

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**

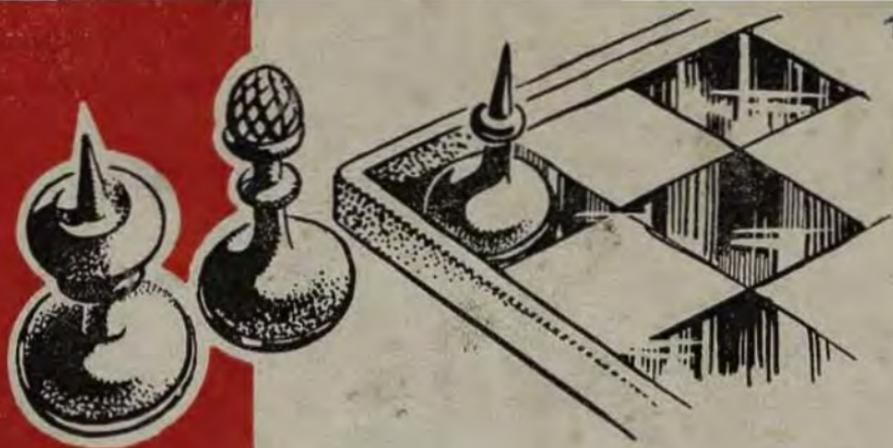
[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





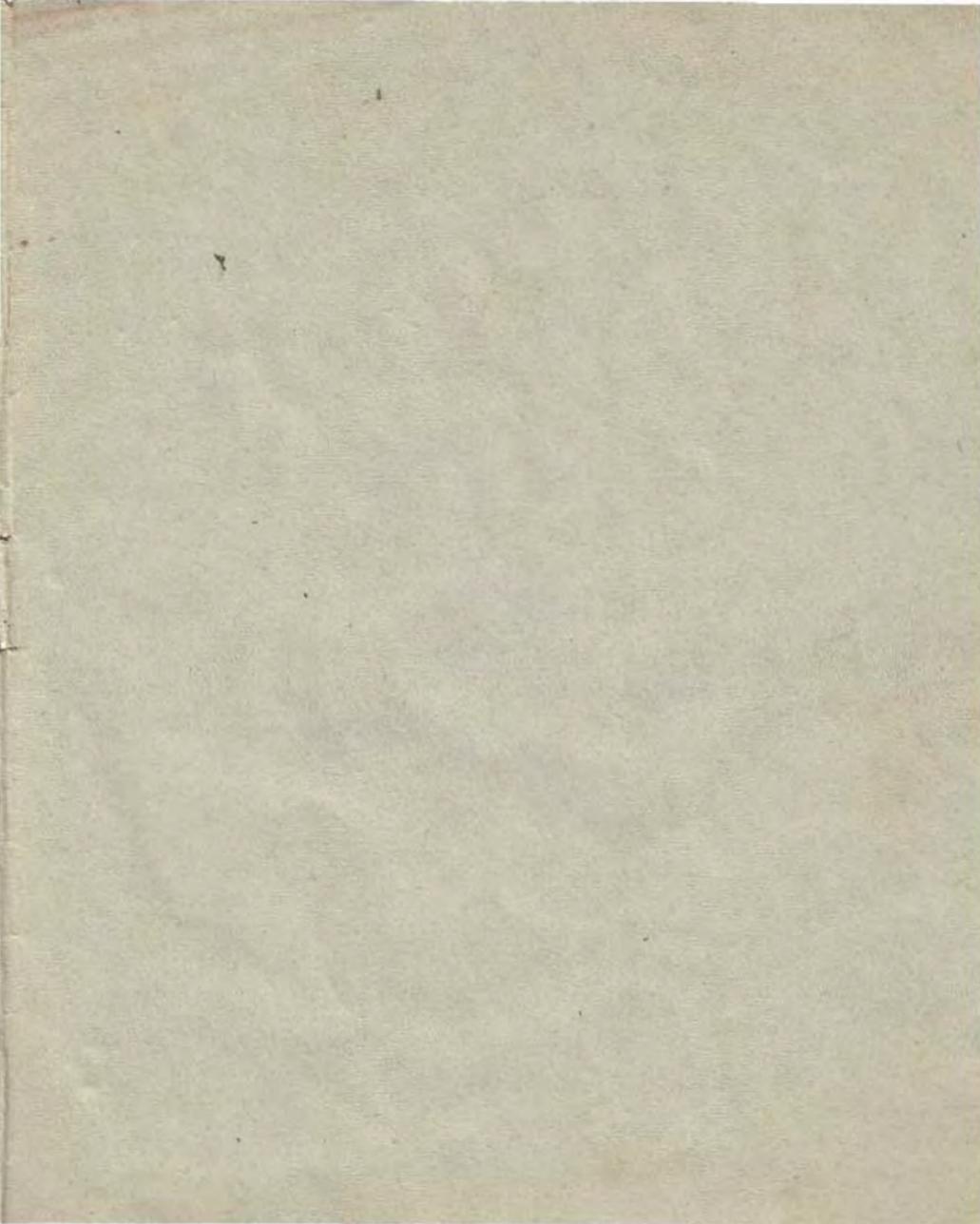
Jeu des Mundeleys

Jeu nouveau

Jeu attrayant

*plus amusant que le jeu de dames,  
moins compliqué que le jeu d'échecs  
Le Mundeleys est un jeu  
pour tous*

BREVETÉ  
DEPOSÉ



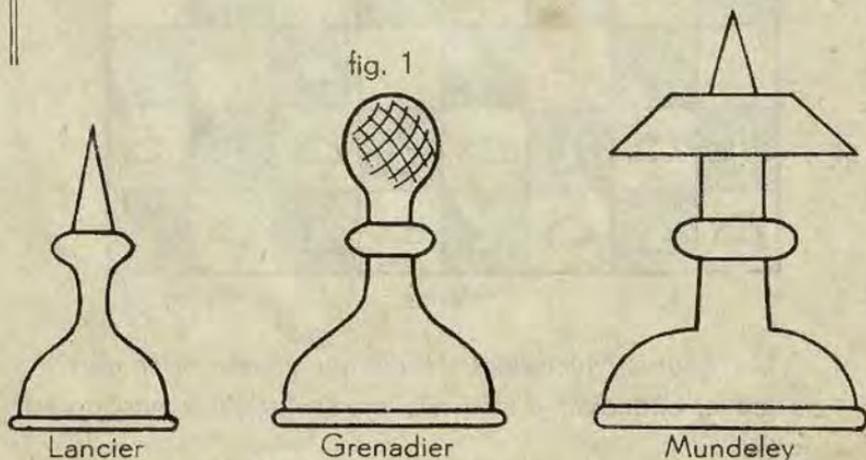
# Règle du Jeu

*Le Jeu des Mundeleys se joue à deux. Il tient à la fois du Jeu de Dames et du Jeu d'Échecs. Il a la simplicité du premier sans avoir la complexité du second.*

*Il se joue sur un damier spécial de 48 cases avec 40 pièces, à savoir :*

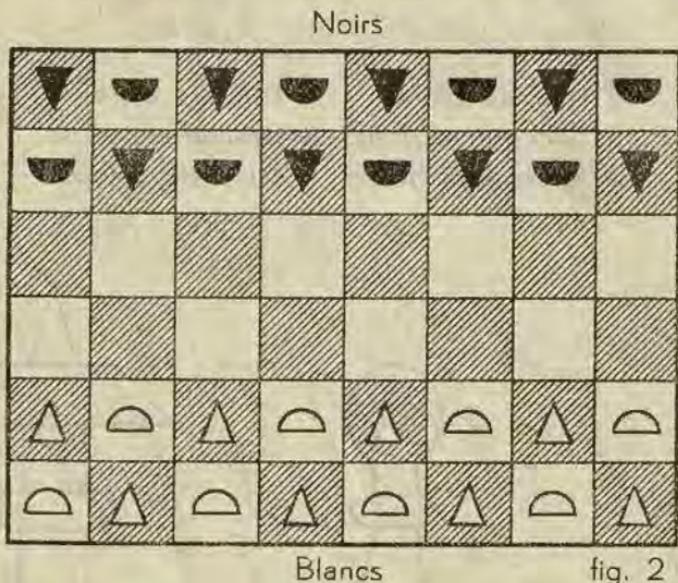
**8 Lanciers blancs      8 Lanciers noirs**  
**8 Grenadiers blancs    8 Grenadiers noirs**  
**4 Mundeleys blancs    4 Mundeleys noirs**

(Voir fig. 1)



Les Joueurs placent le damier devant eux (la case extrême droite étant noire) et posent chacun 16 pièces sur la première et seconde rangée horizontale du damier. (8 Lanciers et 8 Grenadiers) Les Lanciers sur les cases noires, les Grenadiers sur les cases blanches (Voir fig. 2).

Les figurines sur les schémas sont représentées par le Lancier ▲ le Grenadier ◐ le Mundeley ▲



Les quatre Mundeleys de chaque joueur sont hors du jeu et attendent d'être mis en scène en cours de partie.

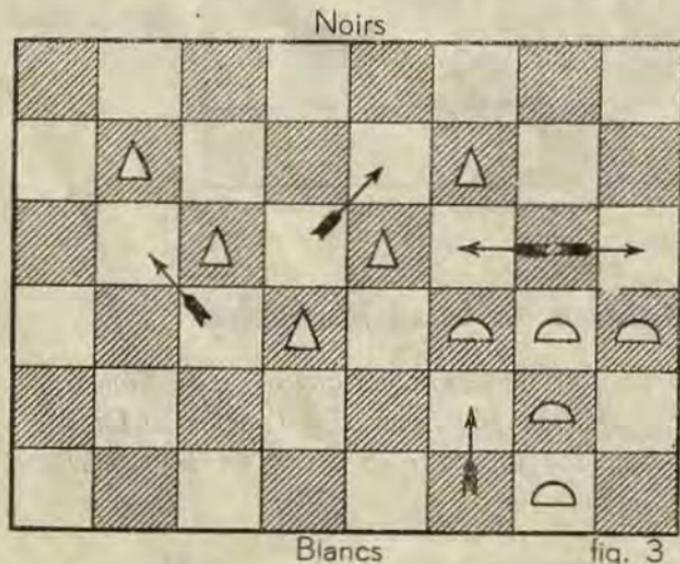
Les 32 pièces étant placées, les joueurs tirent au sort à qui aura le trait, c'est à dire à qui jouera le premier. Pour cela l'un d'eux mettant une figure blanche dans une main et une figure noire dans l'autre, donne à son adversaire la couleur à deviner. Si celui-ci a deviné juste, il joue le premier avec les pièces blanches. Les partenaires jouent à tour de rôle mais qu'une pièce à la fois.

Toute pièce touchée doit être jouée. Deux pièces ne peuvent se trouver simultanément sur la même case.

### De la Marche des Pièces

Les **Lanciers** marchent en diagonale de case en case et toujours sur les noires. Ils ne reculent jamais (fig. 3)

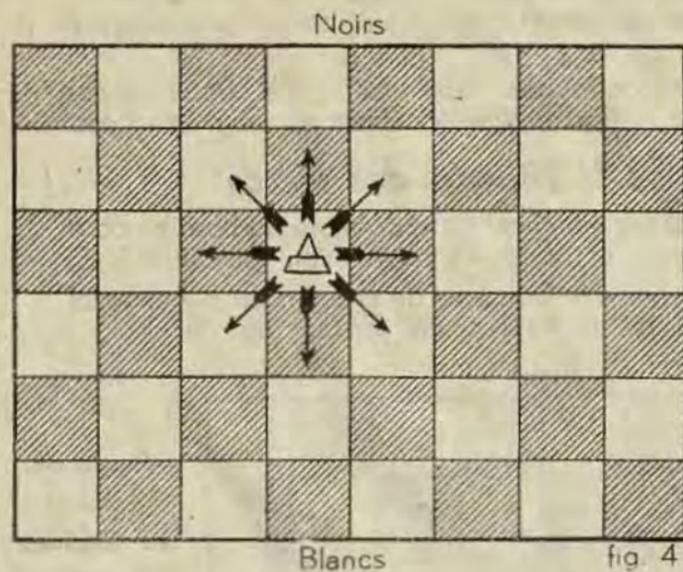
Les **Grenadiers** marchent de case en case, en avant et latéralement. Ils ne reculent jamais. (fig. 3)



Marche des  
Lanciers  
en diagonale  
(sens des flèches)

Marche des  
Grenadiers  
en avant et  
latéralement  
(sens des flèches)

Les *Mundeleys* marchent dans tous les sens, de case en case. Ils reculent à volonté. (fig. 4)



Marche des  
Mundeleys  
dans tous  
les sens  
(sens des flèches)

### *Manière de faire Mundeley*

Choque Lancier ou Grenadier arrivant à l'extrémité du camp adverse fait Mundeley. Ce Lancier ou Grenadier est remplacé sur cette case par un Mundeley qui entre en jeu.

---

---

## But de la Partie

Le gagnant de la partie est celui qui a pris toutes les pièces de l'adversaire.

## De la Puissance des Pièces

La plus forte est le Mundeley; viennent ensuite dans l'ordre le Grenadier et le Lancier.

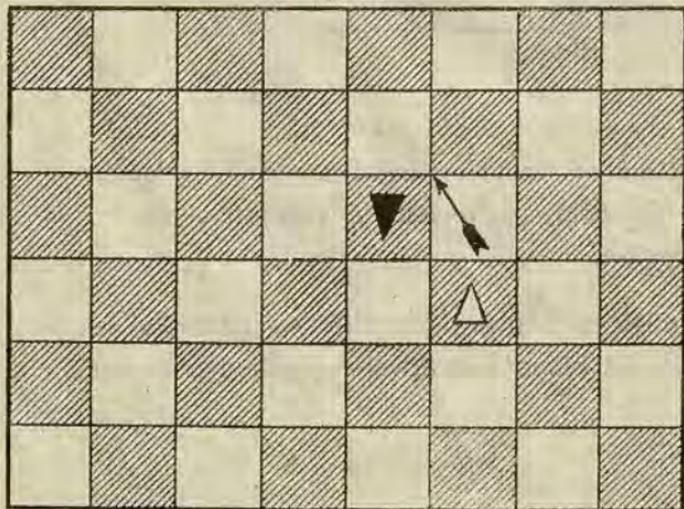
## De la Prise des Pièces

Toutes les Pièces prennent comme elles marchent et se placent alors sur la case de la pièce prise.

La prise est facultative et le joueur a quelquefois avantage à prendre qu'au moment opportun.

Les Lanciers ne prennent que les Lanciers adverses et les Grenadiers, les Grenadiers adverses. (fig. 5 et 6)

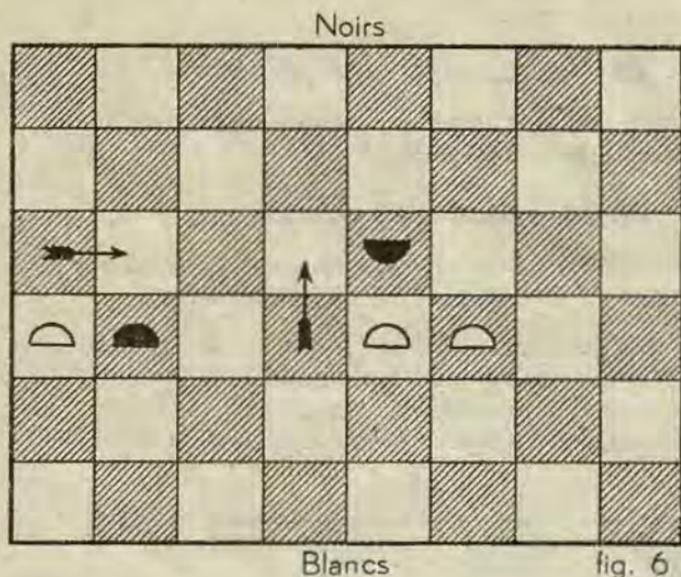
Noirs



Blancs

fig. 5

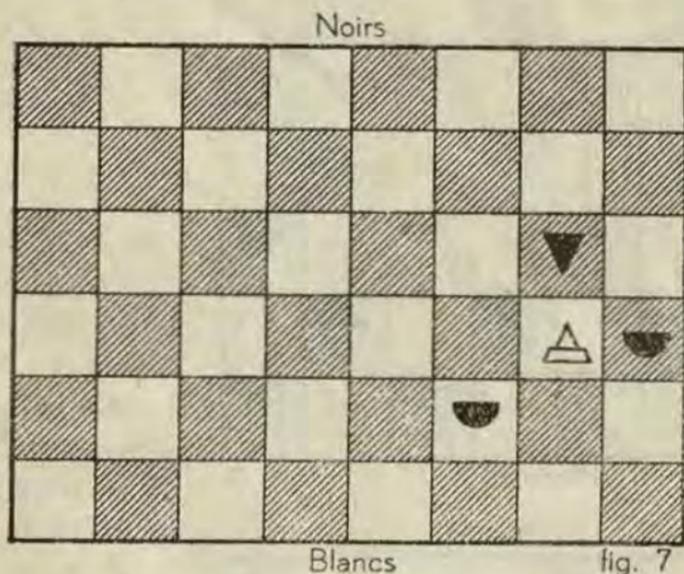
Le Lancier  
blanc marqué  
d'une flèche  
va prendre  
le Lancier  
noir et se  
mettre sur sa  
case



Le Grenadier blanc marqué d'une fleche va prendre le Grenadier noir et se mettre sur sa case

Les Lanciers et les Grenadiers peuvent également prendre les Mundeleys adverses dans le sens de leur marche respective.

Les Mundeleys peuvent prendre les Lanciers, les Grenadiers et les Mundeleys adverses, même en arrière, (fig. 7)

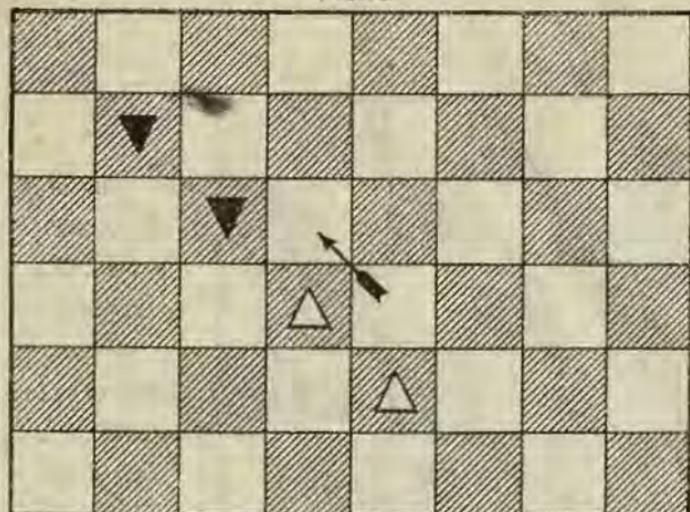


Le Mundeley blanc peut prendre une des trois pièces adverses et se mettre sur la case de la pièce prise

### *De la Protection des Pièces*

Les Lanciers placés en diagonale se protègent les uns les autres en cas de prise. Pour faciliter l'explication donnons l'exemple suivant : (fig. 8)

Noirs

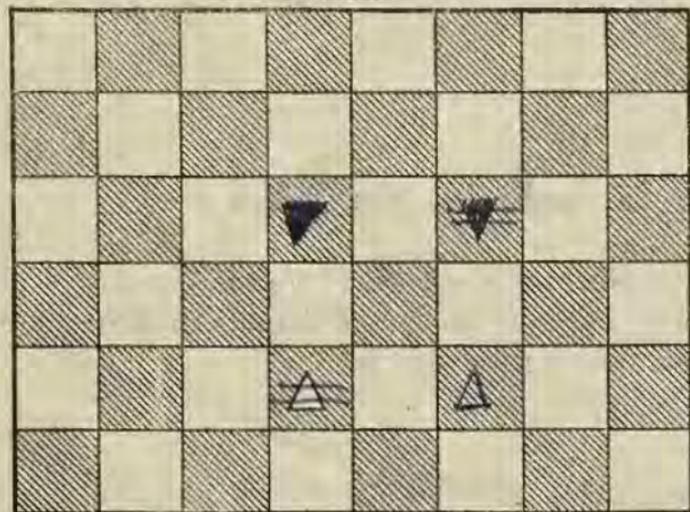


Blancs

fig. 8

Le Lancier blanc  
indiqué par la  
flèche va  
prendre le  
Lancier noir.  
A son tour  
il sera pris  
par le  
deuxième  
Lancier noir  
et cela  
donnera la  
figure 9

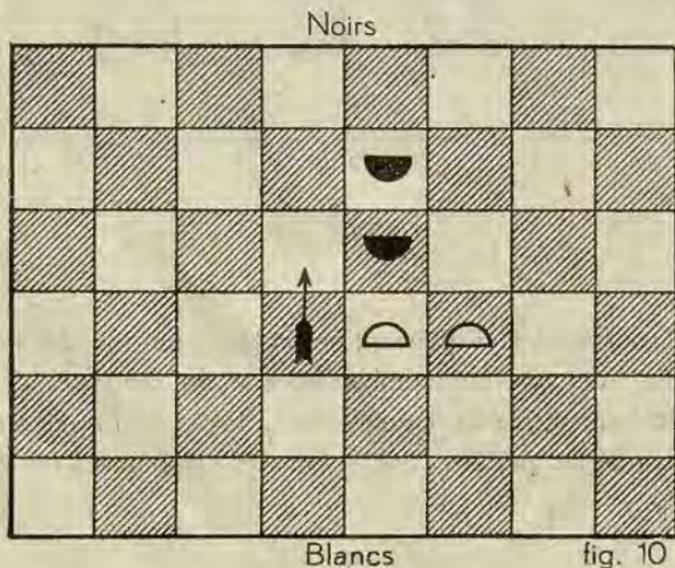
Noirs

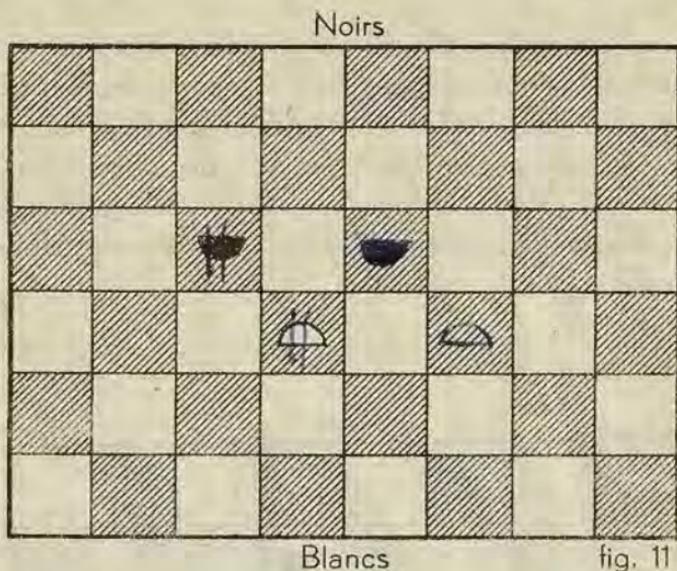


Blancs

fig. 9

Les Grenadiers placés côte à côte, verticalement ou horizontalement se protègent les uns les autres en cas de prise. Pour faciliter l'explication donnons l'exemple suivant : Le Grenadier blanc indiqué par une flèche, va prendre le Grenadier noir (fig. 10). Il sera pris à son tour par le deuxième Grenadier noir et cela donnera la figure 11.





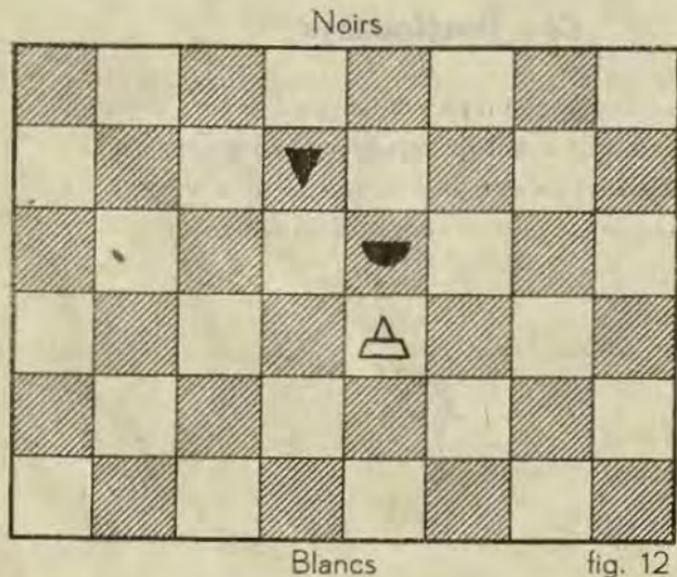
Les Mundeleys peuvent se protéger par un, deux ou même trois de leur semblable, soit en diagonale, soit verticalement, soit horizontalement. Ils peuvent également être protégés par les Lanciers ou les Grenadiers de leur camp.

---

---

## Soutien du Lancier et du Grenadier contre le Mundeley

Les Lanciers et Grenadiers semblables se soutiennent  
mutuellement contre les prises éventuelles du Mundeley  
(fig. 12)



Le Mundeley  
blanc va  
prendre le  
Grenadier noir  
mais sera pris  
lui-même par  
le Lancier  
noir

---

---

## *Cas de Nullité*

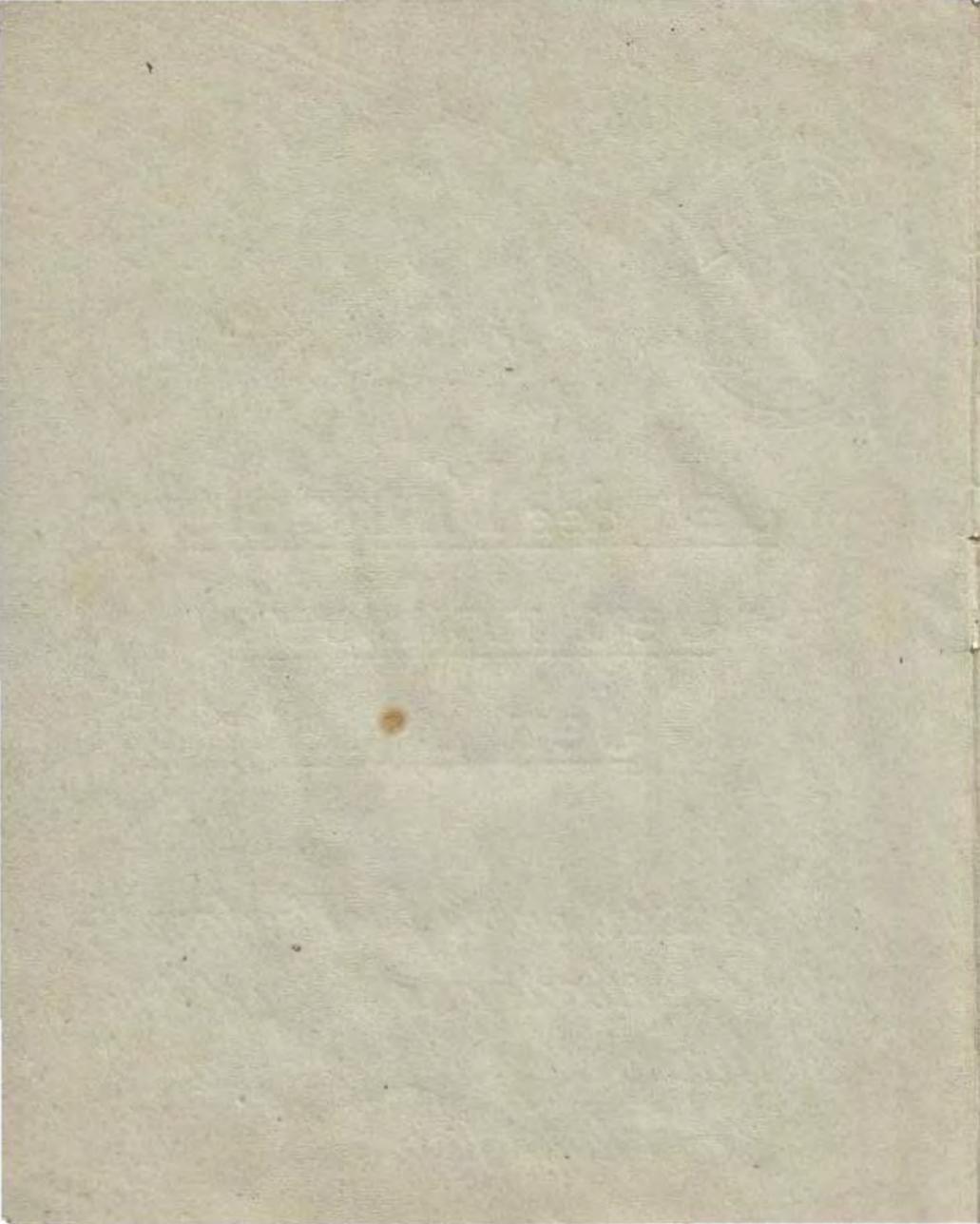
La partie est déclarée nulle, lorsqu'il reste à chaque joueur un nombre égal de Mundeleys sans autres pièces.

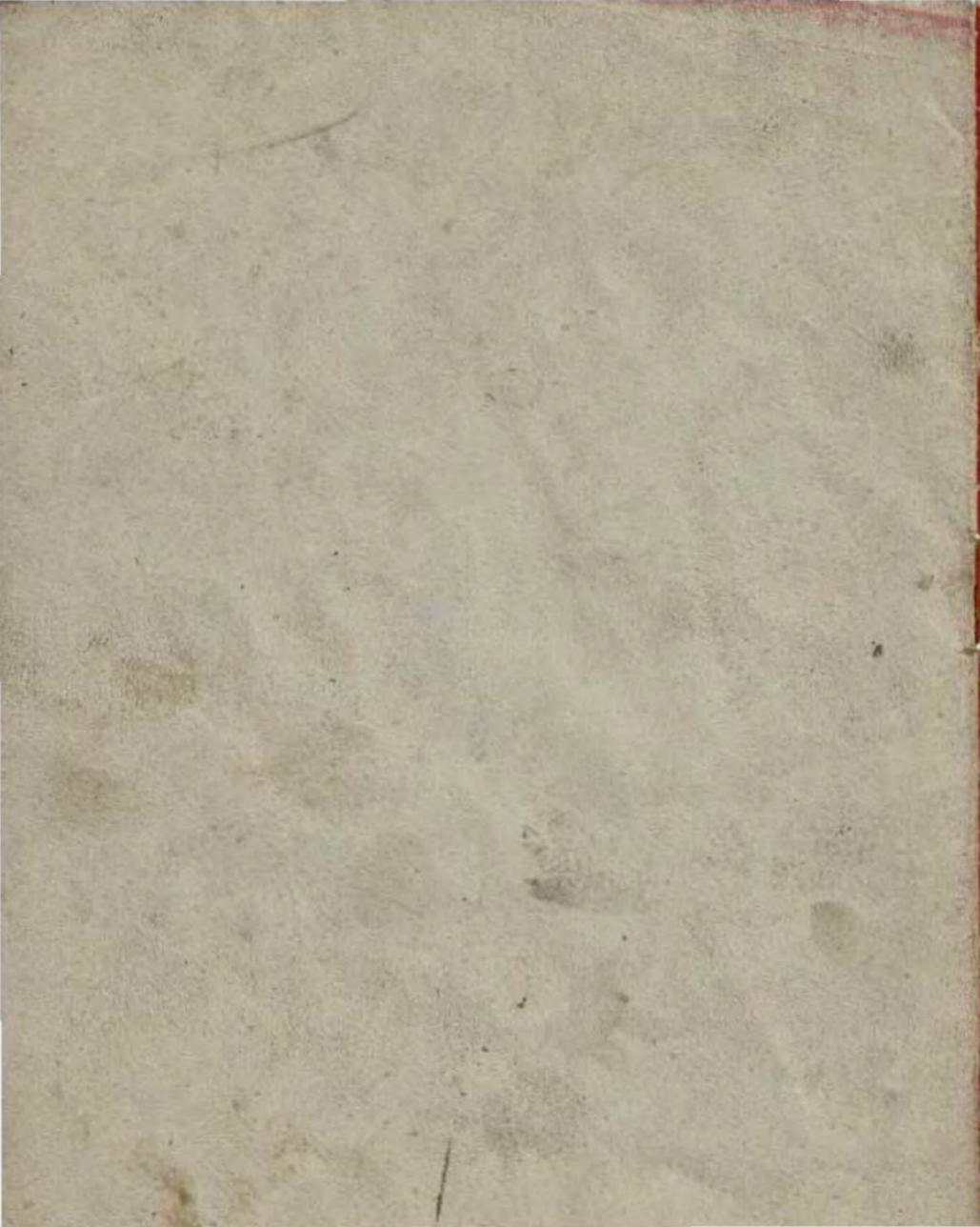
Elle l'est encore lorsque les 2 joueurs persisteront à jouer 3 fois de suite la même pièce sur les coups qui reviennent toujours les mêmes.

## *Cas Particuliers*

Si par inadvertance un joueur fait tomber une pièce, il doit dire : j'adoube avant de replacer cette pièce. S'il fait tomber plusieurs pièces à la fois, le joueur adverse peut demander la remise pure et simple de la partie.







# JOUER

**JEUX  
Mathématiques**

**N°13**

Revue éditée par la  
Fédération Française des Jeux Mathématiques

## SOMMAIRE

### LE NOMBRE D'OR

Architecture, Art, ... mais également Jeux Mathématiques

pages 4 à 7

### NOMBRES DESCENDANTS

Après les nombres ascendants.

pages 8

### FICHE JEU

Le Jeu des "Mundeleys "

pages 10 & 11

### HISTOIRES DE BATEAUX

Deux Problèmes à Résoudre

page 12

### NOMBRES CROISÉS

Une Nouvelle Rubrique

page 14

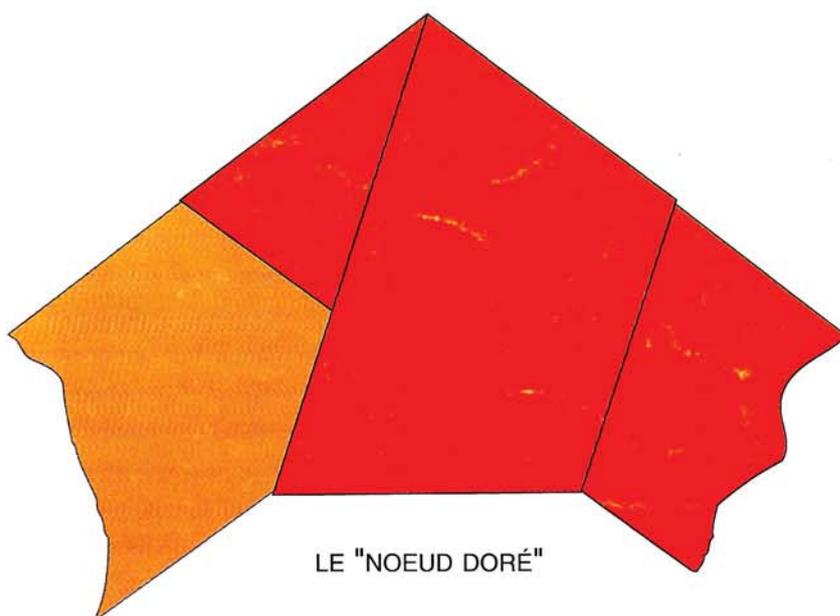
et aussi ...

**LA VIE DES NOMBRES**

**PROBLEMES OUVERTS**

**INFOS FFJM**

**JOURNAL DES LECTEURS**



*Inscrivez-vous au Concours  
Parallèle*

**FINALE INTERNATIONALE DU  
CHAMPIONNAT AU PALAIS DU  
LUXEMBOURG !  
voir page 9**

*Voici un jeu très peu connu, intermédiaire entre le jeu de dames et le jeu d'échecs*

# LE JEU DES "MUNDELEYS"

**C**e jeu, qui date des années cinquante, a la simplicité du jeu de dames sans avoir la complexité du jeu d'échecs.

Les joueurs disposent de "lanciers", de "grenadiers" et de "Mundeleys" pour s'affronter sur un tablier de 6 x 8 cases. Ce type de vocabulaire à connotation militaire est utilisé dans de nombreuses variantes d'échecs. Est-ce une raison suffisante pour considérer ces jeux comme des simulations de conflits armés ?

Pour répondre à cette interrogation, on peut comparer quelques caractéristiques des jeux de tablier avec celles des conflits militaires.

Dans les jeux de tablier tels que les dames, les échecs, le backgammon, etc., les joueurs s'affrontent sur un tablier à partir des stratégies qu'ils élaborent. Lors d'un conflit militaire, des armées s'opposent sur un champ de bataille selon les directives de leur état-major respectif.

## JEU DE STRATÉGIE OU JEU DE GUERRE ?

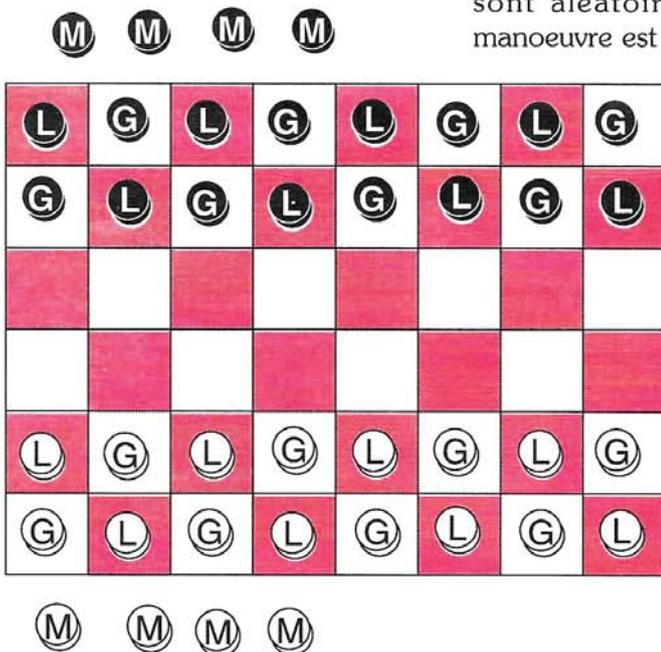
La similitude de ces deux situations ne dépasse pratiquement pas ce stade. En effet, la guerre est un conflit "à informations incomplètes", conditionné par de nombreux paramètres dont certains sont aléatoires : le terrain de manoeuvre est hétérogène et évolutif, les mouve-

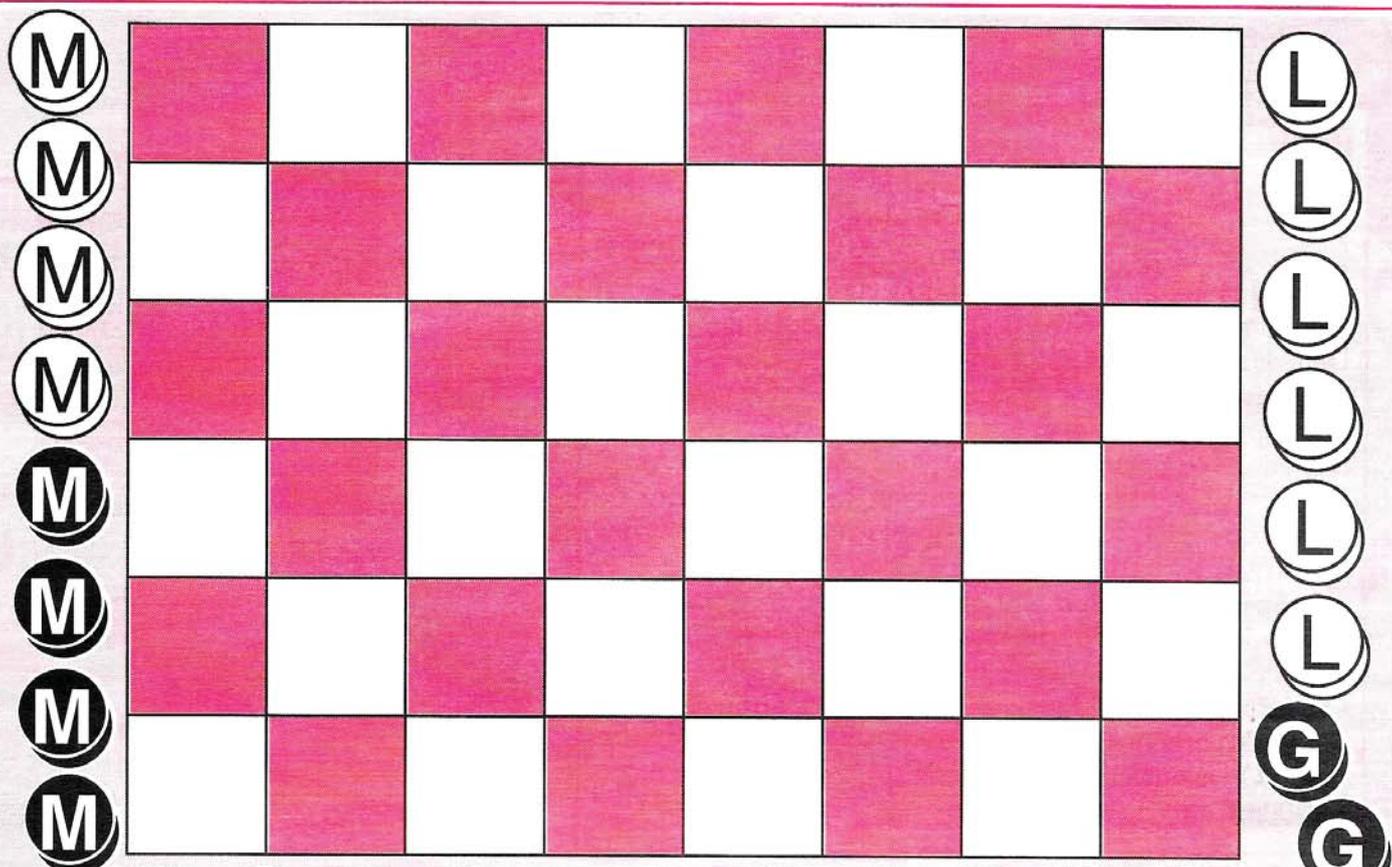
ments sont souvent simultanés, etc. La structure d'une guerre n'a donc rien à voir avec celle d'un jeu de tablier du type échecs, dames, etc. qui est "à informations complètes". D'ailleurs, cette notion de quantité d'information, modélisée par J. von Neumann et

O. Morgenstern (1944) dans leur ouvrage sur la théorie des jeux, n'a pas échappé au général prussien C. von Clausewitz qui écrivit au début du XIX<sup>e</sup> siècle : "La guerre est l'activité humaine qui ressemble le plus à un jeu de cartes".

Le jeu d'échecs, considéré longtemps comme un jeu de guerre, est un très mauvais jeu de simulation de stratégie et de tactique militaire. A partir de ces constatations, de nombreux auteurs ont proposé des modifications conduisant parfois à des jeux injouables. Certains de ces jeux sont restés très voisins des échecs orthodoxes : c'est le cas d'un jeu de guerre très connu au XIX<sup>e</sup> siècle proposé par F. Giacometti (1801) "Nouveau jeu d'échecs ou jeu de la guerre". Il s'agit d'une variante des échecs qui, selon l'auteur, tient compte de l'organisation militaire en vigueur à la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle. Bien que ce nouveau jeu soit à informations complètes, on y trouve des pions fixes et un symbolisme qui annonce l'arrivée de jeux très éloignés des échecs : les wargames.

Le jeu des Mundeleys n'est pas un wargame. C'est une variante simple des échecs qui n'est pas sans intérêt. On peut apprendre à jouer en quelques minutes et les parties sont de courte durée.





Ce plateau de jeu des Mundeleys vous est offert par JJM.



Après avoir pratiqué ce jeu, envoyez-nous vos impressions et parties commentées.

## LA REGLE DU JEU

### Mécanisme du jeu :

**Nombre de joueurs :** 2

### Supports :

- 1 tablier composé de 48 cases (6 x 8),
- 16 lanciers (8 blancs et 8 noirs),
- 16 grenadiers (8 blancs et 8 noirs),
- 8 Mundeleys (4 blancs et 4 noirs).

### Situation initiale :

Les lanciers "L" et les grenadiers "G" sont installés sur le tablier mais les "Mundeleys" "M" sont à l'extérieur en attendant d'être posés en cours de partie (voir la figure page ci-contre).

### But du jeu :

Prendre tous les pions adverses.

Les joueurs tirent au sort celui qui aura le trait. Ensuite, ils jouent à tour de rôle en déplaçant un pion de leur couleur et en effectuant éventuellement une prise.

### - généralités :

- Un pion touché doit être joué.
- Deux pions ne peuvent pas se trouver simultanément sur la même case.
- Un lancier ou un grenadier qui arrive à l'extrémité du camp adverse est remplacé par un "Mundeley".

### - les déplacements :

- Les lanciers marchent en diagonale d'une seule case à la fois sans reculer.
- Les grenadiers marchent en avant et latéralement d'une seule case à la

fois sans reculer.

- Les "Mundeleys" marchent dans tous les sens d'une seule case à la fois.

### - les prises :

- Tous les pions prennent comme ils marchent et viennent se placer sur la case du pion adverse pris.
- Les lanciers ne peuvent prendre que les lanciers adverses et les grenadiers ne prennent que les grenadiers adverses. En revanche, les "Mundeleys" peuvent prendre n'importe quel pion adverse.
- La prise n'est pas obligatoire.

**Michel  
BOUTIN**

\* Un lecteur connaît-il l'origine du terme "Mundeley" ?