

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.

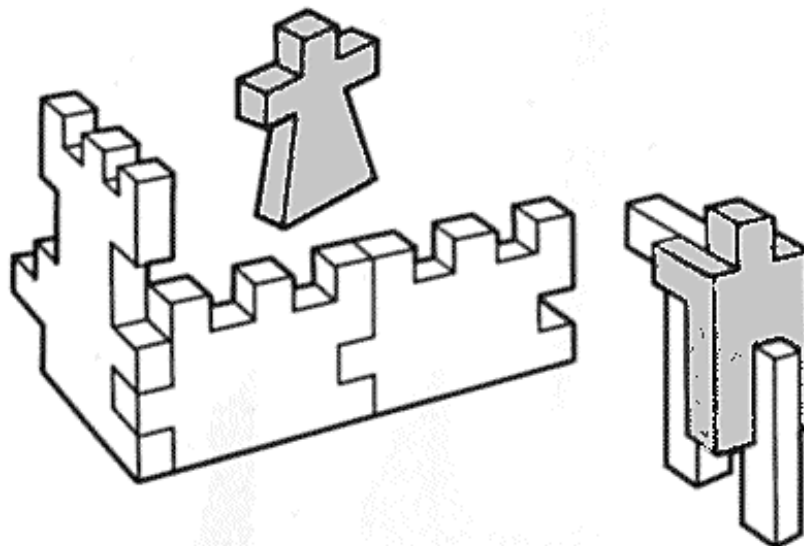
<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Les Chevaliers de Alako

RÈGLE DU JEU (Pour 2 joueurs, à partir de 6 ans)



© COMANO 1973 - Licence ACH - Made in France - Modèle déposé - Ref. 9035

BUT DU JEU

Le vainqueur est le joueur dont le CHEVALIER a le premier rejoint la PRINCESSE de l'autre camp, quelle que soit la case où elle se trouve. Les joueurs peuvent se défendre en déplaçant leur PRINCESSE et en bâtissant des fortifications à la lisière de leur camp.

PREPARATION

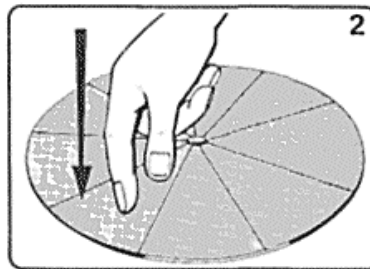
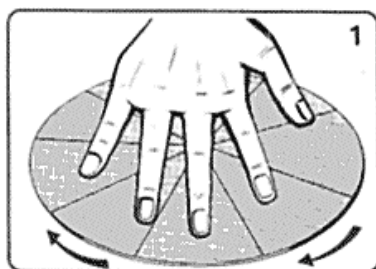
Avant de commencer la partie, chaque joueur choisit sa couleur, et place son CHEVALIER, sa PRINCESSE et son CHEVAL sur leurs cases de départ respectives. Les TOURS et les MURAILLES sont laissées dans la boîte et seront placées sur le jeu au fur et à mesure qu'elles seront gagnées.

Les tours et les murailles constituent un « pot commun » dans lequel chaque joueur tire la pièce qu'il a gagnée, sans tenir compte de sa couleur. Les fortifications d'un camp peuvent être constituées de pièces des deux couleurs.

UTILISATION DE LA TOUPIE

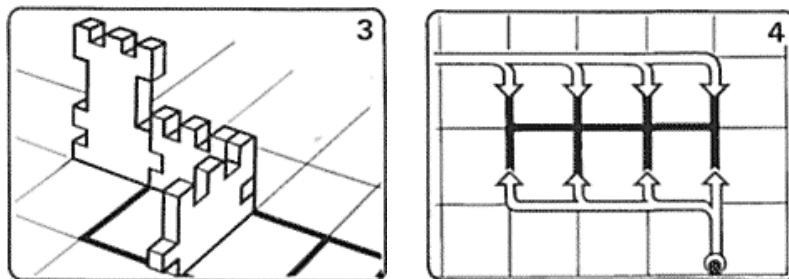
Chaque joueur, à tour de rôle, actionne la toupie de la façon suivante :

- la faire tourner rapidement (fig. 1) puis, dès qu'elle est lancée, la bloquer rapidement avec l'index (fig. 2).
- obéir aux indications portées sur la case désignée par l'index.
- si le doigt s'est posé juste entre deux cases, relancer la toupie à nouveau.



POSE DES FORTIFICATIONS

Chaque joueur peut construire une ligne de fortifications pour protéger son propre camp. Les fortifications (Tours ou Murailles) doivent être placées au fur et à mesure qu'elles sont gagnées, à partir d'un des deux points rouges vers l'autre du même camp. Les Tours ou Murailles seront disposées sur les lignes noires lares uniquement, sans discontinuité, encastrées les unes dans les autres (fig. 3) : Cela laisse au joueur le choix du tracé de sa ligne de défense (fig. 4).



Deux tours ne peuvent être placées côte à côte. Par contre, deux murailles peuvent se toucher. Les murailles ne peuvent être franchies QUE par le CHEVALIER avec l'aide de l'Echelle. Le Cheval seul et la PRINCESSE ne peuvent les franchir en aucun cas.

MARCHE DES PIECES

- **Le CHEVALIER, la PRINCESSE et le CHEVAL** peuvent se déplacer de case en case, dans les quatre directions, mais jamais en diagonale.
- **La RIVIERE** ne peut être franchie que par le CHEVAL (seul ou avec son cavalier). Le CHEVALIER, s'il est à pied, doit emprunter le pont.
- **Le CHEVALIER** peut rejoindre son CHEVAL (et vice-versa). Quand il est sur son cheval, cela lui permet d'aller plus vite : on double les points indiqués par la toupie.

INDICATIONS PORTEES SUR LA TOUPIE

- **CASE « 1 point »**
Déplacez soit votre CHEVALIER, soit votre PRINCESSE, soit votre CHEVAL, de 1 case en avant, en arrière à droite ou à gauche.
(le CHEVALIER, s'il est à cheval, avance de 2 cases).
- **CASE « 2 points »**
Déplacez soit votre CHEVALIER, soit votre PRINCESSE, soit votre CHEVAL, de 2 cases en avant, en arrière, à droite ou à gauche.
(le CHEVALIER, s'il est à cheval, avance de 4 cases).
- **CASE « TOUR » :**
Vous gagnez une TOUR. Vous ne la prenez que si vous pouvez la placer (voir plus haut « Pose des fortifications »).
- **CASE « 1 MURAILLE »**
Vous gagnez une MURAILLE que vous placez aussitôt à la lisière de votre camp.
- **CASE « 2 MURAILLES »**
Vous gagnez deux MURAILLES que vous placez aussitôt à la lisière de votre camp.
- **CASE « CANON »**
Vous avez fait une brèche dans les fortifications adverses. Retirez-en la dernière pièce posée, que ce soit une TOUR ou une MURAILLE, et remettez-la dans la boîte (fig. 5).
- **CASE « ECHELLE »**
Si votre CHEVALIER se trouve contre une MURAILLE adverse, il peut l'escalader grâce à l'échelle (fig. 6). Il en redescendra de l'autre côté, la prochaine fois qu'il pourra avancer en jouant « 1 » ou « 2 ».
Si le CHEVALIER était à cheval, il doit abandonner son CHEVAL pour escalader la MURAILLE.

