ses doigts, ou replie le papier de façon à le cacher. Une fois que la case utilisée a été montrée à l'autre joueur, elle doit être barrée; la Mine devient alors inopérante.

Mouvements de Chars spéciaux

Un char qui atteint la dernière ligne (arrière) du camp adverse devient un Char de Commandement. Le joueur y placera un fanion. Un Char de Commandement a le privilège de pouvoir se déplacer en avant et en arrière, de même qu'en diagonale. Un Char qui atteint la dernière ligne et devient un Char de Commandement ne peut pas quitter cette ligne lors du même tour.

Lorsqu'un joueur n'a plus qu'un ou deux Chars en jeu, la limitation des 3 cases est supprimée. Il peut alors déplacer ses chars **d'autant** de cases qu'il le désire, jusqu'à 6 cases. Exemple: il peut déplacer un Char d'1 case et un autre de 4 cases, et s'arrêter là. Mais, comme avant, un Char doit se déplacer d'au moins 1 case vers **l'avant**. Il n'y a qu'une exception à cette règle: un Char de Commandement peut décider de se déplacer en diagonale, au lieu d'avancer.

Comment gagner:

Le premier joueur qui réussit à détruire les 6 Chars de l'adversaire a gagné la partie!

Quelques conseils de stratégie

Disposez les canons Anti-Chars qui doivent défendre les Installations de telle façon que si une Installation est détruite, l'attaquant devra détruire un canon.

Conservez les tirs (blancs) Anti-Chars pour plus tard, quand la partie deviendra plus serrée.

Pour opérer un mouvement défensif et n'exposer qu'un seul Char à la puissance de feu de l'adversaire, vous pouvez déplacer un Char, puis un deuxième sur la Case que le premier vient de quitter.

Variante du jeu

Lorsque vous aurez déjà joué plusieurs fois à la BATAILLE DE CHARS et que vous aurez acquis une certaine adresse, cette variante vous intéressera peut-être.

Les tirs peuvent être dirigés sur votre propre Q.G., Réserve de Munitions ou Réserve de Carburant pour anticiper une attaque imminente de votre adversaire.

Si vous avez procédé ainsi et si votre adversaire a atterri sur la même case, le Char et l'Installation seront tous deux détruits. Les mêmes règles que pour l'"Attaque des Chars" s'appliquent ici.

Si vous avez dirigé un tir sur l'une de vos Installations et que le Char de l'Adversaire n'a pas attaqué, cette Installation sera détruite et les règles applicables seront celles du paragraphe "Attaque des Chars".

4555-XF