

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)





# Les fous du Roi



Pour 2 joueurs, à partir de 10 ans et adultes

## BUT DU JEU :

Contraindre le Roi adverse à la reddition.

## COMPOSITION DU JEU :

1 plateau-damier  
1 roi, 4 chevaliers et 7 archers de chaque couleur.

## DÉROULEMENT DU JEU :

- 1 - Chaque joueur a le droit de bouger **une** pièce, lorsque c'est son tour.
- 2 - Chaque pièce progresse dans le sens d'une des flèches figurant sur la case qu'elle occupe, au choix du joueur.
  - 2.1 - Le Roi ne se déplace que d'une case à la fois.
  - 2.2 - Un archer ne se déplace que d'une case à la fois.
  - 2.3 - Un chevalier se déplace d'autant de cases que l'on veut, dans une seule direction.



A NOTER QUE LE SENS DE PROGRESSION D'UNE PIÈCE EST IMPOSÉ PAR LES FLÈCHES QUI FIGURENT SUR LA CASE QU'ELLE OCCUPE. CE SENS CHANGE DONC SELON LES CASES OCCUPÉES.

3 - AUCUNE PIÈCE NE PEUT "SAUTER" PAR DESSUS UNE AUTRE.

4 - On peut CAPTURER n'importe quelle pièce adverse avec n'importe laquelle de ses pièces.

Pour CAPTURER UNE PIÈCE ADVERSE, il faut ARRIVER SUR LA CASE QU'ELLE OCCUPE. La pièce capturée est sortie du jeu.

5 - Si vous êtes placé de manière à "capturer" le Roi adverse, au coup suivant, annoncez "ASSAUT".

Votre adversaire a, dans ce cas, le choix entre 3 coups possibles :

- retirer son Roi,
- interposer une pièce entre son Roi et celle de vos pièces qui le menace ainsi.
- capturer votre pièce.

S'il ne peut réussir un de ces 3 coups, vous avez gagné.

PRÉPARATION DU JEU : Disposez vos pièces comme suit :

