

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



Final Strategy

Final Strategy est un jeu rapide et passionnant qui teste vos capacités à utiliser une stratégie défensive et attaquante. Armé de troupes, de ravisseurs et de bombes vous utilisez vos stratégies pour gagner le territoire et capturer les troupes adversaires.

But du jeu

Le but du jeu est de déplacer toutes vos troupes en dehors votre bunker et de capturer les troupes adversaires.

Equipement

110 troupes : 36 bordeaux, 36 bruns clair, 22 vertes et 16 bleues
 180 barrières
 4 bunkers
 4 bombes
 12 ravisseurs

Pour établir

1. Mettez le tablier sur une table.
2. Les joueurs reçoivent les pièces comme montre la tableau:

Nombre des joueurs	Nombre des pièces pour chaque joueur			Couleurs des troupes
	Ravisseurs	Bombes	Troupes	
2	3	1	36	Bordeaux et brun clair
3	3	1	22	Bordeaux, brun clair et vert
4	3	1	16	Bordeaux, brun clair, vert et bleu

3. Les barrières sont partagées entre les joueurs. Mettez deux piles de barrières; une de chaque côté du tablier.
4. Chaque joueur prend un bunker de la même couleur que ses troupes. Mettez votre bunker devant vous et utilisez le pour cacher vos pièces à vos adversaires.

Pour jouer

1. Choisissez qui commence.
2. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Le premier joueur met une barrière adjacente à n'importe quel carré du tablier. (Voir le 'Fig.#1')
4. Le prochain joueur fait la même chose. Eviter si possible de mettre une barrière au troisième côté d'un carré parce que ce serait ensuite possible pour le prochain joueur a mettre une barrière au quatrième côté du carré et de l'occuper avec une troupe.
5. Quand un joueur complète le quatrième côté d'un carré et l'occupe avec une troupe, son tour continue. Un tour doit finir en plaçant une barrière, un ravisseur ou une bombe.

6. Un joueur peut continuer de compléter plusieurs carrés dans son tour si (voir la 'Fig.#2') :
 - a. le carré qui est formé est adjacent au dernier carré formé. Il doit être adjacent horizontalement ou verticalement; ce n'est pas permis si les carrés sont adjacent en diagonale.
 - b. les carrés doivent être occupés directement après avoir été formés, avant qu'un autre carré ne soit formé.
7. Un ravisseur peut être mis sur le tablier au lieu d'une barrière. Un ravisseur peut être mis sur n'importe quel carré inoccupé avec ou sans des barrières.
8. Les ravisseurs peuvent 'capturer' n'importe quel carré au coin plus les deux carrés qui sont adjacent au coin et au ravisseur (Fig.#3). Toutes les troupes dans ces carrés sont mises dans le bunker du joueur qui a mis le ravisseur. Ces troupes sont enlevées du tablier et remises dans le bunker du joueur pour être remise sur le tablier plus tard. Un ravisseur ne peut pas 'capturer' et enlever du tablier
 - a. des bombes
 - b. d'autres ravisseurs
 - c. des troupes se trouvant sur les carrés neutres.
9. De la même façon un joueur peut mettre une bombe sur n'importe quel carré. Une bombe enlève toutes les troupes et les barrières dans une région de trois carrés par trois carrés comme montre le Fig.#4. Les troupes qui sont enlevés du tablier par une bombe sont redonnées à leur propre joueur. Une bombe ne peut pas enlever du tablier
 - a. D'autres bombes
 - b. des ravisseurs
 - c. des troupes se trouvant sur les carrés neutres.
10. Quand vous placez une barrière sur le tablier qui forme le quatrième côté d'un carré occupé par une bombe ou un ravisseur votre tour est fini.
11. Un joueur, au début de son tour, peut occuper n'importe quel carré formé et inoccupé.
12. les carrés bordaux sur le tablier sont les carrés de sécurité. Une pièce qui occupe un de ces carrés ne peut pas être enlevé du tablier par un ravisseur ou une bombe.
13. A n'importe quel moment pendant son tour un joueur peut enlever une de ses troupes se trouvant sur un carré de sécurité et le remplacer par un ravisseur ou une bombe.

Fin du jeu

Le jeu est fini quand un joueur a déplacé toutes ses troupes, ses ravisseurs et ses bombes en dehors de son bunker.

Les joueurs comptent le nombre des troupes adversaires qu'ils ont capturé. De ce total ils soustraient le nombre de leurs troupes, ravisseurs et bombes qui sont encore dans leur bunker. Le joueur qui a ensuite le meilleur score gagne.