

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).

**ESCALE À JEUX**



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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

RÈGLE DU JEU

Le Jeu des "QuatrArmes" est un combat entre deux camps de force et de dispositions identiques, dont le vainqueur est celui qui prend tous les éléments ennemis. Il se joue, pour chaque camp, avec 10 Fantassins, 5 Cavaliers, 3 Canons et 2 Aéros — plus 2 Canons et Aéros supplémentaires.

L'ordre de bataille est constitué pour chaque camp, en 4 tranchées, opposées parallèlement aux 4 tranchées ennemies dont les sépare un terrain couvert de 3 lignes également parallèles sur lesquelles s'engage la bataille. Les points d'arrêt des pions sont indiqués par des petits ronds blancs, placés à l'intersection de lignes pointillées noires et d'autres pointillées rouges qui guident la marche des combattants.

Au commencement de la partie ou combat, les adversaires sont postés dans les abris des tranchées dans l'ordre suivant :

- 1^{re} tranchée . . . 5 Fantassins.
- 2^e tranchée . . . 5 Cavaliers.
- 3^e tranchée . . . 5 Fantassins.
- 4^e tranchée . . . 3 Canons alternant avec 2 Aéros.

MARCHE DES PIONS

L'ennemi attaque et les joueurs poussent tour à tour une de leurs pièces.

Les Fantassins marchent diagonalement, à droite ou à gauche, suivant les lignes pointillées rouges, d'un seul pas en avant quand il n'y a rien à prendre, c'est-à-dire d'un arrêt à l'arrêt suivant. Les Cavaliers marchent soit en avant, soit à droite, soit à gauche suivant les lignes pointillées noires perpendiculaires aux 4 côtés.

Pour qu'un Fantassin ou un Cavalier puisse prendre, il faut qu'il ait à l'arrêt contigu, devant ou derrière ou à côté de lui et sur ses lignes, un ennemi derrière lequel se trouve une place vide sur laquelle il viendra se poser ensuite; s'il trouve alors de nouveaux ennemis dans les mêmes conditions, il continue à prendre et ne s'arrête que devant un ennemi non suivi immédiatement d'une place vide, puis il ramasse toutes ses prises. Pour prendre, il est donc permis de reculer.

Arrivé à la dernière ligne de tranchées ennemies, tout Fantassin devient Aéro et tout Cavalier devient Canon, à condition de s'y arrêter, — et marche désormais comme ceux-ci. C'est dans cette substitution que les Canons et Aéros supplémentaires trouvent leur emploi.

Les Canons marchent perpendiculairement aux 4 côtés (lignes noires), en avant, en arrière, à droite et à gauche, et les Aéros diagonalement (lignes rouges), à droite et à gauche, en avant et en arrière — prenant tous les ennemis isolés, si loin qu'ils soient, franchissant toutes les places vides, quel qu'en soit le nombre, quittant même *sans revenir sur leurs pas*, la ligne où ils ont pris pour toute ligne perpendiculaire offrant une prise possible.

Toute prise possible est obligatoire — à moins que, sur un oubli, l'adversaire ne préfère souffler la pièce fuyive.

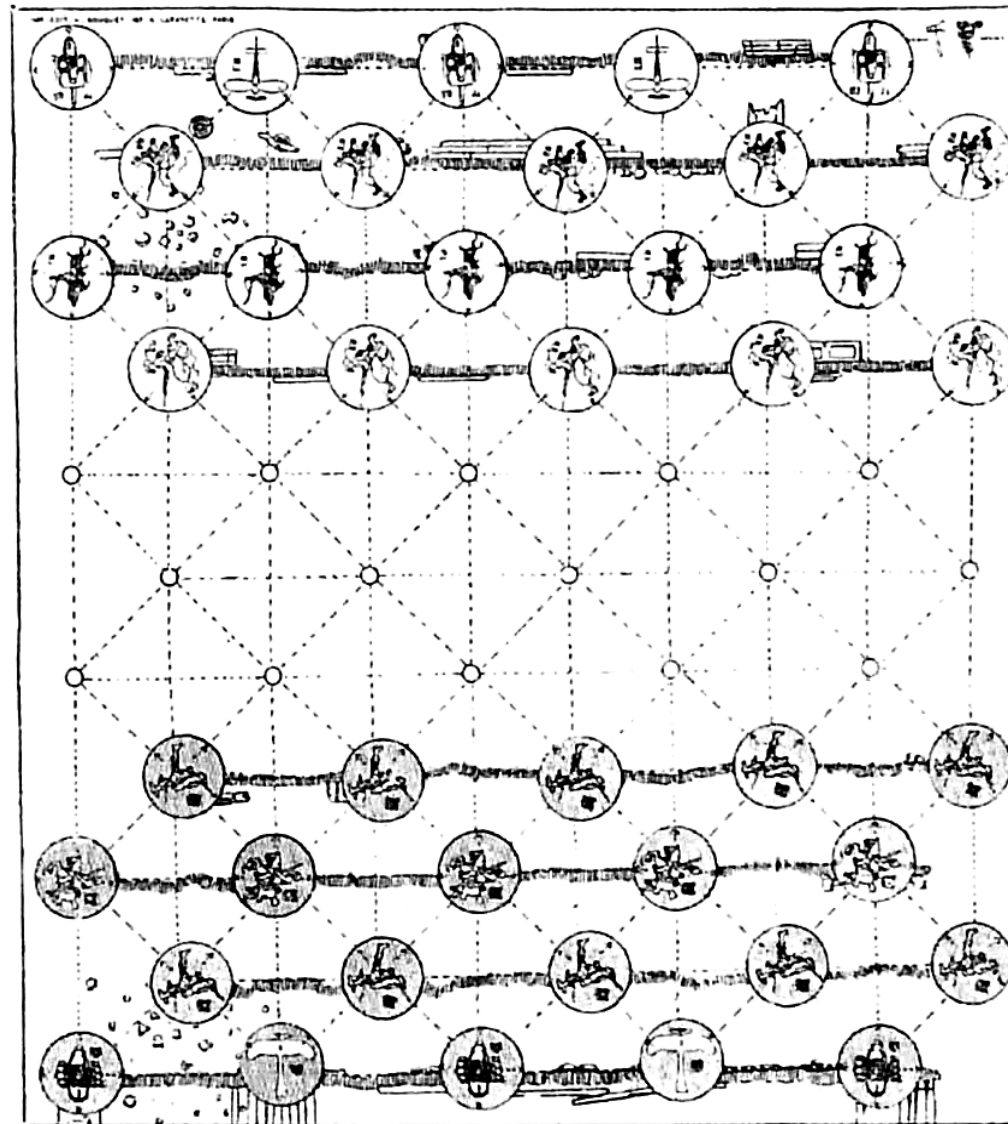
Toutes les pièces se prennent entre elles.

La victoire échoit au joueur qui a pris tous les ennemis.

UN JEU PASSIONNANT "QUATRARMES"

BREVETÉ S. G. D. G.

Plus amusant que les Dames
Plus simple que les Échecs



Dispositif au début de la partie.

Position of the Pieces
At the beginning of the Game.

PLAY THE GAME

WAR GAME

"QUATRARMES"

COMPLETE RULES OF THE GAME

The War Game "QuatrArmes" is a contest between two sides of equal force and position, the winner being the side which takes all the opponent's pieces. Each side has 10 Footsoldiers (Infantry), 5 Horsesoldiers (Cavalry), 3 Guns and 2 Aeroplanes — and also two extra Guns and two extra Aeroplanes.

The pieces at the start are placed in four lines on each side directly opposite one another, leaving 3 blank lines in the centre for the opening operations. The points to which the pieces move are indicated by small round white spots at the sections of the black dotted lines and other red dots which guide the move of the players.

At the beginning of the game, the pieces are placed on the board in the following order:

- Front line . . . 5 Footsoldiers.
- 2nd " . . . 5 Horsesoldiers.
- 3rd " . . . 5 Footsoldiers.
- 4th " . . . 3 Guns alternately with 2 Aeos.

THE MOVES

The game begins by the first player moving one of his footsoldiers, the second player following suit by moving one of his, and so on each in turn.

The Infantry move diagonally to the right or to the left, following the red dotted lines, and one space forward only when there is nothing to be taken, i. e., from one space to the following. The Cavalry move either forward, or to the right or left, following the perpendicular black dotted lines.

For a foot — or Horsesoldier to be able to take a piece an opposing piece must be in the next space to it either before, behind or at its side, and within its own lines, and with a blank space behind it into which it can move; under this rule as many single pieces have empty spaces behind them can be taken in the same move as in Draughts. The move naturally stops when there is no blank space behind the opposing piece. The captured pieces are then taken off. To take off a piece, it is allowed to move backwards.

On reaching the last line of the opponent's side, each footsoldier becomes an Aéro and each horsesoldier becomes a Gun, on condition that it stops there — and afterwards he moves like the latter. In this part of the game the additional Guns and Aeos enter into play.

The Guns move perpendicularly to the 4 sides (black lines) forward, backward, to the right, to the left, and the Aeos diagonally (red lines) to the right, to the left, forward, backward, taking all the isolated enemies, however far off they may be on the board, leaping over all the empty spots no matter how many, even *without going backwards* leaving the line on which they have captured a piece for any perpendicular line offering another possible capture.

Every piece, when possible, must be taken, or the player puffed.

All the pieces can take one another.

The game is won by the side taking all the pieces from the other side.