

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



BOSWORTH

Un jeu de Mark Alan Osterhaus
Règles adaptées de l'anglais par PL

Nombre de joueurs : 2, 3 ou 4

PRÉPARATION ET RÈGLES DU JEU.

Matériel

- Un jeu de 64 cartes, composé de 4 séries de 16 pièces d'échecs, en quatre couleurs différentes.

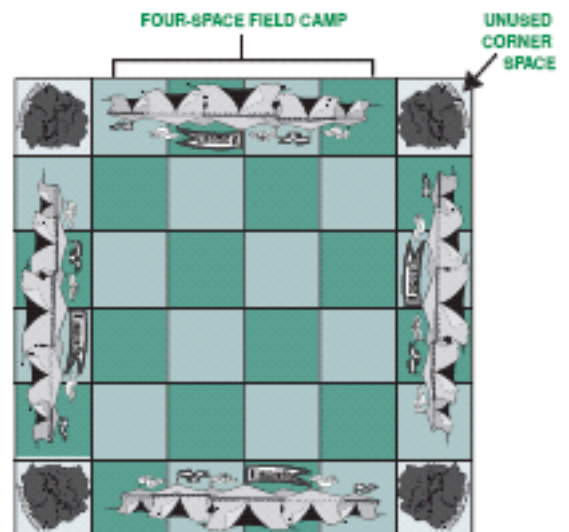
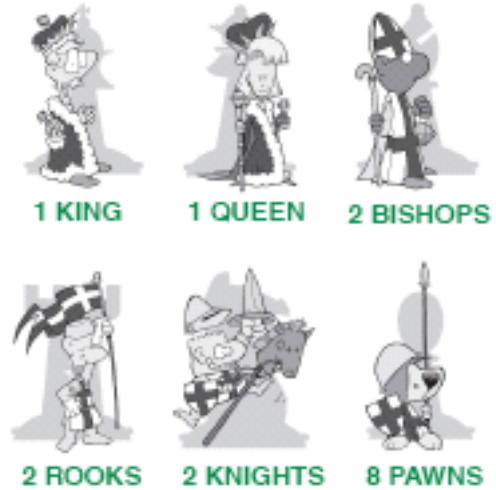
Chaque joueur choisit une couleur qui représente son royaume.

Chaque série est constituée des pièces figurant ci-contre. De manière générale, les pièces de Bosworth se déplacent et opèrent des captures exactement comme les pièces d'échecs dont la silhouette apparaît en fond de carte.

- Un tablier de 6x6 cases représentant le champ de bataille de Bosworth Field, où l'action prend place.

[Note du trad. : épisode culminant de la guerre des Deux-Roses, la bataille de Bosworth Field (22 août 1485) marqua la victoire de Henri Tudor, futur Henri VII, sur Richard III, dernier des Plantagenest. La version suédoise de Bosworth, éditée par Brio, se nomme quant à elle Waterloo, mais curieusement ne fait apparaître que la figure de Napoléon.]

Chaque joueur commence à partir du camp de base occupant, en face de lui, quatre cases au milieu de la première rangée du tablier. Les quatre cases de coin ne sont pas utilisées dans le jeu.

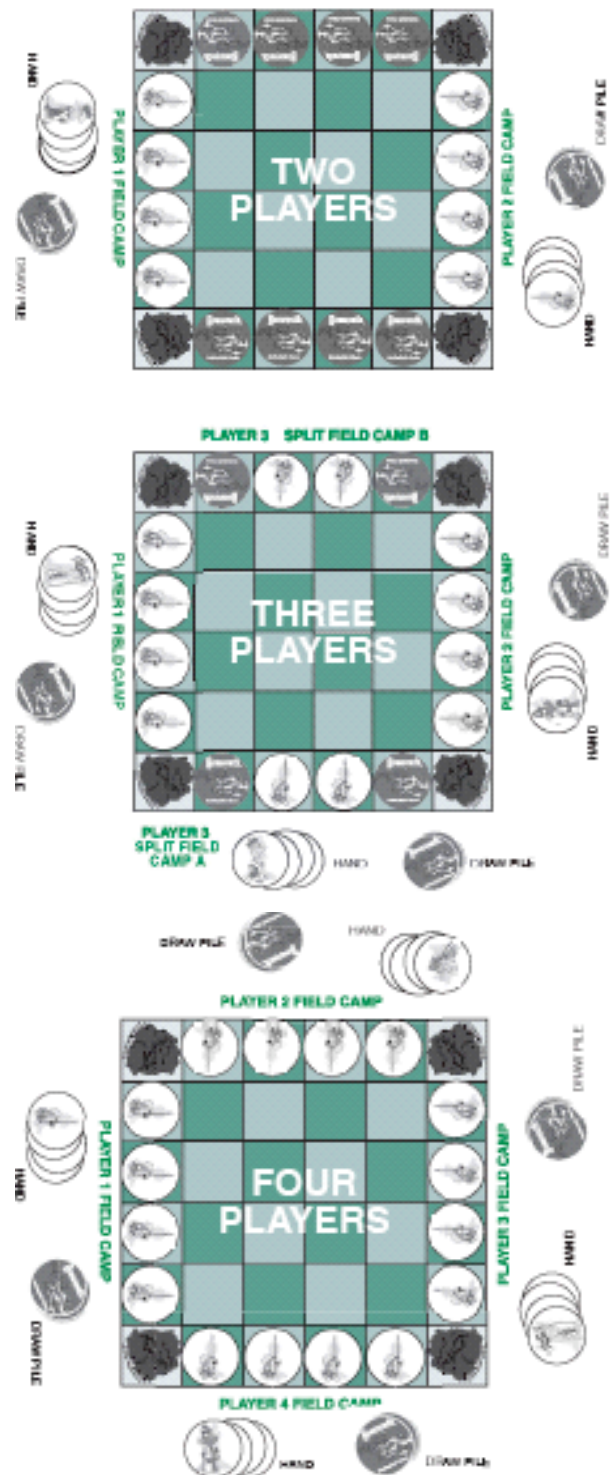


But du jeu

Chaque joueur doit protéger son roi en même temps qu'il s'efforce de capturer et éliminer les rois adverses.

Mise en place

1. Déplier le tablier.
2. Partager le jeu de cartes en 4 séries de pièces de même couleur. Chaque joueur choisit une couleur pour représenter son royaume.
3. Chaque joueur choisit un des quatre camps de base sur un côté du tablier. Le choix des camps susceptibles d'être occupés dépend du nombre de joueurs. Pour les parties à deux ou trois joueurs, on couvrira les cases de départ inutilisées d'autant de pièces tirées d'une série inemployée, et posées face cachée. Ces cases resteront interdites durant toute la partie. Voir ci-contre les diagrammes montrant la disposition des pièces pour deux, trois et quatre joueurs.
4. Les joueurs placent un de leurs pions, face découverte, sur chacune des quatre cases de leur camp.
5. Ils mélangent ensuite leurs 12 autres cartes, et les empilent devant eux, face cachée, pour constituer leur pioche.
6. Chaque joueur, pour former sa main, tire de sa pioche 4 cartes qu'il est libre de regarder.
7. On décide d'une manière quelconque du premier à jouer, puis la partie se poursuit dans le sens horaire.



Déroulement du jeu :

À votre tour de jouer, vous devez :

1. Déplacer une de vos pièces et éventuellement procéder à une capture.

Vous déplacez une de vos pièces présente sur le tablier jusqu'à une case inoccupée ou bien occupée par une pièce adverse, auquel cas vous capturez celle-ci. Toutes les pièces capturées sont placées dans une même pile de défausse. Si vous vous trouvez temporairement à court de pièces sur le tablier, ou bien que toutes sont bloquées, de telle sorte que vous êtes dans l'incapacité de vous mouvoir ou de prendre une pièce adverse, passez directement à la phase de renfort.

2. Amener des renforts.

Regarnissez toutes les cases vides de votre camp de pièces tirées de votre main. Vous ne pouvez regarnir ces cases que durant votre tour, et seulement après avoir achevé la phase de déplacement/capture. Quand vous êtes à court de pièces, recouvrez les cases vides de votre camp de cartes tirées de la pile de défausse et posées face cachée. De ce moment ces cases deviennent interdites, aucune mouvement n'y est plus autorisé.

3. Recruter.

Compléter votre main à 4 avec des cartes tirées de votre pioche. Quand celle-ci est épuisée, vous ne pouvez plus recruter de troupes.

Fin de la partie

Le joueur contrôlant le dernier roi survivant sur le champ de bataille est déclaré vainqueur.

DÉPLACEMENTS ET CAPTURES.

De manière générale, les pièces de Bosworth se déplacent et opèrent des captures exactement comme les pièces d'échecs dont la silhouette apparaît en fond de carte.

Les règles de déplacement et de capture qui diffèrent de celles des échecs sont indiquées dans la suite en italiques.

Définitions concernant les déplacements

Le déplacement d'une pièce peut être :

- **Avant ou arrière**, autrement dit en ligne droite à partir, ou bien en direction du camp de base.
- **Latéral** : autrement parallèlement au camp de base, ou à l'intérieur de celui-ci.
- **Diagonal** : mouvement à 45° à partir ou en direction du camp de base

Saut

Excepté le cavalier, aucune pièce n'est autorisée à sauter par-dessus une case occupée.

Capture

Quand une pièce atterrit sur case occupée par une pièce adverse, celle-ci est capturée. La pièce attaquante prend sa place, la pièce capturée est placée sur la pile de défausse.

Camps retranchés.

Déplacements et captures sont permis à l'intérieur et entre les camps de base. Toutefois un pion ne peut se déplacer latéralement ni opérer de capture à l'intérieur de son camp.

Coins et cases recouvertes

Les quatre coins du tabliers ainsi que toutes les cases recouvertes par une carte posée face cachée sont interdites. On ne peut ni s'y poser, ni les traverser.

Prise en passant, roque, et promotion.

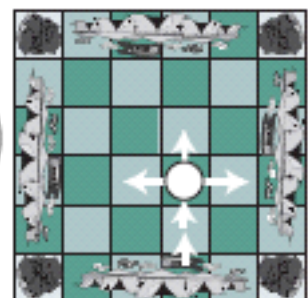
Ces règles du jeu d'échecs ne sont pas appliquées dans Bosworth.

Pion

Déplacement :

- Les pions avancent d'une ou deux cases lors de leur premier mouvement.
- Ce premier pas effectué, ils ne se déplacent plus que d'une case en avant, ou bien d'une case latéralement, dans l'une ou l'autre direction.
- Les pions ne peuvent se déplacer en arrière en ligne droite, en direction de leur propre camp.
- Les pions ne peuvent se mouvoir latéralement à l'intérieur de leur camp.

- Quand un pion a quitté son camp, il ne peut plus jamais y retourner.



Déplacement avec capture.

- Les pions prennent en se déplaçant d'une case en diagonale, dans n'importe quelle direction.

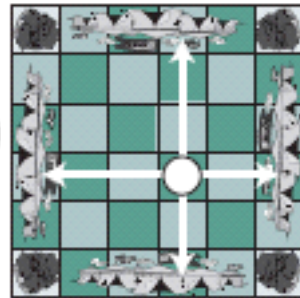
- Les pions ne peuvent opérer de capture à l'intérieur de leur camp de base.
- Dans le jeu à quatre, les pions sont autorisés à prendre lors de leur premier mouvement.

[Note du trad. Ceci semble indiquer qu'ils ne le sont pas dans le jeu à deux ou trois.]



Tour

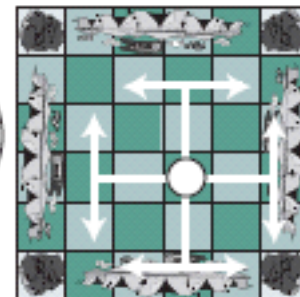
La tour se déplace en avant, en arrière ou latéralement, de n'importe quel nombre de cases.



Cavalier.

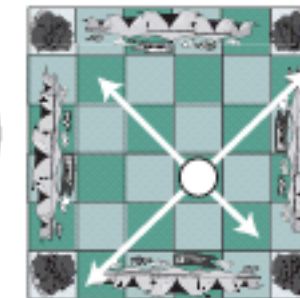
Le cavalier se déplace d'une case en avant, en arrière ou sur le côté, puis d'une case en diagonale de manière à s'éloigner toujours de sa case de départ.

Les cavaliers sont les seules pièces ayant droit de « sauter » par-dessus une autre pièce pour atteindre leur destination.



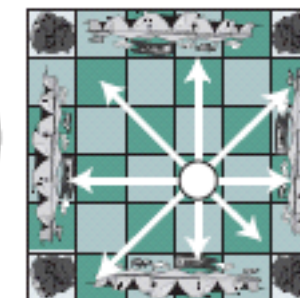
Fou

Le fou se déplace en diagonale de n'importe quelle nombre de cases.



Dame

La dame se déplace en avant, en arrière, latéralement ou en diagonale, de n'importe quelle nombre de cases.



Roi

Le roi se déplace d'une case dans n'importe quelle direction.

Le roi, à Bosworth, a le droit de capturer une pièce appartenant à son propre royaume.

Un joueur reste en jeu jusqu'à ce que son roi ait été capturé, même s'il vient momentanément à ne plus avoir de pièces sur le tablier.



Roi en échec

Si, au début de son tour, un joueur voit son roi en échec, autrement dit placé sur une case où il est menacé d'être capturé par une pièce adverse, il doit immédiatement accomplir une des actions suivantes :

- déplacer son roi sur une case où il n'est pas menacé ;
- bloquer la pièce attaquante en interposant une autre pièce entre elle et le roi.
- capturer la pièce attaquante.
- Se soustraire à la menace, en usant de la faculté qu'a le roi de prendre une de ses propres pièces.

Si le roi est incapable d'éviter d'être en échec, il doit être « gelé », autrement dit rester immobile en espérant qu'un autre joueur effectuera un déplacement qui supprimera la menace. Si un joueur a son roi gelé, il doit mouvoir une autre pièce, si c'est possible.

- Un joueur n'a pas le droit de mettre son roi en échec.
- Si c'est l'unique option qui lui reste, un joueur peut renforcer son camp avec son roi, même si cela l'oblige à le faire entrer en jeu en état d'échec.
- Les joueurs ne sont pas tenus d'annoncer qu'ils ont mis un roi adverse en échec.

Capture du roi

Les rois sont capturés de la même manière que les autres pièces, autrement dit en venant se placer sur la case qu'ils occupent. La capture du roi d'un joueur entraîne l'élimination de celui-ci.

Dans le jeu à deux joueurs, ceci entraîne la victoire de celui qui a capturé le roi.

- Les pièces du joueur battu sont immédiatement ôtées du tablier.
- Les cases inoccupées de son camp sont recouvertes avec des cartes posées face cachée, tirées de la pile de défausse. Ces cases ne seront plus utilisées dans la suite du jeu. Aussitôt qu'une case du camp vaincu se trouve libérée, elle doit être recouverte par une carte posée face cachée.
- À titre de récompense, le vainqueur se voit octroyer la dame du royaume défait (même si celle-ci a déjà été capturée par un autre joueur). La dame est placée dans la main du vainqueur qui, à son tour de jour, la fera entrer sur le tablier, lors de la phase de renfort). Si d'aventure son camp de base était déjà entièrement recouvert de cartes face cachée, le joueur serait en droit d'ôter une de ces pièces – n'importe laquelle, à son gré – pour livrer passage à la dame.

BOSWORTH

Fiche bricolage

1. Imprimer puis assembler le tablier en le collant sur du carton épais. Il est conseillé de plastifier le tout avec du film transparent adhésif (prévoir alors une impression en plusieurs exemplaires et une tisane calmante)

2. Imprimer la page 4 en 1 exemplaire, et la page 5 en deux exemplaires. Vous obtiendrez ainsi les quatre séries de pièces nécessaires au jeu, plus une série de Rois et de Reines qui vous servira pour confectionner plus tard un deuxième Bosworth et l'offrir à l'auteur de ces lignes qui s'est donné tout ce mal pour vous.

Coller chaque planche sur du carton fort, plastifier éventuellement (s'il vous reste de la tisane), et découper.

Le tour est joué.

11 octobre 2007.

Paul Lequesne – pl@guido.fr

