

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



Le Jeu « EMBUSCADES »

En juin 1944, quelque part dans le Pacifique, deux armées luttent farouchement pour occuper une position stratégique : l'île « YAMBO ». Inspirés par ce fait historique, dont nous retenons l'essentiel, nous avons créé un jeu de société pour 2 à 4 joueurs à partir de dix ans : « EMBUSCADES ».

Il s'agit avant tout d'un jeu stratégique. Chaque joueur dispose d'une véritable armée qu'il devra commander en faisant preuve d'INTELLIGENCE, de RÉFLEXION et d'AUDACE. La règle du jeu a été conçue pour développer le sens de l'organisation chez l'enfant. Ce dernier, totalement libre, prend à tout instant les décisions qui le conduiront à la victoire.

REGLE DE JEU POUR 2 JOUEURS

LE GAGNANT : le but du jeu est de ramener les 5 drapeaux de la RÉSERVE au CAMP. Pour cela, le joueur retire le pied du DRAPEAU, et place ce dernier derrière le véhicule INFANTERIE.

LES ARMÉES

Chacun des joueurs reçoit :

L'ARMÉE RÉGULIÈRE	L'ARMÉE TERRORISTE
- 11 véhicules « kaki »	- 11 véhicules « sable »
- 15 compagnies bleues	- 15 compagnies rouges
- 5 mines bleues	- 5 mines rouges
- 5 drapeaux blancs à croix bleue	- 5 drapeaux jaunes à soleil orange

Vous remarquerez qu'il reste en dehors du jeu 10 compagnies de chaque camp.

1° LES VÉHICULES



TANK



PORTE CANON

Le TANK et le PORTE-CANON servent à attaquer ou à protéger.

Le TANK est la pièce la plus forte car il peut recevoir 5 compagnies.

Le PORTE-CANON vient ensuite avec 4 compagnies.



COMMANDO



GÉNIE

Le COMMANDO pose les mines.

Le GÉNIE, A l'inverse, retire les mines pour rétablir le passage.



INFANTERIE



JEEP

L'INFANTERIE est le seul véhicule pouvant transporter les drapeaux, sur la partie arrière, un petit anneau est placé à cet effet. Ce véhicule peut recevoir 3 compagnies.

Le JEEP sert uniquement pour les évasions, et reçoit également 3 compagnies.

2° LES COMPAGNIES

Le jeu comprend 50 têtes de soldat, CHAQUE TÊTE DE SOLDAT REPRÉSENTANT UNE COMPAGNIE. Les compagnies s'adaptent sur les véhicules dans les trous prévus à cet effet. Le joueur peut placer une ou plusieurs compagnies selon son choix au moment où il sort un véhicule du camp.

3° LES MINES

Lorsqu'une MINE est placée sur une case de jeu, aucun véhicule ne peut passer à cet endroit.

Pour poser une MINE, le joueur sort de son camp le COMMANDO, en disposant à son bord une MINE et des compagnies. Ensuite, il se rend sur la case de jeu en jouant avec les dés. Au tour suivant, pose sa MINE et repart.

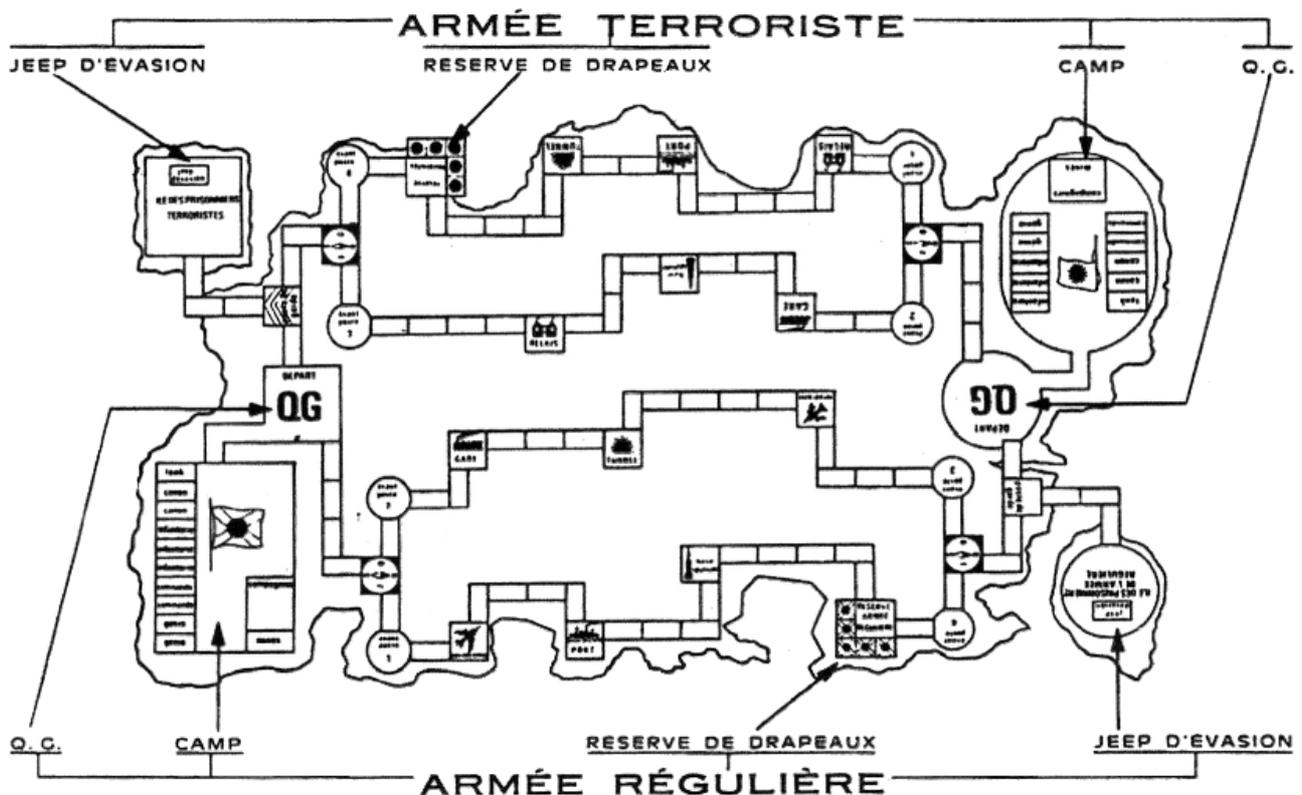
4° LES DRAPEAUX

En début de partie, chaque armée place ses 5 drapeaux dans sa RÉSERVE.

Exemple : l'armée régulière installe ses drapeaux blancs à croix bleue dans la case intitulée « RÉSERVE ARMÉE RÉGULIÈRE ».

LA PISTE DE JEU

La piste de jeu représente l'île « YAMBO » dans laquelle on aperçoit : les camps, les Q.G., les boussoles, les avant-postes, les réserves, les cases stratégiques, les îles des prisonniers.



1° LES 2 CAMPS

Situés à chacune des extrémités, ils reçoivent les véhicules, les mines et les compagnies.

- Le CAMP de l'ARMÉE RÉGULIÈRE est rectangulaire avec drapeau blanc à croix bleue.
- Le CAMP TERRORISTE est ovale, son drapeau est jaune avec un soleil orange

2° LES Q.G. (Quartier général)

Le Q.G., comme le CAMP, est inviolable, l'ennemi ne peut pas y pénétrer, ni la traverser, ni même attaquer un véhicule. Le Q.G. est la seule case où 3 véhicules peuvent stationner en même temps.

3° LES BOUSSOLES

En début de partie, les joueurs mélangent les cartes BOUSSOLE et les placent à l'envers à l'extrémité du jeu.

Si un Joueur passe sur le BOUSSOLE, il tire une carte, mais ceci uniquement dans le sens du Q.G. vers la piste. Il ne faut pas tirer de carte si on passe sur la BOUSSOLE en retournant au camp, ou en se rendant d'une piste à l'autre. Il y a deux sortes de cartes :

- Les cartes « PERSONNEL » sont conservées par celui qui les tire, pour les utiliser quand il a besoin. Un joueur ne doit pas en garder plus de 2. S'il tire une carte plus intéressante, il peut changer et replace la carte qui ne l'intéresse plus sous le paquet. Ces cartes demeurent secrètes jusqu'à leur utilisation.

- Les cartes « RADIO YAMBO » doivent être lues à haute voix et immédiatement exécutées, puis replacées sous le paquet.

4° LES AVANT-POSTES

Ils servent à délimiter les quatre pistes. On appelle piste la partie qui relie deux avant-postes ennemis. Celle qui sont au bord de l'eau sont appelées pistes côtières.

5° LES CASES STRATEGIQUES

Appelées aussi cases de COMMUNICATION, elles sont constituées par : les aérodromes, les ports, les gares, les relais, les tunnels, les bases spatiales.

Si un véhicule se trouve sur une case COMMUNICATION, le joueur aura deux possibilités :

- soit déplacer son véhicule du montant indiqué par les dés ;
- soit utiliser la communication.

Ex. : un joueur se trouve sur l'aérodrome. Il peut continuer sa route ou prendre l'avion et se rendre à l'autre aérodrome. Dans ce cas il abandonne le montant indiqué par les dés.

Certaines cartes BOUSSOLE du type PERSONNEL permettent des communications spéciales. Ex. : la carte « AÉRONAVAL » permet, à partir d'un port ou d'un aérodrome, de se rendre indifféremment sur un autre port ou sur un autre aérodrome.

6° LES RÉSERVES

En début de partie, chaque camp dispose ses drapeaux dans sa RÉSERVE, et devra aller les chercher avec le véhicule INFANTERIE, La RÉSERVE est un lieu privilégié où l'ennemi n'a pas le droit de pénétrer.

Ex. : la RÉSERVE terroriste appartient au camp terroriste. Un véhicule de l'armée régulière a le droit de traverser cette réserve, mais ne peut pas s'y arrêter ni attaquer un véhicule terroriste qui y stationne.

7° LES ÎLES DE PRISONNIERS

Ces cases sont destinées à recevoir les compagnies prisonnières.

Ex. : lorsque l'armée régulière attaque les terroristes, elle fait des prisonniers et les place directement dans l'île des prisonniers terroristes.

Les prisonniers ont la possibilité de s'évader grâce à la JEEP D'ÉVASION.

En début de partie, chaque joueur dispose sa JEEP D'ÉVASION, dans l'île située à l'opposé de son camp. Ex. : l'armée régulière place sa Jeep « kaki » dans l'île des prisonniers de l'armée régulière.

L'ÉVASION

Quand un joueur en a besoin, il place des compagnies prisonnières dans sa Jeep et la ramène au camp. (En jouant avec les dés). Les compagnies sont ainsi libérées. La jeep est remise directement dans son île prête pour une nouvelle évasion.

Note : Evidemment, la jeep ne peut jamais attaquer.

DÉROULEMENT DU JEU

MARCHE DU JEU

On avance ou recule du nombre de cases indiquées par les dés. Exemple : un joueur fait 2 et 4, il a le choix entre :

- Déplacer un véhicule de 2 cases et un autre de 4 cases ;
- Déplacer un seul véhicule de 6 cases ;
- Jouer seulement le montant d'un dé ;
- Passer un tour.

Il peut faire demi-tour n'importe où et n'importe comment.

MARCHE DES VÉHICULES

Les véhicules du même camp peuvent se doubler, mais ne stationnent jamais ensemble sur une même case (sauf sur le Q.G.).

Face à un véhicule ennemi, il est impossible de passer.

POUR SORTIR DU CAMP : Faire un 6 avec un dé, et placer son véhicule sur le Q.G.

POUR RENTRER AU CAMP : A partir du Q.G. on rentre directement au camp sans jouer avec les dés, mais on passe son tour.

ATTENTION !

Les compagnies sont disposées sur les véhicules avant de quitter le camp. Une fois sorti, le joueur ne peut pas modifier le nombre de compagnies ; si cela s'avère nécessaire, il doit retourner au camp, il lui faudra alors faire un 6 pour ressortir.

LES ATTAQUES

Tout véhicule, ayant des compagnies à son bord, peut attaquer n'importe quel véhicule ennemi. Seule la jeep d'évasion ne peut jamais attaquer.

QUI PEUT ATTAQUER ?

Seul le véhicule le plus fort (celui qui a le plus de compagnies). Exemple : une INFANTERIE avec trois compagnies peut attaquer un CHAR avec 2 compagnies.

COMMENT ATTAQUER ?

Si le montant indiqué par les dés vous amène sur une case occupée par l'ennemi, vous pouvez l'attaquer. Vous prenez alors UNE compagnie sur son véhicule, et la placez dans l'île de vos prisonniers. **MAIS VOUS RESTEZ À VOTRE PLACE.** L'ennemi peut s'enfuir et vous pouvez continuer à l'attaquer.

RESULTAT

Une à une les compagnies du véhicule attaqué sont prisonnières, Sans compagnie, le véhicule peut continuer à se déplacer. Toutefois, s'il est encore attaqué, il est détruit et retiré du jeu. Les véhicules non armés ne peuvent pas attaquer.

CAS PARTICULIERS :

Dans les trois cas suivants, il suffit d'attaquer l'ennemi **UNE SEULE FOIS** pour détruire complètement le véhicule et ses compagnies.

1. Attaque d'un véhicule transportant un drapeau ;
2. Attaque d'un véhicule transportant une mine ;
3. Attaque de la Jeep d'évasion transportant des prisonniers.

Conséquence : véhicules et compagnies sont retirés du jeu, le drapeau est remis dans sa réserve et la mine réintègre son camp.

Si 2 véhicules de même force se rencontrent, l'attaque est faite par le premier qui le décide.

L'ARSENAL

Il est constitué par l'ensemble des objets retirés du jeu (compagnies et véhicules détruits). Vous pouvez vous réapprovisionner à l'arsenal par l'intermédiaire des cartes BOUSSOLE. Celles-ci vous permettent de toucher des compagnies ou des véhicules s'il y en a de disponible dans la couleur de votre armée.

LE GAGNANT : le but du jeu est de ramener les 5 drapeaux de la RÉSERVE au CAMP. Pour cela, le joueur retire le pied du DRAPEAU et place ce dernier derrière le véhicule INFANTERIE.

REGLE DE JEU POUR 4 JOUEURS

Le déroulement de la partie est le même que pour 2 joueurs, mais les participants s'associent et forment deux équipes. Chacun des joueurs au sein de l'équipe est responsable de missions précises. Par exemple, un des partenaires s'occupe d'aller chercher les drapeaux et de poser les mines, pendant que l'autre le protège en attaquant l'ennemi, et en retirant les mines.

Pour gagner la partie, il faut une parfaite collaboration.

PRÉCISIONS :

Les cartes PERSONNEL, que le joueur possède, ne peuvent être utilisées qu'une seule fois, et aussitôt replacées sous le paquet.

Les MINES ne peuvent être posées que sur une case « blanche ». La piste est alors coupée et on ne peut plus passer au-delà. Le GÉNIE retire toutes les mines (les siennes et celles de l'adversaire). Les joueurs peuvent échanger les mines retirées.