

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



STRATA7

Le Strata 7 est un jeu de stratégie pour 2 joueurs, qui propose une manière intéressante de s'affronter, en privant l'adversaire du mouvement et en essayant d'atteindre des objectifs situés dans le camp adverse.

1. Contenu

Le champ de bataille est de forme octogonale. Il est composé de 88 cases :

- 62 sont des cases actives ordinaires.
- 10 sont des cases d'objectif à conquérir ou défendre. Leur couleur varie suivant l'importance de l'objectif.
- 16 sont des obstacles infranchissables (en noir).

Les combattants sont figurés par 20 pions blancs et 20 bordeaux.

2. Mise en place

Placez les pions sur 3 rangées selon la figure 1. Au centre, la ligne de frontière orange sépare les 2 camps.

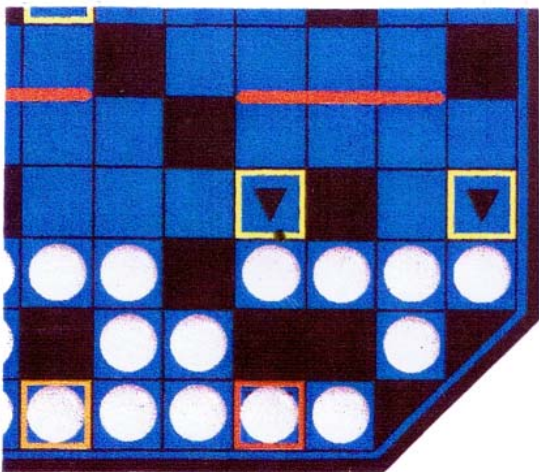
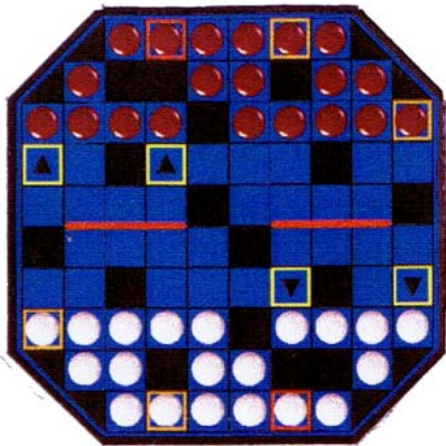


Figure 1 : positionnement initial des pions

3. But

Marquer 7 points de victoire en faisant des prisonniers et/ou en atteignant un ou plusieurs des 5 objectifs placés dans le camp adverse.

4. Déplacement

Il existe 2 formes de déplacement :

D'une seule case dans toutes les directions (avant, arrière, diagonale) comme le Roi aux échecs ! Les cases noires sont inaccessibles à tous les pions.

Par saut simple, au-dessus de ses pions et de ceux de l'adversaire, sans prise. On peut combiner autant de sauts que l'on veut.

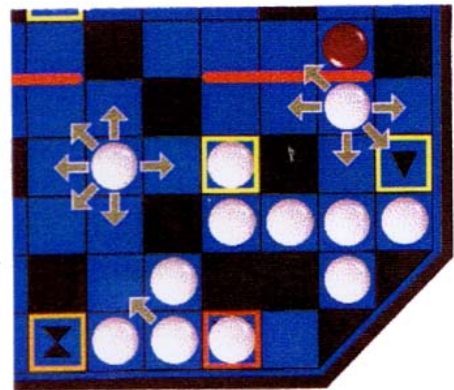


Figure 2 : Déplacement des pions

5. Blocage et Encerclement

Les attaques se font par blocage ou encerclement. En effet, un pion doit toujours avoir la **possibilité** de se déplacer **sans faire un saut**, même s'il ne se déplace pas réellement, du moment qu'il est en **contact** avec **au moins un pion adverse** (menace). Celui qui n'a qu'une seule liberté de déplacement est en danger. S'il la perd, même à la suite d'une de ses propres manœuvres, et que l'adversaire le menace toujours, ce pion est éliminé et retiré du champ de bataille par l'adversaire, si du moins il s'en aperçoit.

Notez qu'en début de partie, 11 combattants de chaque camp sont enfermés, sans libertés de mouvements, mais aucun adversaire ne les menace encore. Exemples d'encerclement figure 3 et 4. Chaque prisonnier vaut 1 point de victoire. J'autre façon de marquer des points est d'atteindre certains objectifs.

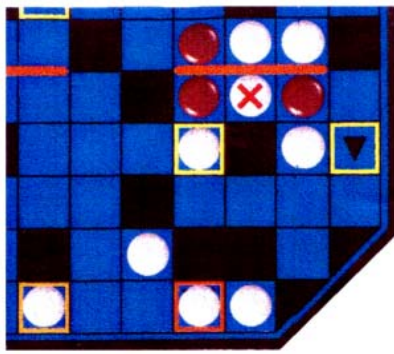


Figure 3 : Prise du pion marqué d'une croix

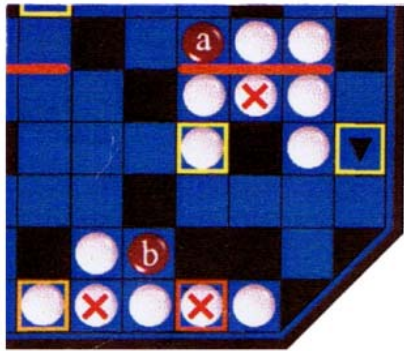


Figure 4 :

Le pion (a) suffit pour encercler l'adversaire
Le pion (b) suffit pour prendre
les deux pions marqués d'une croix.

6. Les Objectifs

Ce sont les cases marquées d'un liseré.

- Le liseré jaune avec 1 triangle noir rapporte 1 point de victoire.
- Le liseré orange avec 2 triangles noirs rapporte 2 points de victoire.
- Le liseré rouge avec 3 triangles noirs rapporte 3 points de victoire.

Pour atteindre un objectif, il faut franchir la frontière orange. Puis l'attaquer en 2 temps :

- Travaux d'approche : lorsqu'un de vos combattants arrive sur un objectif, il l'occupe. La moitié de la mission est accomplie mais l'occupant est bloqué par son occupation.
- L'arrivée des renforts : il ne pourra en sortir qu'après l'arrivée d'un renfort. Dès que ce renfort arrive, il se pose sur le premier occupant. Dès lors, l'objectif est pleinement atteint et les points sont aussitôt validés (1, 2 ou 3). Puis aussitôt, dans le même mouvement, les 2 pions solidaires quittent l'objectif pour une case voisine. C'est le seul cas où l'on joue 2 fois à la suite. Pas de saut possible pour quitter l'objectif. La séparation de ces 2 pions se fera **en priorité** au tour suivant, s'ils ont la place pour la réaliser le pion du dessus se place simplement sur une case voisine, sauf celle de l'objectif. Si c'est la

seule libre, la séparation, toujours prioritaire, est cependant remise au tour suivant, ou dès que possible. Cependant, il faut noter que lors de la séparation il peut sauter.

Un pion occupant un objectif peut être fait prisonnier avant l'arrivée du renfort. De même, 2 pions à côté de l'objectif peuvent être faits prisonniers avant de pouvoir se séparer.

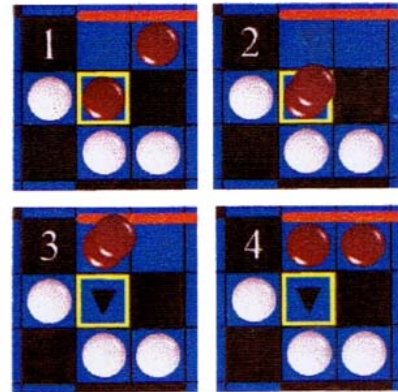


Figure 5 :

Libération de la case bonus
et séparation des attaquants :

1) position avant l'assaut – 2) assaut – 3) libération immédiate et dans le même tour de la case attaquée – 4) séparation des attaquants dès que possible.

Remarque : après leur séparation, les 2 attaquants peuvent réinvestir l'objectif et marquer à nouveau les points ! Il faut songer à les neutraliser ou à les disperser.

7. L'Ultime Renfort

Quand vous enregistrez votre 6^e prise victorieuse, vous récupérez un de vos pions prisonniers et le placez aussitôt sur une case de votre choix – sauf une case d'objectif. Si votre adversaire ne vous a pas encore fait de prisonnier, vous ajoutez à votre score un point de victoire supplémentaire et vous avez gagné la partie !

8. Fin de partie

Rappel 1 : chaque prisonnier vaut 1 point. Les objectifs rapportent 1, 2 ou 3 points selon leur éloignement.

Rappel 2 : il est impossible d'éviter d'être pris dans un encerclement en sautant. Au moment où un pion perd sa dernière liberté, il est aussitôt enlevé du jeu.

Strata 7 est un jeu de stratégie où il faut savoir conserver l'équilibre entre l'attaque et la défense des pions adverses et des objectifs. Le but étant d'avoir 7 points de victoire avant l'adversaire, la manière d'y parvenir peut s'avérer très différente d'une partie à l'autre. C'est toute la richesse du jeu qu'il vous reste à découvrir.

