

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

Bitva

Contenu

- 1 plan de jeu
- 2 dés six faces
- 32 fantassins en plastique en 4 couleurs
- 4 généraux en plastique avec leur chapeau en 4 couleurs

Règles pour deux joueurs

Quelques termes de jeu

- Chaque joueur a ses propres pions - 8 fantassins et 1 général (avec son chapeau).
- Une patrouille se compose d'au moins 2 soldats adjacents.
- Son territoire est la moitié du plan de jeu de son côté, jusqu'à la ligne noire épaisse.
- Le territoire ennemi est la moitié du plan de jeu au-delà de la ligne noire épaisse.
- Les postes de commandement sont les hexagones en pointillé.
- La tranchée est constitué des 3 hexagones adjacents entre les postes de commandement.

Déroulement du jeu

Placez le plan de jeu sur la table, choisissez une couleur et prenez les 9 pions de cette couleur (8 fantassins et 1 général). Puis placez vos unités de la manière suivante :

- Choisissez un des deux postes de commandement de votre territoire et placez-y votre général.
- À tour de rôle, jetez un dé et placez un de vos fantassins sur une case correspondant à la face du dé. Par exemple, si vous tirez un 5, placez un fantassin sur une case 5 de votre territoire.
- Essayez de mettre vos fantassins en patrouille (sur des hexagones adjacents) car ainsi, ils peuvent mieux attaquer (voir plus bas).
- Essayez également de les mettre dans la tranchée car ils y sont mieux protégé (voir plus bas).

Combats

Une fois tous les fantassins placés, les combats commencent. Le but du jeu est d'éliminer les pièces adverses en sautant sur leur case. Une fois le général adverse éliminé, vous gagnez. Vous jouez en alternant les jets de dés avec votre adversaire. Jetez les deux dés et déplacez un de vos soldats en conséquence. Si vous ne pouvez pas jouer selon les dés tirés, vous passez. Vous devez suivre les règles suivantes pour les sauts (supposons que vous ayez obtenu aux dés 4 et 6) à quelques exceptions près :

- Un fantassin isolé ne peut pas sauter librement, il ne peut sauter que vers un hexagone adjacent – dans cet exemple, il ne peut sauter que d'un hexagone numéroté 4 vers un hexagone voisin numéroté 6 (ou vice versa).
- Un fantassin en patrouille peut sauter où il veut sur le plan de jeu – dans cet exemple, il peut sauter d'une case numérotée 4 vers n'importe quelle case numérotée 6 sur le plan de jeu (ou vice versa).
- Un général peut aller sur n'importe quelle case de l'un des deux dés, indépendamment de sa case de départ – dans cet exemple il peut sauter, où qu'il se trouve, vers n'importe quelle case numérotée 4 ou 6.

Exceptions

- Le poste de commandement est une forteresse inexpugnable jusqu'à ce que le dernier fantassin ait été capturé ; Il devient alors une case normale et vous pouvez y sauter librement.
- On ne peut sauter vers une case de la tranchée ennemie qu'à partir du territoire ennemi ; vous devez d'abord sauter quelque part sur le territoire ennemi et alors seulement, vous pouvez attaquer un ennemi dans sa tranchée.

C'est pourquoi il est intéressant de déplacer ses soldats de façon à former des patrouilles dans le territoire ennemi, puis d'essayer d'éliminer ses fantassins et son général.

Règles pour 4 joueurs

On peut jouer à quatre joueurs. Chacun possède alors 8 fantassins et un général d'une couleur. Il y a alors deux équipes de 2 joueurs. Les joueurs en équipe travaillent ensemble pour lutter contre l'équipe adverse. Les coéquipiers peuvent construire ensemble des patrouilles, mais chacun jette les dés et ne déplace que ses propres soldats. Les combats suivent les règles normales. Lorsqu'un général est éliminé, ses troupes sont retirées du jeu et seul le joueur survivant de l'équipe continue à jouer.

Variante pour les joueurs plus aguerris

Elle est un peu plus difficile. Le plan de jeu se compose de :
Une zone de combat (non utilisée dans le jeu de base) constituée des cases rouges.
Quatre réserves – les zones autour de la zone de combat.
Les tranchées – elles séparent les zones de réserve ; les alliés peuvent les franchir.
Le poste de commandement est une case normale.

Règles

Les fantassins sont placés de la même façon que dans le jeu de base ; chaque joueur doit cependant placer au moins deux fantassins dans la zone de combat.

Combat

Les combats se déroulent de la même manière que dans le jeu de base avec ces modifications :

- Les soldats dans la réserve sont protégés – un adversaire ne peut ni y sauter ni y attaquer.
- Il n'est possible d'attaquer, depuis la réserve, qu'un soldat isolé. Il est donc interdit d'attaquer depuis la réserve un soldat qui patrouille en zone de combat.
- Pour attaquer un fantassin adverse en patrouille, il faut donc le faire depuis la zone de combat.
- Une patrouille se compose d'au moins un soldat en zone de combat et d'un soldat en zone de réserve.
- Un joueur qui au début de son tour n'a pas au moins deux soldats en zone de combat doit en amener immédiatement un depuis sa zone de réserve. Pour cela, il jette un seul dé et se pose sur une case du numéro tiré. Puis il dispose de son tour de jeu normal, jette les deux dés et peut se déplacer et/ou attaquer.
- Si un joueur a plus de deux soldats dans la zone de combat, au prochain tour il peut rappeler l'un d'entre eux retour dans la réserve.
- Si un joueur n'a plus qu'un seul soldat, il doit le faire accompagner en zone de combat par le général.

Le jeu se termine par l'élimination du général adverse.