

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 (Bourgogne du sud), 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



LES CHEVALIERS

(pour 2 joueurs)

Si le résultat de combat est nul, les 2 chevaliers rouges doivent retourner aux postes de garde (le joueur a la faculté de les renvoyer ensemble ou séparément au poste de garde de son choix).

Si les Rouges attaquent de n'importe quelle autre case (fig. 3), personne ne bénéficie d'un avantage spécial et ne peut être éliminé. Dans cette éventualité, les combats ne sont pas fatals : le perdant retourne à sa base de départ et, si les scores sont identiques, les combattants engagés retournent à leur base de départ.

Si 2 « Rouges » attaquent un « Blanc », et que l'un des « Rouges » est adjacent à un deuxième « Blanc », le joueur du camp « Blanc » peut décider que s'engagent deux combats singuliers. Quel que soit le mode de combat, c'est le camp « Rouge » qui attaque et lance le dé le premier.

AUTRES SITUATIONS

Il arrive qu'un « Rouge » se trouve sur une case adjacente à 2 Blancs, qui l'attaquent. Dans ce cas, pour le sort du combat, il ajoute « 4 » aux points du dé.

Si le camp Rouge peut attaquer avec plus de 2 chevaliers, il ajoute un point par chevalier supplémentaire à ceux réalisés par le dé.

Aucun chevalier n'est autorisé à passer entre deux adversaires auxquels il devient ainsi adjacent à un moment quelconque. Si par inadvertance ou par calcul il le faisait, le camp adverse peut déclencher une « attaque » et l'obliger à s'arrêter.

Le combat se déroule dans la salle des « Chevaliers Rouges ».

A l'une des extrémités de la salle se trouvent les coffres aux trésors qui sont gardés par les 6 chevaliers rouges.

Les 3 chevaliers blancs s'efforcent d'opérer une percée à travers la salle pour atteindre les coffres.

MATÉRIEL

- 1 tableau de Jeu ;
- 6 chevaliers rouges ;
- 3 chevaliers blancs ;
- 1 dé.

LE TABLEAU

Le tableau de jeu figure la salle des chevaliers rouges.

Les rectangles jaunes représentent les murs ; les ronds jaunes évoquent des colonnes : **ces cases ne doivent jamais être occupées, ni traversées.**

De chaque côté du tableau se trouve un poste de garde (cases rouges).

POUR GAGNER

Si deux chevaliers blancs parviennent à atteindre les cases où sont situés les coffres, **le camp des blancs a gagné.**

Si un seul chevalier blanc arrive au but, **le match est nul**.

Si aucun chevalier blanc ne parvient aux trésors, **le camp rouge est vainqueur**.

PRÉPARATION

Les joueurs décident d'un commun accord celui qui mènera l'attaque (avec les **Blancs**), et celui qui défendra les trésors (avec les **Rouges**).

Les chevaliers blancs sont placés sur les 3 cases vertes.

Les 6 chevaliers rouges sont postés dans les salles de garde (3 dans chaque salle).

VERS L'ADVERSAIRE

Les chevaliers (qu'ils soient blancs ou rouges) se déplacent en fonction des points d'un dé.

Ils avancent dans n'importe quelle direction, mais jamais en diagonale.

Ils ne doivent pas revenir à leur case de départ lors d'un même coup : ils doivent toujours se déplacer de la totalité des points réalisés.

Le camp Blanc ne peut déplacer qu'un seul chevalier lors d'un même coup.

Le camp Rouge peut, lui, déplacer 2 chevaliers.

Exemple : le joueur du camp rouge réalise un « 3 » avec le dé : il déplace 2 chevaliers rouges de 3 cases.

L'ATTAQUE

Les Blancs jouent les premiers.

Pour attaquer, un joueur doit déplacer son ou ses chevaliers sur une case adjacente ou contigüe par les

angles à la case où se trouve son adversaire (fig. 1). Il déclare « j'attaque », mais doit indiquer expressément le chevalier qu'il vise.

Le sort du combat est décidé par le dé. L'attaquant lance le dé le premier.

COMBAT SINGULIER

Les chevaliers blancs sont très puissants, aussi, lors d'un combat singulier 2 points sont-ils ajoutés à ceux marqués par le dé (lorsqu'ils réalisent un « 4 » par exemple ; ils marquent en réalité un « 6 »).

Si l'un des combattants fait un « 6 » (ou plus par le jeu des bonifications) et que son adversaire marque moins, ce dernier est éliminé et retiré du jeu.

Exemples : Le Blanc fait 5 plus 2 = 7 (Le Rouge est éliminé)
Le Rouge fait 6

Le Blanc fait 3 plus 2 = 5 (Le Blanc est éliminé)
Le Rouge fait 6

Le Blanc fait 2 plus 2 = 4 (Match nul. L'attaquant retourne à sa base de départ)
Le Rouge fait 4

DEUX ROUGES CONTRE UN BLANC

Le joueur du camp Rouge lance le dé deux fois et totalise les deux scores : $5 + 3 = 8$ par exemple.

Lorsque les chevaliers rouges sont situés sur des cases absolument opposées au placement du chevalier blanc (fig. 2), ils bénéficient de 2 points supplémentaires qui sont ajoutés au total de ceux marqués par le dé.