

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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).

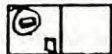
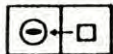
L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





Le seul moyen pour le *boulet* de se défendre est de prévenir l'attaque du chevalier en le détruisant ou de se protéger avec un chevalier.

### III - LE CIRCUIT

#### A . L'étape "départ" :

Le joueur passant par l'étape "départ" reçoit 10 écus par *arté* en sa possession. Puis il se conforme aux instructions de l'étape.

Ex : j'ai deux *cités* détruites il m'en reste 3 d'origine mais j'en ai conquis trois soit 6 *cités* en ma possession. Je reçois 60 écus.

#### B . Les étapes "chevalier" :

Le joueur qui s'arrête sur une étape "Chevalier *rempart* *boulet*" peut, s'il le souhaite, acheter, au choix si c'est le cas, l'arme correspondant à l'étape. Dans le cas où deux armes sont proposées, il doit acheter les deux armes. Il doit attendre son prochain tour pour les placer.

#### C . Les étapes "équipements" :

Le joueur qui s'arrête sur une étape "équipement" paye 5 écus d'équipement par chevalier sur l'échiquier. S'il ne veut ou ne peut pas payer, il perd les chevaliers non équipés.

#### D . Les étapes "destin" :

Le joueur qui s'arrête sur l'étape "destin" doit tirer une carte "destin", et après en avoir suivi les instructions, remettre la carte sous le paquet. Si une carte "destin" n'est pas applicable, on la remet sous le paquet sans en tirer d'autres.

#### E . Les étapes "trêves" :

Le joueur qui s'arrête sur l'étape "trêve" peut décider d'y rester 3 tours maximum. S'il décide de rester, il passe son tour sur l'échiquier et sur le circuit et reçoit 30 écus à chaque tour passé.

#### F . Les étapes "magie" :

L'étape "magie" permet au joueur d'améliorer les performances de ses armes (chevaliers, *rempart*, *boulet*). Le joueur qui s'arrête sur une étape "magie" peut, moyennant paiement préalable au Trésor, tirer une carte "magie". Les cartes tirées se conservent et ne doivent pas être vues des autres joueurs. Elles peuvent être utilisées à tout moment.

\* Les cartes "magie" sont indépendantes des armes, en conséquence on peut acheter une carte "magie" même si l'on n'a pas d'arme. Lorsque l'instruction de la carte est exécutée, la carte est remise face contre la table sous le paquet.

#### G . Les étapes "complot" et "embuscade" :

Le joueur qui s'arrête sur une étape "complot" peut payer au Trésor 10 écus en échange d'un jeton "complot". Ce jeton pourra être utilisé une fois au moment où un adversaire tombera sur une étape "embuscade". Pour chaque jeton utilisé contre l'adversaire, il recevra de celui-ci 20 écus. Les jetons une fois utilisés sont rendus au Trésor.

\* Si plusieurs joueurs utilisent leurs jetons contre un même adversaire, celui qui utilise le plus de jetons doit être payé en premier. En cas d'égalité de jetons, le paiement se fait en priorité à celui qui jouera le premier sur le circuit. Si l'adversaire n'a plus d'argent, mais dispose d'armes, il devra les vendre au Trésor la moitié de leur prix d'achat (les jetons "complot" pourront être revendus 10 écus) jusqu'à extinction de sa dette. Le Trésor ne peut compléter la dette d'un joueur qui ne peut plus payer.

### IV - ALLIANCES

Des alliances peuvent s'instaurer en cours de partie, mais il ne peut y avoir d'échange, de prêts, de ventes entre les alliés.

## DISSUASION<sup>®</sup>

(2, 3, 4, 5, 6 joueurs)

Vous êtes un valeureux seigneur du Moyen-Age, défendant vos *cités* de l'attaque de vos adversaires.

*Boulet*, *rempart* chevalier ? A vous de choisir les *armes de la bataille* mais vous les paierez en Écu.

Les plus fougueux n'hésiteront pas à lancer leurs *boulets* pour détruire définitivement les *cités* ennemies les plus calculateurs useront de toutes leur ruse pour manipuler chevaliers et *remparts*!

#### BUT DU JEU :

Le jeu consiste à se faire un royaume par la destruction des *cités* des adversaires ou par leur conquête. La victoire est totale lorsque les *cités* de tous les adversaires sont détruites ou conquises.

#### POUR COMMENCER :

Chaque joueur reçoit au hasard un pion de couleur qui va lui donner droit à 5 cases de la couleur reçue. Ces cases sont ses *cités*

Le Trésor distribue à chaque joueur :

- 150 écus (4 billets de 20 écus, 5 billets de 10 écus, 4 billets de 5 écus)
- 3 chevaliers de la couleur reçue et un *boulet*

Chaque joueur jette deux dés ; le joueur ayant le plus grand total commence le jeu. Il place ses chevaliers et son *boulet* sur ses *cités* pose son pion sur la case départ, puis jette deux dés, avance son pion dans le sens de la flèche, du nombre d'étapes indiqué par les dés.

#### DÉROULEMENT DES ACTIONS :

- Chaque joueur joue successivement : I - sur l'échiquier en utilisant ses armes.
- II - sur le circuit en jetant les dés.

#### I - L'ÉCHIQUIER

Avant de jeter vos dés, n'oubliez pas de jouer sur l'échiquier.

##### A - Les *cités*

Un joueur a perdu quand ses 5 *cités* d'origine sont détruites et/ou conquises.

Ex n° 1 : Les 5 *cités* rouges sont détruites. Tout ce qui appartenait au joueur rouge est rendu au Trésor.

Ex n° 2 : 3 *cités* bleues sont détruites et 2 *cités* bleues sont conquises par les chevaliers jaunes. Tout ce qui appartenait au joueur bleu est remis au joueur jaune.

\* Les chevaliers perdants sont changés et prennent la couleur du conquérant dans la limite des chevaliers disponibles. Ils ne peuvent être immédiatement rejoués. S'il y a plusieurs conquérants tout est remis au Trésor. Les *cités* bleues restant sont considérées comme neutres.

##### B - Les autres cases

Les autres cases sont considérées comme n'appartenant à personne. Elles sont neutres. Les cases de couleur n'étant affectées à personne ou ayant appartenu à un joueur qui a perdu, sont considérées comme des cases neutres.

#### II - CHEVALIER,

Toutes ces pièces peuvent être utilisées en même temps au cours d'un coup sur l'échiquier. Un chevalier, un *rempart* un *boulet* peuvent se trouver sur la même case.

##### A - Chevalier

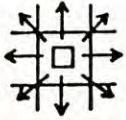
Il permet la conquête de nouvelles cases



\* Les phrases en petits caractères correspondent à des cas particuliers. Il sera utile de s'y référer une fois la partie engagée.

### 1. Comment utiliser le chevalier ?

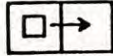
Au départ, le chevalier doit toujours être placé sur une des 5 cités de sa couleur. Il peut y avoir plusieurs chevaliers par case.



Le chevalier peut se déplacer sur toutes les cases voisines de la sienne à raison d'une case par coup. Il peut se déplacer immédiatement après avoir été mis sur l'échiquier. Un joueur peut utiliser plusieurs chevaliers en même temps.

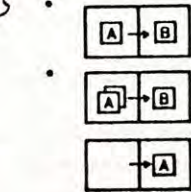
### 2. Comment conquérir de nouvelles cités ?

En se déplaçant sur une case de couleur autre que la sienne, le chevalier prend possession de la case.



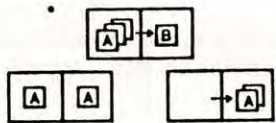
Quand la case est défendue par un chevalier, l'attaque ne réussit que si le nombre de chevaliers attaquants est supérieur de 1 au nombre de chevaliers défendants.

#### EXEMPLES



- Le chevalier A attaque le chevalier B. 1 contre 1. A et B disparaissent.

- Les 2 chevaliers A attaquent le chevalier B. 2 contre 1. Un chevalier disparaît dans chaque camp. Le chevalier A restant prend possession de la nouvelle case.



- Les 3 chevaliers A attaquent le chevalier B. 3 contre 1. Un chevalier disparaît dans chaque camp. Le joueur répartit les chevaliers victorieux comme il le souhaite sur les deux cases. A condition que la case B soit occupée.

\* Pour qu'une attaque soit possible, aucun chevalier attaquant ne doit s'être déplacé immédiatement avant l'attaque. L'attaque n'est pas obligatoire quand plusieurs chevaliers adverses sont en contact.

### 3. Départ du chevalier conquérant

Un chevalier quittant une case d'une couleur autre que la sienne en perd la possession. Dès lors, les remparts et les boulets qui peuvent s'y trouver appartiennent au joueur de cette couleur.

#### B. BOULET

Il permet de détruire n'importe quelle case.

##### 1. Comment utiliser le boulet ?

Le boulet doit être placé sur une des 5 cités d'origine.

Plusieurs boulets peuvent être placés sur une même cité. Un

joueur peut utiliser plusieurs boulets en même temps.

##### 2. Comment détruire des cités ?

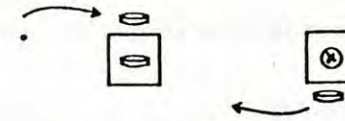
Le boulet attaque la case qu'il souhaite et dans n'importe quelle direction. Contrairement au chevalier, en se déplaçant sur une case, automatiquement il la détruit et s'anéantit. Une fois utilisé, il est rendu au Trésor. Il peut attaquer immédiatement après avoir été mis sur l'échiquier.



- Attaque par un boulet d'une case. La case est détruite. Elle est symbolisée par un pion "tête de mort" et est inutilisable jusqu'à la fin de la partie. Le boulet est rendu au Trésor.



- Attaque par un boulet d'une case occupée par un chevalier. La case est détruite ainsi que le chevalier. Elle est symbolisée par un pion "tête de mort" et est inutilisable jusqu'à la fin de la partie. Le boulet est rendu au Trésor.



- Attaque par un boulet d'une case occupée par un boulet. La case est détruite : on y place un pion "tête de mort". Le boulet attaqué riposte obligatoirement et immédiatement contre l'attaquant car la case est détruite. Le boulet qui riposte peut aller sur n'importe quelle case de l'attaquant. Les 2 boulets utilisés sont rendus au Trésor.

\* Un boulet qui ne peut riposter faute d'adversaire est rendu au Trésor. Un joueur peut attaquer plusieurs adversaires avec plusieurs boulets.

### 4. Comment dissuader un adversaire ?

La clé de la dissuasion est dans la force du boulet. Il peut détruire facilement les cases adverses et il conserve son potentiel de destruction même quand la case sur laquelle il se trouve est détruite. Autrement dit, deux joueurs à égalité de boulets peuvent se faire autant de dégâts. Il y a donc un équilibre qui se crée et qui empêche toute attaque inconsidérée. Plus le joueur aura de boulets plus il dissuadera les autres, mais attention, les chevaliers et les remparts sont là pour rompre l'équilibre des forces.

#### C - REMPART :

Le rempart permet d'empêcher la destruction d'une case par un boulet.

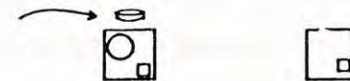
##### 1. Comment utiliser le rempart ?

Le rempart doit être placé sur une des 5 cités.

Plusieurs remparts peuvent être placés sur une même cité. Un rempart est fixe, il ne peut être déplacé sur une autre cité.

##### 2. Que protège le rempart ?

Le rempart protège la cité et tout ce qui s'y trouve contre l'attaque du boulet.



- Attaque par un boulet d'une case occupée, par un chevalier et protégée par un rempart. Le rempart est détruit et rendu au Trésor. Le boulet attaquant est rendu au Trésor. La case et le chevalier ne sont pas détruits.

##### 3. Le rempart et le boulet contre le chevalier :

Un rempart et un boulet ne peuvent se défendre contre l'attaque d'un chevalier. Le chevalier s'approprie alors la case, le boulet et le rempart.