

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**



Les Belligérants

Un jeu Diamino

Mise en ligne par François Haffner – haffner@free.fr – <http://jeuxsoc.free.fr>

Un jeu de stratégie moderne aux combinaisons innombrables.

Son principe ?

Deux armées qui s'affrontent, chacune cherchant à envahir les lignes de départ adverses en infligeant à l'ennemi le maximum de pertes tout en en subissant le moins possible.

Chaque joueur est un "commandant d'armée" qui, suivant son goût personnel, engagera ses troupes en masses ou par petits effectifs, qui les disposera en large front, ou poussera des pointes en profondeur, qui, d'après le développement des opérations, sera amené à les précipiter en avant ou à opérer un repli.

Jeu de réflexion où le tempérament du joueur, qu'il soit prudent ou téméraire, aura maintes occasions de se manifester.

Et comme en toute chose, la chance aura aussi son mot à dire pour désigner le vainqueur.

Un jeu signé Diamino

RÈGLE DU JEU

Le jeu comprend

1. Un tableau représentant le champ de bataille sur lequel évolueront les deux armées adverses. Des zones constituées par des carrés diversement coloriés correspondent à des terrains variés.
2. Quarante-deux pions figurant les éléments de ces armées.
3. Un dé numéroté de 1 à 5 ; la sixième face portant le DIABLE.

Il se joue à deux personnes, ou à deux groupes de personnes décidant en commun le coup à jouer.

Le jeu consiste pour chacun des joueurs à partir de son camp avec son armée, à faire avancer ou replier celle-ci, à engager le combat avec les éléments adverses qu'il rencontre, à capturer des prisonniers, à prendre du matériel tout en s'en laissant prendre le moins possible, et enfin à envahir le camp de l'ennemi.

POSITION DE DEPART

Les deux joueurs étant face à face, orienter le tableau de telle sorte, que les deux bandes figurant les camps de prisonniers soient à leur droite et à leur gauche.

Chaque joueur jouera avec les pions de la couleur du camp placé à sa droite et disposera ses quinze pions de combat sur les quinze carrés de même teinte situés dans l'angle inférieur du côté droit.

La disposition de ses pions sera faite absolument à son gré.

Les six pions plats seront tenus en réserve pour être utilisés en cours de partie comme il est indiqué plus loin.

MARCHE DU JEU

Après avoir tiré pour savoir qui doit commencer, chaque joueur jette à tour de rôle le dé et déplace un de ses pions d'autant de carrés que de points amenés.

S'il tire le DIABLE, il choisit le point de 1 à 5 qui lui convient le mieux, et de plus il rejoue immédiatement.

Les pions marchent dans tous les sens, en avant, en arrière, à droite, à gauche ou en diagonale, au gré du joueur, mais toujours en ligne droite, sauf s'ils passent sur un carré de bifurcation (carrés étoilés au nombre de 18) sur lequel ils peuvent changer de direction.

Le trajet à effectuer doit être libre, c'est-à-dire qu'un pion ne peut suivre un trajet sur lequel se trouve déjà un ou plusieurs pions, exception faite toutefois pour les avions et les bombardiers qui eux ont la possibilité de "survol".

PRISONNIERS.

Si un pion arrive sur un carré déjà occupé par un pion ennemi de moindre importance (voir à ce sujet le tableau spécial indiquant la prééminence des pions les uns par rapport aux autres), celui-ci est considéré comme hors de combat et emmené dans le camp de prisonniers du joueur qui l'a capturé.

MATERIEL PRIS EN BON ÉTAT.

Toutefois, si c'est le DIABLE qui est sorti, et que le pion ennemi soit un bombardier, un avion de chasse, une D.C.A., un canon, une mitrailleuse ou un tank, ce matériel est considéré comme étant en bon état et le joueur a la faculté de s'en servir contre son adversaire. Il pose alors au-dessus son pion plat correspondant (jusqu'ici tenu en réserve) et dispose ainsi d'une pièce supplémentaire qu'il peut manœuvrer à sa guise exactement comme s'il s'agissait d'une de ses propres pièces.

La pièce en question est placée sur le carré occupé précédemment par le pion, qui l'a capturée.

SENTINELLE.

La sentinelle a pour fonction de "garder" le ou les pions de son armée placés sur l'un des huit carrés juxtaposés au sien.

Aucun des pions ainsi gardés ne peut être pris, même si on a tiré le DIABLE.

Par contre, la sentinelle peut être faite prisonnière.

DIABLE.

En plus des avantages déjà indiqués : faculté de choisir son point (de 1 à 5), de rejouer immédiatement et d'utiliser contre l'ennemi une pièce qui lui a été prise en bon état, le DIABLE permet encore de dégager :

- un pion situé dans la zone dangereuse (carrés gris)
- ou un blessé (carrés blancs).
- Toutes précisions sont données à ce sujet au tableau des couleurs.

BUT

Chaque joueur doit s'efforcer de rentrer le plus de pions possible dans le camp de départ adverse. Avant de commencer à rentrer, il faut qu'il ait sorti tous ses pions de son propre camp. Une fois rentré, un pion ne peut plus ressortir, ni être pris. Par contre, il peut prendre les pions ennemis se trouvant encore dans le camp.

La partie est terminée quand un des joueurs a tous ses pions rentrés ou faits prisonniers.

Chaque joueur fait alors le total :

1. des points des pions rentrés dans le camp adverse, en doublant toutefois leur valeur ;
2. des points des pions qu'il a fait prisonniers.

Le gagnant est celui qui a obtenu le total le plus fort. Son gain est égal à la différence des deux totaux.

ARMISTICE

Le joueur qui estime qu'en raison de la façon dont la partie est engagée, celle-ci doit se traduire par une défaite coûteuse pour son armée, a la faculté de demander un armistice. L'autre joueur lui fait alors connaître ses conditions, c'est-à-dire le montant de l'indemnité exigée.

Si l'accord se fait, la partie est arrêtée; dans le cas contraire les hostilités sont aussitôt reprises.

OBSERVATIONS

Un pion qui est en mesure de "prendre", doit prendre obligatoirement. Sinon il est fait prisonnier par l'ennemi.

Un joueur ne peut pas passer son tour de jouer. Il est obligé de jouer le "coup amené" par le dé, même si cela nuit à son jeu.

Un pion pris "en bon état" et utilisé contre sa propre armée (le joueur qui l'a pris l'a surmonté de son pion plat correspondant) est à considérer comme un pion ordinaire. Il peut se déplacer, prendre ou être repris de la même façon qu'un autre pion :

- Repris à la suite d'un point ordinaire (1, 2, 3, 4 ou 5) il sera fait prisonnier.
- Repris à la suite du DIABLE, il retrouvera place, dans son ancienne armée.

Dans les deux cas, le pion plat qui le surmontait sera sorti du jeu et remis en réserve dans son camp.

QUELQUES CONSEILS

Avant de jouer un coup, réfléchissez à ses conséquences. Songez non seulement au pion que vous allez déplacer, mais au terrain sur lequel vous allez l'envoyer.

Attention à l'encerclement (carrés gris), à la blessure (carrés blancs), et surtout évitez l'anéantissement, la destruction totale (carrés noirs) ou la noyade (carrés bleus), qui vous priveraient définitivement d'une partie de vos effectifs ou de votre matériel.

Recherchez, par contre, la zone de camouflage (carrés verts), où dissimulées aux regards de l'ennemi vos troupes seront à l'abri et prêtes à assaillir l'adversaire le moment venu.

Recherchez également des parcours avec carrés de bifurcation (carrés étoilés) donnant la possibilité de changer de direction.

Occupez de préférence ces carrés de bifurcation pour que l'ennemi ne puisse les utiliser à son profit.

Lorsque vous avez à franchir l'eau (carrés bleus), occupez les têtes de pont, c'est-à-dire les carrés qui s'avancent en pointe entre deux carrés bleus. Sinon vous ne pourriez pas traverser, exception faite pour les ambulances; et les espions, et aussi les avions qui, eux, passent au-dessus de l'eau.

Quand vous rentrez dans le camp ennemi, pénétrez suffisamment en profondeur pour ne pas être gêné lorsque vous aurez à placer les pions suivants.














N'oubliez pas que si votre but est d'amener le plus possible de pions dans le camp adverse, vous avez également intérêt à faire des prisonniers. C'est autant de pions ennemis qui seront mis dans l'impossibilité de rentrer dans votre camp, et qui, au surplus, vous compteront comme " butin " lors du règlement de compte.

TERRAINS VARIÉS - COULEURS DES CARRÉS

COULEURS SIGNIFICATION

JAUNE et ROSE	Carrés constituant les lignes de départ ou camps adverses (15 pour chaque camp). Les bandes de même couleur sont les " camps de prisonniers " où sont emmenés hommes et matériel capturés.
BRUN	Zone de combat normal où on se déplace et où on prend librement en observant toutefois l'ordre de prééminence des pions. Se reporter au tableau spécial.
BLEU	Carrés représentant l'eau. Ils ne peuvent être franchis ni en largeur, ni en diagonale, mais seulement par les ponts prévus entre deux carrés bleus. Seuls les bombardiers et les avions de chasse, ainsi que les espions et les ambulances peuvent traverser cette à leur guise. Espions et ambulances peuvent au surplus séjourner sur ces carrés interdits aux autres pions.
VERT	Zone de camouflage où troupes et matériel sont dissimulés à l'ennemi et ne peuvent être pris par personne, même pas par l'espion. Franchissement et séjour libres pour tous les pions.
GRIS	Zone découverte dangereuse dite " zone d'encerclement " où tous les pions, sauf espions et ambulances, sont immobilisés, et dont ils ne peuvent sortir à moins qu'on ne tire le DIABLE. Un pion situé dans cette zone peut être pris par un autre, mais celui-ci se trouve à son tour dans la "zone dangereuse". Franchissement libre pour tous les pions.
BLANC	Zone où on est blessé. Sauf espions et ambulances, les autres pions sont considérés comme blessés ils ne peuvent ni sortir de la zone, ni prendre, ni être pris. Cependant, un blessé peut être : <ul style="list-style-type: none">• dégagé si on tire le diable ;• ou ramassé par sa propre ambulance qui le conduira à son camp d'où il repartira pour le combat ;• ou pris par l'ambulance ennemie qui le fera prisonnier. Franchissement libre pour tous les pions.
NOIR	Zone d'anéantissement. Hommes et matériel pénétrant dans cette zone sont automatiquement détruits, exception faite pour les espions et les ambulances ; Les pions mis hors de combat sont sortis du jeu, mais ne comptant pas comme butin, ils ne sont pas à mettre avec les prisonniers. Franchissement libre pour tous les pions.
CARRÉS ETOILES DE BIFURCATION	Représentent un carrefour. Tout pion passant sur un de ces carrés peut changer d'orientation, et terminer son point en suivant l'une des huit directions qui s'offrent à lui.

TABLEAU DES EFFECTIFS DE L'ARMÉE – PREEMINENCE DES PIONS

NOMBRE	VALEUR	SUJETS	PREND		EST PRIS PAR	
	1	1000	Etat-Major	Espion	Espion	
	1	700	Bombardier	Bombardier Tank	Avion de chasse Canon	Bombardier D.C.A. Avion de chasse Espion
	1	600	Avion de chasse	Avion de chasse D.C.A.	Bombardier Mitrailleuse	Avion de chasse D.C.A. Bombardier Espion
	1	600	D.C.A.	Bombardier	Avion de chasse	Patrouille Espion Avion de chasse
	1	500	Mitrailleuse	Mitrailleuse Patrouille	Officier Soldats	Mitrailleuse Tank Avion de chasse Espion
	1	500	Canon	Canon Officier	Tank	Canon Officier Bombardier Espion
	1	400	Tank	Tank Soldats	Mitrailleuse	Tank Canon Espion Bombardier Officier
	1	400	Officier	Officier Tank	Soldats Canon	Officier Mitrailleuse Canon Espion
	1	300	Ambulance	A l'exception de l'espion et de l'ambulance, l'ambulance prend tous les pions, mais uniquement sur les carrés blancs (blessés). Les pions de son armée sont remis dans son camp pour combattre à nouveau. Les pions ennemis sont faits prisonniers. L'ambulance peut passer ou séjourner librement sur tous les carrés, quelle que soit leur couleur. elle n'est prise par aucun pion.		
	1	300	Espion	Tous les pions, sauf les soldats et l'ambulance	Espion	État-major
				Comme l'ambulance, l'espion peut passer ou séjourner librement sur tous les carrés, quelle que soit leur couleur.		
	1	200	Patrouille	Patrouille Sentinelle	Soldats D.C.A.	Patrouille Mitrailleuse Sentinelle Espion
	1	200	Sentinelle	Patrouille	Soldats	Patrouille Espion
				Placée à coté d'un ou plusieurs pions de son armée, la sentinelle les garde. Ils ne peuvent donc être pris par l'adversaire. Par contre, on peut prendre la sentinelle qui les garde.		
	3	100	Soldats	Soldats	Soldats Sentinelle Tank Patrouille Officier Mitrailleuse	

Six pions plats : Bombardier, avion de chasse, D.C.A., mitrailleuse, canon, tank, pour l'utilisation contre l'ennemi des pièces prises en bon état.

Ce tableau permet de se rendre compte que ce n'est pas le nombre de points attribués à un pion qui détermine si celui-ci peut ou ne peut pas prendre tel autre pion, mais la prééminence des pions les uns sur les autres.

Exemple : Une D.C.A. (600 points) peut prendre un bombardier dont la valeur est supérieure (700 points) et par contre, être capturée par une patrouille qui ne vaut que 200 points.