

***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).***

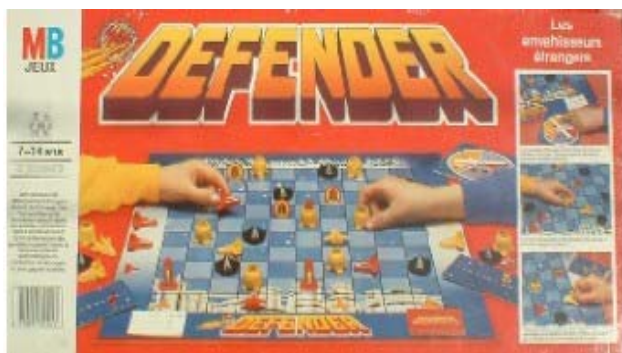
***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# DEFENDER



**M.B**

**1983**

**A PARTIR DE 7 ANS**

**2 JOUEURS**

Inspiré d'un jeu vidéo, DEFENDER permet de combattre des envahisseurs venus d'ailleurs pour enlever des humanoïdes et les transformer en terribles mutants.



sont en attente dans les docks.

Le plateau représente le champ de bataille entre les vaisseaux des extra-terrestres et celui des Defenders; l'espace est quadrillé de 10 rangées et de 10 colonnes, marquées de 1 à 10 et de A à J. Le but du jeu est de marquer le plus de points en détruisant les pièces adverses. Chaque joueur reçoit 6 vaisseaux Defenders, 2 d'entre eux sont placés en position de départ sur le plateau; les autres

Vaisseau de Débarquement 3E, 7J	Vaisseau de Débarquement 6H
Bombardier 3H	Bombardier 6C, 8I
Humanoïde 8H	Humanoïde 9A

Pour commencer, 3 cartes "coordonnées" sont dévoilées; chacune d'elles indique l'emplacement sur le plateau des pièces Bombardier, Humanoïde et Vaisseau de débarquement. A son tour, le joueur actionne une roue fléchée; celle-ci indique quelle

pièce le joueur peut déplacer.

Un vaisseau Defender peut se déplacer dans toutes les directions et détruire n'importe quelle pièce (y compris les Defenders adverses). Un Vaisseau de débarquement ne se déplace qu'horizontalement ou verticalement et peut détruire un Defender ou capturer un Humanoïde; lorsqu'il est en charge d'un Humanoïde, il doit se porter sur la rangée supérieure du plateau pour le transformer en Mutant. Le Bombardier se déplace en diagonale et doit détruire les Defenders; de même pour les humanoïdes devenus Mutants. Si la flèche indique "Bombe à effet rayonnant", toutes les pièces contiguës aux Defenders du joueur sont détruites. Enfin si la flèche s'arrête sur "Prenez une carte de coordonnée", une nouvelle pièce est mise en jeu.



Chaque action réussie fait gagner des points (3 points pour la destruction d'un Vaisseau avec un Humanoïde, 2 points pour un Mutant, 1 point pour un Bombardier ou un Vaisseau seul). Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur a perdu ses 6 Defenders (la destruction de l'adversaire doit être calculée !). Le meilleur score remporte la partie.