

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# RÈGLES DU JEU

- 1** Choisissez un défi. Placez les chevaliers rouges (les ennemis), les chevaliers bleus (vos chevaliers) et le donjon sur le plateau de jeu comme indiqué sur le défi. Ces pièces ne doivent pas être déplacées jusqu'à la résolution du défi. Les défis de niveau STARTER indiquent également la position de certains remparts afin de faciliter le démarrage.
- 2** Placez les remparts, de manière à ce que les chevaliers rouges restent en dehors de la forteresse, tandis que les chevaliers bleus et le donjon seront protégés à l'intérieur. Vous pouvez utiliser les encoches du plateau pour vous aider :
  - \* Les chevaliers bleus et le donjon sont uniquement en sécurité à l'intérieur des remparts lorsque ceux-ci les entourent de tous côtés. La surface protégée peut être de petite taille (comme pour un seul chevalier) ou très grande.
  - \* Il n'est pas nécessaire que les chevaliers bleus et le donjon soient tous réunis dans le même quartier de la forteresse – chacun peut être dans un espace sécurisé différent.
  - \* Les chevaliers rouges ne doivent jamais être totalement entourés de remparts. Ils peuvent néanmoins s'en trouver partiellement entourés, c'est-à-dire avec une ouverture au minimum.
  - \* Les encoches du plan de jeu ne sont pas des obstacles pour les ennemis, mais ont pour fonction de permettre aux remparts de tenir debout.
  - \* Chaque rempart doit parfaitement tenir en place dans les encoches du plan de jeu. Si tel n'est pas le cas, vous devez lui trouver une autre position, celle-ci n'étant pas valide.
  - \* Vous pouvez accoler 2 remparts, tant qu'aucune tour ne gêne ce placement. En effet, aucun rempart ne peut juxtaposer une tour.
  - \* Ni la taille, ni la forme de la forteresse n'a d'importance.
- 3** Il n'existe qu'une seule solution par défi, que vous trouverez à la fin du livret.