

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**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# COMMENT JOUER A **BREAKTHRU**

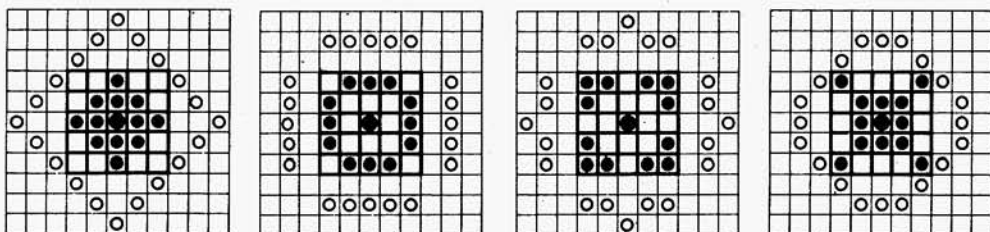
## BUT DU JEU

Le "BREAKTHRU" est un jeu hautement stratégique. Il se joue à deux et l'objectif de chacun est différent. L'un des joueurs commande la flotte OR, qui se compose d'un vaisseau amiral et de douze escorteurs. Son objectif est d'amener le vaisseau amiral dans l'une des cases qui sont au bord du plateau, en évitant de se laisser prendre, en attaquant, et en prenant des navires ARGENT. — L'autre joueur commande la flotte ARGENT qui se compose de vingt navires. Son objectif est de prendre le vaisseau amiral OR, en lui barrant le chemin et en prenant ses escorteurs.

## MISE EN PLACE

Le commandant de la flotte OR est déterminé par tirage au sort. Son adversaire devient automatiquement le commandant de la flotte ARGENT. Le joueur OR place son navire amiral (le pion le plus grand) sur le carré central de la zone de jeu, déterminée par des traits renforcés, et dispose ses escorteurs (les 12 pions les plus petits), à n'importe quelle place sur les carrés restants de la surface centrale.

## QUELQUES SUGGESTIONS

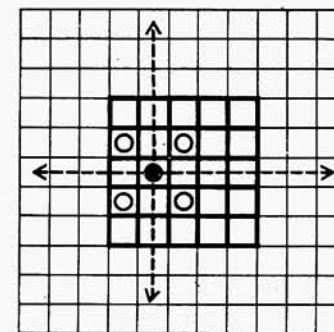


## DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur OR décide qui joue le premier et le jeu commence. Les joueurs déplacent leurs pions chacun leur tour, soit en déplaçant deux pions différents, soit en capturant un navire adverse, n'importe où sur le plateau. Le vaisseau amiral est toujours déplacé seul.

### COMMENT DÉPLACER LES PIONS

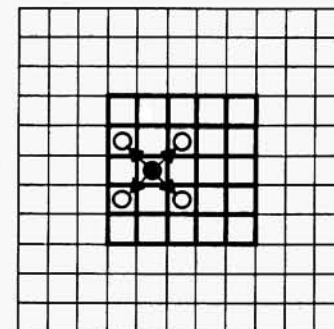
Un joueur peut déplacer deux petits pions différents sur n'importe quelle case libre, horizontalement ou verticalement (de même qu'une tour aux échecs, sauf que l'on ne peut pas prendre de pions durant ce déplacement). Souvenez vous que si le bateau amiral est déplacé, le joueur OR ne doit pas bouger un autre pion.



DÉPLACEMENT

### COMMENT CAPTURER LES PIONS

Chaque pion, y compris le navire amiral, peut capturer un pion adverse. Cette prise se fait en diagonale. Lorsque la capture est effectuée, le pion capturé est enlevé de la surface du jeu et la place vacante est occupée par le preneur.



CAPTURE

## FIN DU JEU

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur atteigne son objectif et gagne la partie. Si le navire amiral atteint l'un des carrés situés sur l'extérieur du plateau de jeu, le joueur OR a gagné. Si le navire amiral est pris avant d'atteindre le bord extérieur du plateau de jeu, c'est le joueur ARGENT qui gagne.