

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 \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 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)



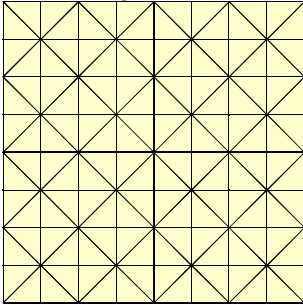
# PHALANX

Un jeu édité par Whitman en 1964.

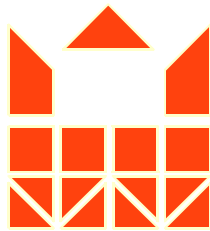
*Les règles françaises ont été établies par François Haffner à partir des règles originales anglaises et du « Livre des jeux de pions » de Michel Boutin chez Bornemann (1999)  
Le tablier et les pièces fournis en annexe ont été dessinés par Paul Lequesne.*

## Contenu

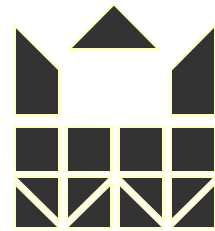
1 tablier composé de  
128 triangles isocèles



15 pièces rouges



15 pièces noires



1 Syntagme (20 pts)

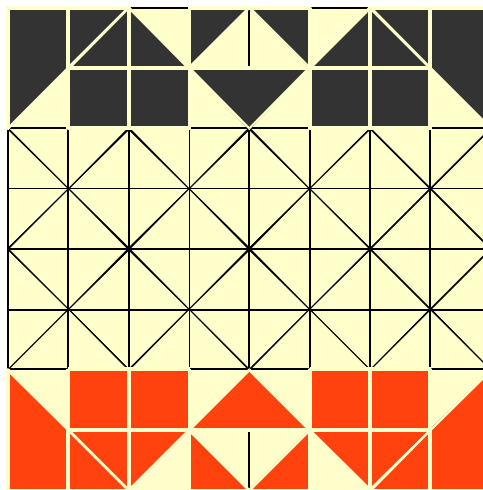
2 Hoplites (15 pts)

4 Archers (10 pts)

8 Auxiliaires (5 pts)

## Mise en place

Toutes les pièces sont mises en place sur le tablier comme indiqué ci-dessous. Chaque pièce recouvre de 1 à 3 triangles isocèles.



## But du jeu

- Soit capturer 14 pièces adverses
- Soit, en cas de blocage ou d'impossibilité constatée d'arriver à terminer la partie, être le joueur qui possède le plus de points encore sur le terrain.

Variante : on peut aussi décider que le gagnant est le premier qui capture pour 70 points de pièces adverses.

## Tour d'un joueur

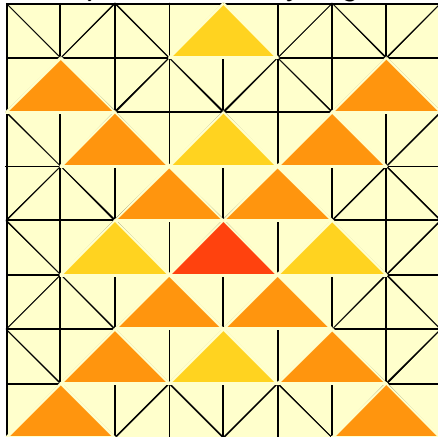
Le tour d'un joueur consiste à choisir l'une des deux actions :

- Déplacer une de ses pièces, puis éventuellement procéder à une ou des captures ;
- Procéder à une ou des captures "oubliées" par l'adversaire sans alors se déplacer à ce tour.

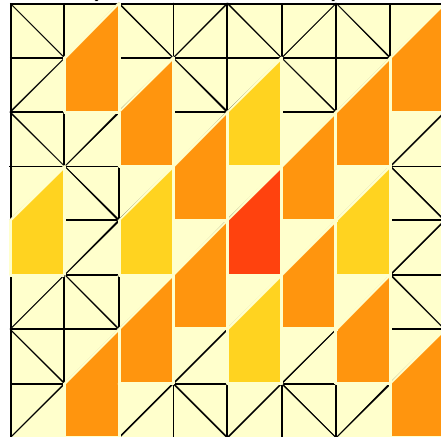
## Déplacement des pièces

Chaque pièce se déplace comme une dame aux échecs, d'un nombre de cases libres dans une des 4 directions. Il est interdit de sauter une case occupée. Les pièces ne peuvent jamais tourner.

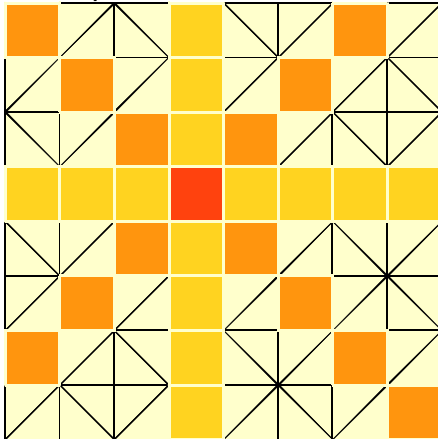
*Déplacement du syntagme*



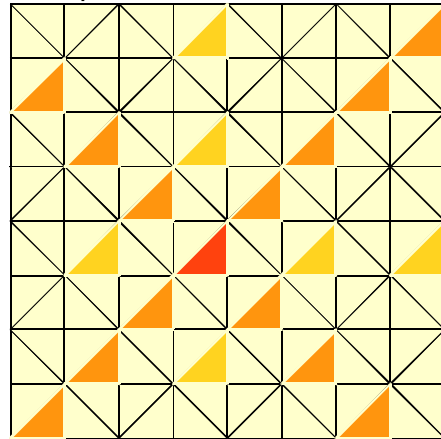
*Déplacement des Hoplites*



*Déplacement des Archers*



*Déplacement des Auxiliaires*



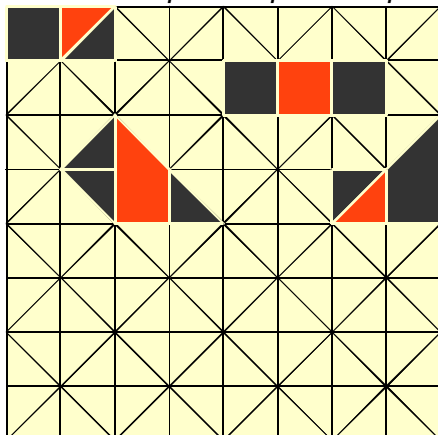
## Capture

Lorsqu'à l'issue de son déplacement (ou exceptionnellement au début de son tour) un joueur constate qu'une ou plusieurs pièces adverses sont en position de prise, il peut déclarer « Phalanx » et procéder à la capture de ces pièces.

Si le joueur ne déclare pas « Phalanx » que ce soit volontaire ou par inattention, il n'y a pas de capture.

Une pièce est en prise lorsque deux de ses côtés sont entièrement en contact avec une pièce du camp adverse. Une prise peut être multiple.

*Trois exemples de prise simple*



*Prises double, triple et quadruple*

