

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# WAR OF MASTERS

## ”CYLINDER”

LA GUERRE DES MAITRES

FRANCAIS

2 joueurs

Contenu: 1 tableau de jeu

18 Cylindres  
(9 en chaque couleur rouge et maronne)  
24 mm (A)

18 Cylindres  
(9 en chaque couleur rouge et marronne)  
20 mm (B)

2 Cylindres un en chaque couleur, sont  
désignés comme MAITRES par une  
anneau d'une couleur frappante à la tête  
1 Dé

Il faut choisir sa couleur et placer les cylindres  
conformément à l'ill. No. 1.

**Le But:**

De capturer le MAITRE de l'adversaire.

**Les Pièces et leurs mouvements:**

Les petits cylindres se déplaceront et captureront dans  
un seul sens — tout droit. Aussitôt qu'un petit cylindre  
a atteint la ligne arrière de l'adversaire, il sera remplacé  
par un plus grand. Si on n'a pas de grand cylindre, le  
petit pourra s'avancer de même façon qu'un grand  
jusqu'au moment qu'il peut être remplacé.

Les grands cylindres, y compris les MAITRES,  
s'avanceront et captureront en tous sens, en avant, en  
arrière, à côté et en diagonale. Aucune pièce peut  
sauter en deux directions différentes dans le même  
mouvement. Voyez l'ill. No. 2 — mouvement du petit  
cylindre.

**Le jeu:**

Les joueurs alterneront les mouvements en roulant le  
dé. Une pièce sera avancée le nombre de carrés indiqué  
par le dé. Si on aura un coup de 6, le joueur pourra  
avancer une pièce six carrés en tout, ou bien il pourra  
aussi diviser le coup et avancer deux pièces sur un  
total de six carrés. Si le coup sera divisé entre deux  
pièces, il faut qu'ils seront avancés sur un total de 6  
carrés.

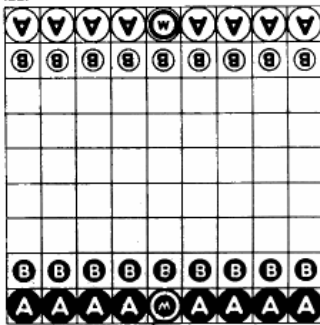
Un joueur peut capturer et éliminer la pièce de  
l'adversaire du tableau de jeu si sa propre pièce  
prendra le même carré que celui de l'adversaire.  
N'importe quel roulement de la pièce peut effectuer la  
capture d'une pièce de l'adversaire, mais un MAITRE ne  
pourra pas capturer ou être capturé par un cylindre  
d'un mouvement de 1.

Tous les autres mouvements s'appliquent aux  
MAITRES comme à n'importe quelle autre pièce.

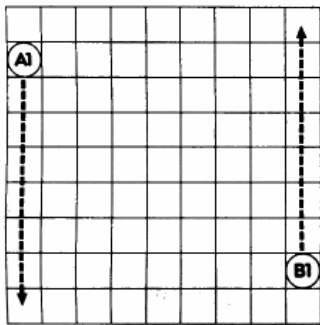
**Une variation du jeu:**

Les cylindres seront arrangés comme à la «GUERRE  
DES MAITRES» ordinaire avec l'exemption que les  
MAITRES sont pareils aux autres grands cylindres et  
peuvent être placés n'importe où sur la ligne arrière.  
Les règles spéciales appliquées aux MAITRES ci-  
dessus, ne sont plus valables. Toutes les autres règles  
sont en vigueur et on joue jusqu'au moment où un des  
joueurs a capturé toutes les pièces de l'adversaire.

ILL.1



ILL.2



ILL.3

