

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion 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 Lyon ou Châlon-sur-Saône, 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 \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**





# 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 :

