

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 *** 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

**ESCALE À JEUX**



Castello

Règle du jeu

Nombre de joueurs : 2

Équipement :

- 71 pièces dont 30 pions rouges, 30 pions noirs et 11 châteaux (Fig.1).
- Un tablier rectangulaire de 315 cases (21×15). Le tablier est divisé en trois sections : le domicile, la section centrale et le camp adverse (Fig. 2).



Figure 1 : 11 châteaux jaunes, 30 pions rouges et 30 pions noirs.

Début de partie

Tous les pions sont installés sur le tablier. L'un des joueurs joue avec les rouges, l'autre avec les noirs. Les châteaux sont des pièces fixes (Fig. 2).

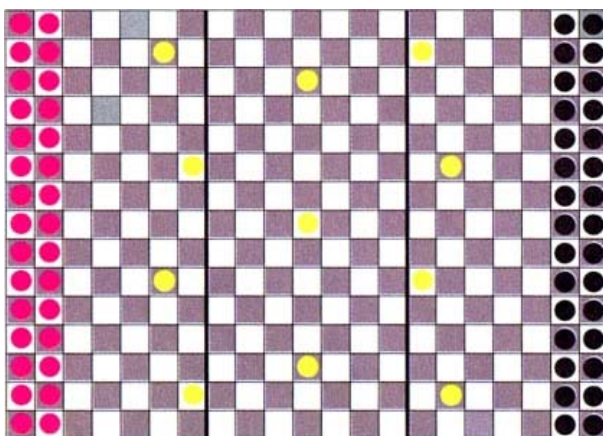


Figure 2 : Le tablier de jeu et la position des pièces au départ.

But du jeu

Capturer 4 châteaux (parmi ceux de la section centrale et du camp adverse) ou 28 pions opposés.

Déroulement du jeu

- Chaque joueur déplace à tour de rôle l'un de ses pions, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Lors de son premier mouvement, un pion peut être déplacé de deux cases, ensuite, tout pion ne sera déplacé que d'une seule case. Lors d'un coup, un pion peut aussi sauter un autre pion (de sa couleur ou non) à condition que la case située immédiatement derrière le pion sauté soit libre.
- Plusieurs sauts sont permis et les pions adverses sautés sont capturés et retirés du tablier. Lors d'un coup, un pion peut prendre un maximum de cinq pions adverses, et son mouvement s'achève derrière le cinquième pion capturé (Fig. 3).

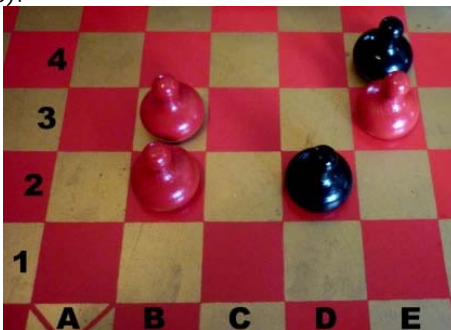


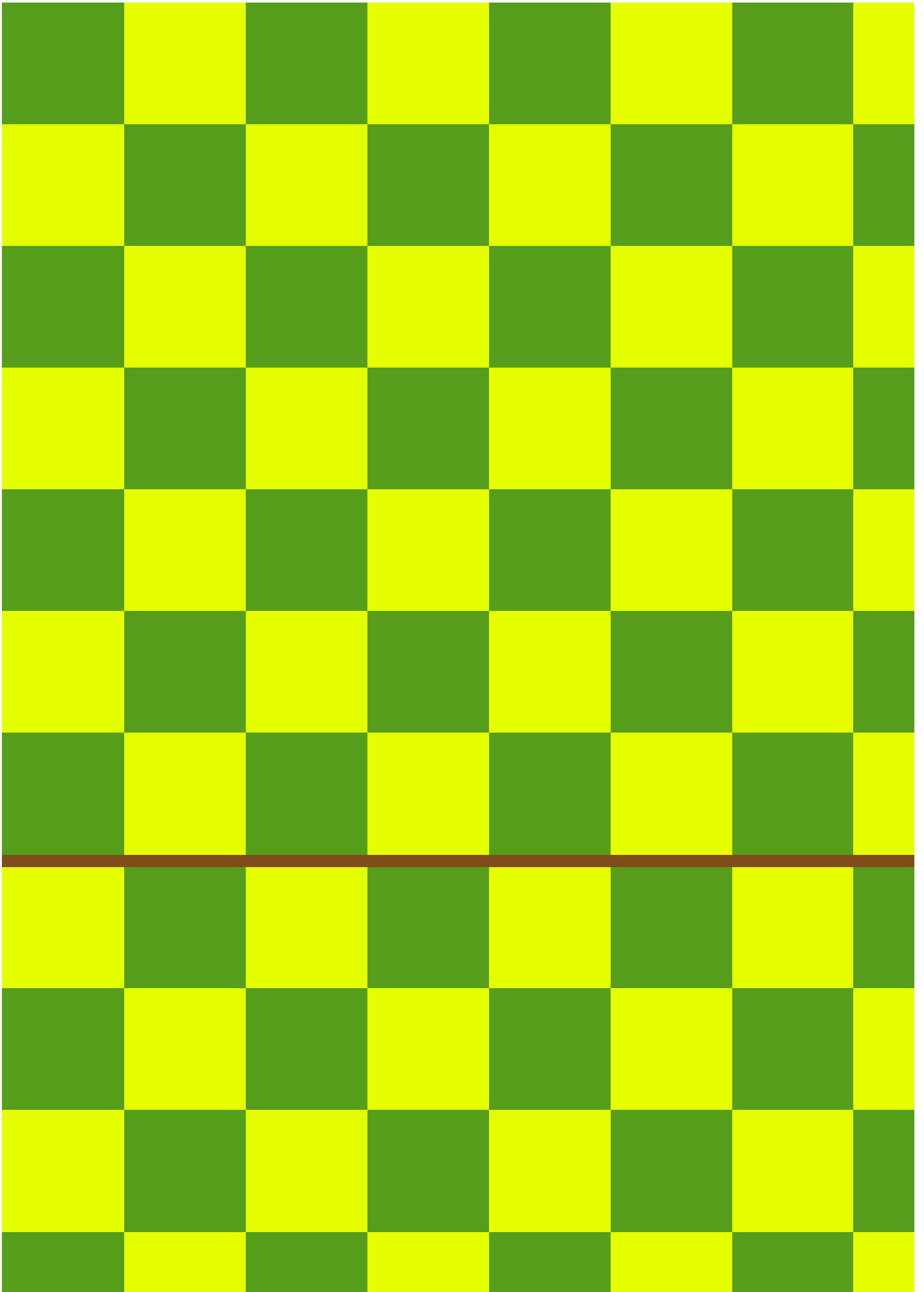
Figure 3 : Exemple de coup avec prises. Le pion noir E4 peut prendre les trois rouges par un déplacement E4-E2-C2-A2-C4.

- Un château est conquis quand il est entouré de trois pions. Ce château est alors retiré du tablier, et la case qu'il occupait devient accessible aux pions (Fig. 4).

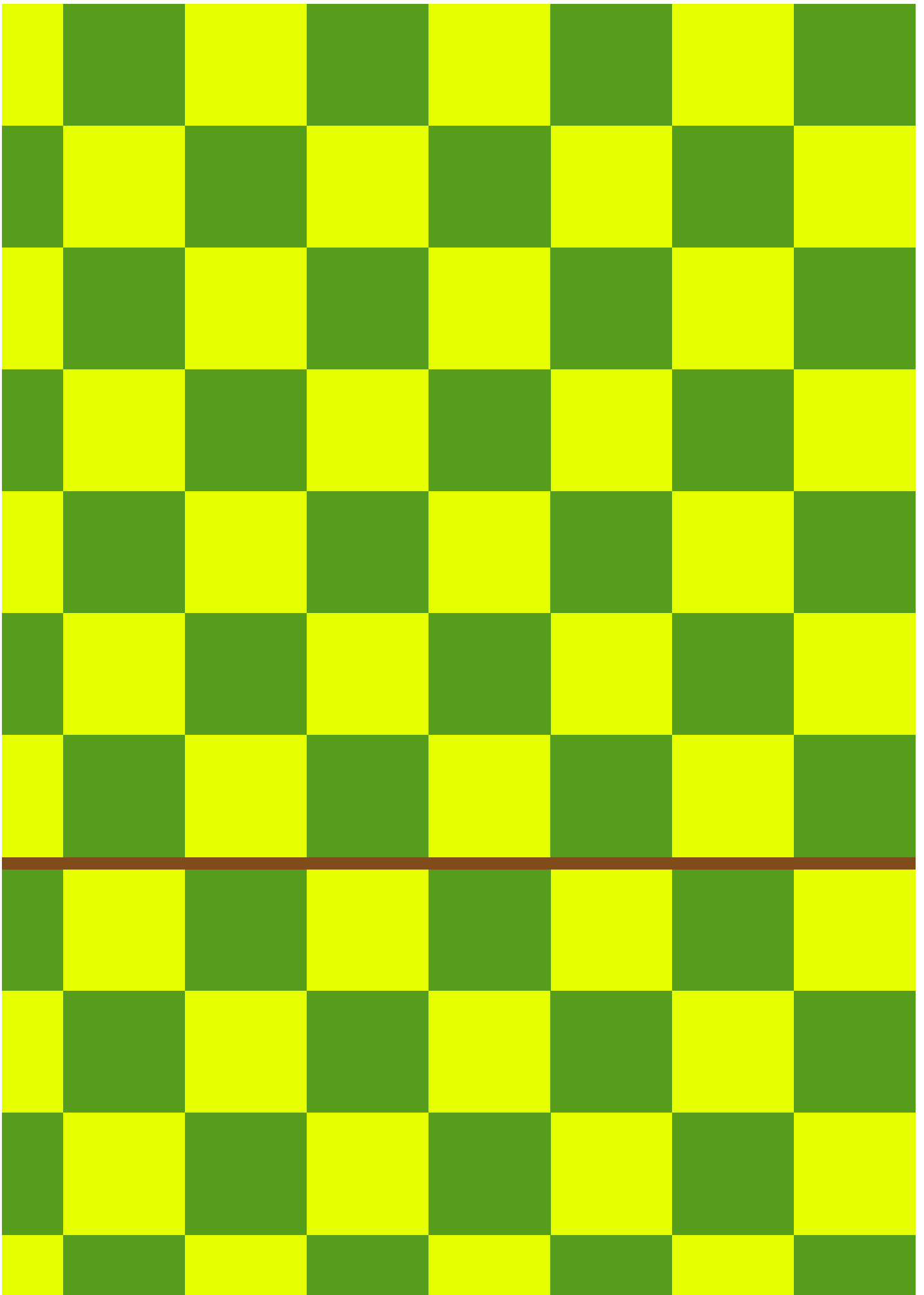


Figure 4 : Le château jaune est capturé et retiré du tablier.

- Les joueurs ne peuvent pas capturer les trois châteaux de leur « domicile ». Le château du milieu de la section centrale ne peut pas être conquis avant la prise d'au moins un château du camp adverse.



imprimer deux fois



imprimer deux fois