

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**



WAR OF MASTERS

”CYLINDER”

LA GUERRE DES MAITRES

FRANCAIS

2 joueurs

Contenu: 1 tableau de jeu

18 Cylindres
(9 en chaque couleur rouge et maronne)
24 mm (A)

18 Cylindres
(9 en chaque couleur rouge et marronne)
20 mm (B)

2 Cylindres un en chaque couleur, sont
désignés comme MAITRES par une
anneau d'une couleur frappante à la tête
1 Dé

Il faut choisir sa couleur et placer les cylindres
conformément à l'ill. No. 1.

Le But:

De capturer le MAITRE de l'adversaire.

Les Pièces et leurs mouvements:

Les petits cylindres se déplaceront et captureront dans
un seul sens — tout droit. Aussitôt qu'un petit cylindre
a atteint la ligne arrière de l'adversaire, il sera remplacé
par un plus grand. Si on n'a pas de grand cylindre, le
petit pourra s'avancer de même façon qu'un grand
jusqu'au moment qu'il peut être remplacé.

Les grands cylindres, y compris les MAITRES,
s'avanceront et captureront en tous sens, en avant, en
arrière, à côté et en diagonale. Aucune pièce peut
sauter en deux directions différentes dans le même
mouvement. Voyez l'ill. No. 2 — mouvement du petit
cylindre.

Le jeu:

Les joueurs alterneront les mouvement en roulant le
dé. Une pièce sera avancée le nombre de carrés indiqué
par le dé. Si on aura un coup de 6, le joueur pourra
avancer une pièce six carrés en tout, ou bien il pourra
aussi diviser le coup et avancer deux pièces sur un
total de six carrés. Si le coup sera divisé entre deux
pièces, il faut qu'ils seront avancés sur un total de 6
carrés.

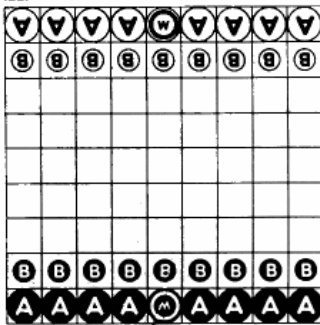
Un joueur peut capturer et éliminer la pièce de
l'adversaire du tableau de jeu si sa propre pièce
prendra le même carré que celui de l'adversaire.
N'importe quel roulement de la pièce peut effectuer la
capture d'une pièce de l'adversaire, mais un MAITRE ne
pourra pas capturer ou être capturé par un cylindre
d'un mouvement de 1.

Tous les autres mouvements s'appliquent aux
MAITRES comme à n'importe quelle autre pièce.

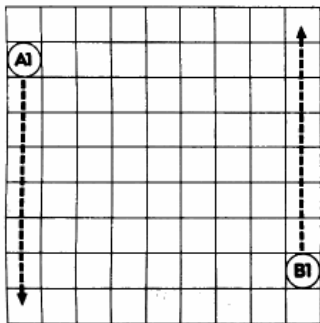
Une variation du jeu:

Les cylindres seront arrangés comme à la «GUERRE
DES MAITRES» ordinaire avec l'exemption que les
MAITRES sont pareils aux autres grands cylindres et
peuvent être placés n'importe où sur la ligne arrière.
Les règles spéciales appliquées aux MAITRES ci-
dessus, ne sont plus valables. Toutes les autres règles
sont en vigueur et on joue jusqu'au moment où un des
joueurs a capturé toutes les pièces de l'adversaire.

ILL.1



ILL.2



ILL.3

