

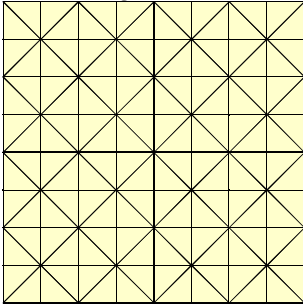
PHALANX

Un jeu édité par Whitman en 1964.

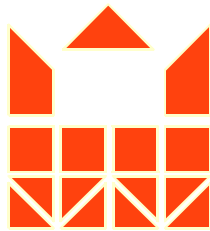
*Les règles françaises ont été établies par François Haffner à partir des règles originales anglaises et du « Livre des jeux de pions » de Michel Boutin chez Bornemann (1999)
Le tablier et les pièces fournis en annexe ont été dessinés par Paul Lequesne.*

Contenu

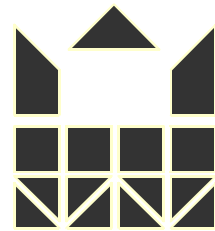
1 tablier composé de
128 triangles isocèles



15 pièces rouges



15 pièces noires



1 Syntagme (20 pts)

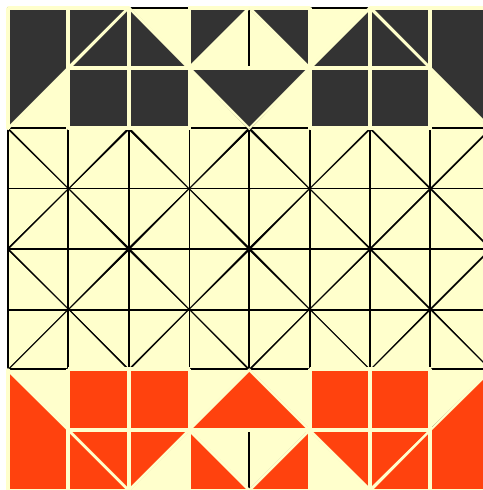
2 Hoplites (15 pts)

4 Archers (10 pts)

8 Auxiliaires (5 pts)

Mise en place

Toutes les pièces sont mises en place sur le tablier comme indiqué ci-dessous. Chaque pièce recouvre de 1 à 3 triangles isocèles.



But du jeu

- Soit capturer 14 pièces adverses
- Soit, en cas de blocage ou d'impossibilité constatée d'arriver à terminer la partie, être le joueur qui possède le plus de points encore sur le terrain.

Variante : on peut aussi décider que le gagnant est le premier qui capture pour 70 points de pièces adverses.

Tour d'un joueur

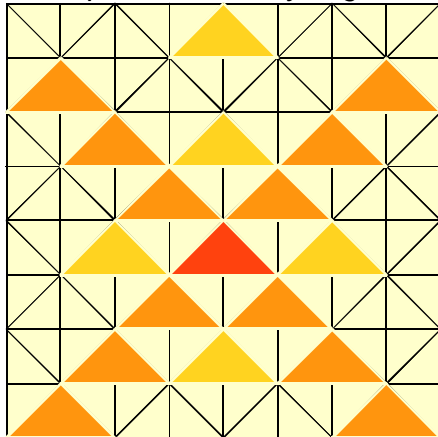
Le tour d'un joueur consiste à choisir l'une des deux actions :

- Déplacer une de ses pièces, puis éventuellement procéder à une ou des captures ;
- Procéder à une ou des captures "oubliées" par l'adversaire sans alors se déplacer à ce tour.

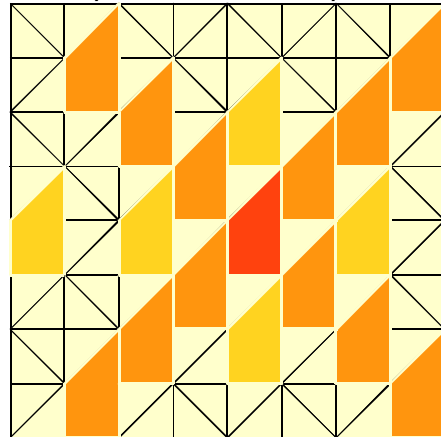
Déplacement des pièces

Chaque pièce se déplace comme une dame aux échecs, d'un nombre de cases libres dans une des 4 directions. Il est interdit de sauter une case occupée. Les pièces ne peuvent jamais tourner.

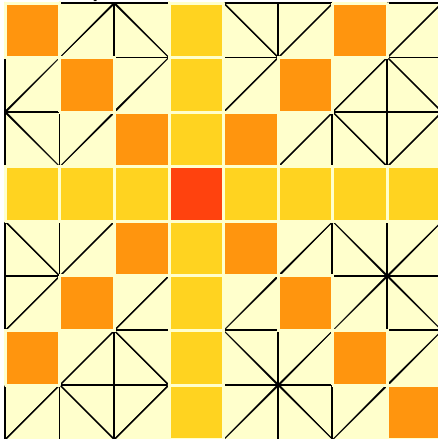
Déplacement du syntagme



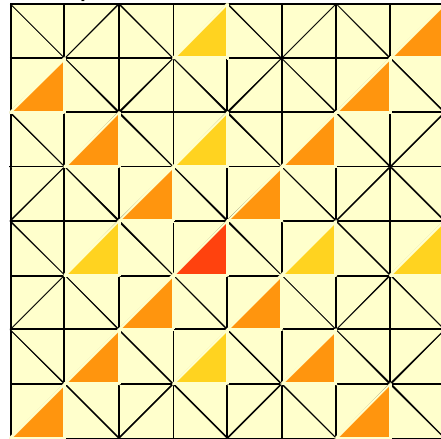
Déplacement des Hoplites



Déplacement des Archers



Déplacement des Auxiliaires



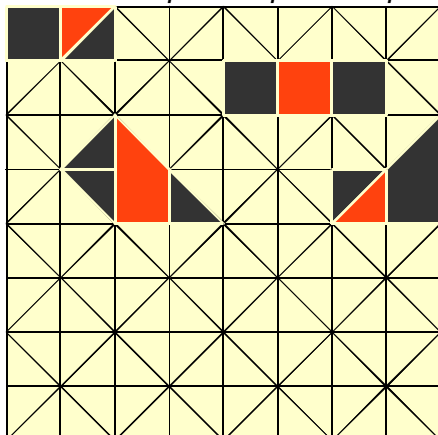
Capture

Lorsqu'à l'issue de son déplacement (ou exceptionnellement au début de son tour) un joueur constate qu'une ou plusieurs pièces adverses sont en position de prise, il peut déclarer « Phalanx » et procéder à la capture de ces pièces.

Si le joueur ne déclare pas « Phalanx » que ce soit volontaire ou par inattention, il n'y a pas de capture.

Une pièce est en prise lorsque deux de ses côtés sont entièrement en contact avec une pièce du camp adverse. Une prise peut être multiple.

Trois exemples de prise simple



Prises double, triple et quadruple

