

***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)***



# Winkeladvokat - L'avocat du diable

2 à 4 joueurs à partir de 12 ans.

## Principe

Votre client est désespéré ! L'avocat général a requis une peine d'emprisonnement à vie contre lui. Vous allez plaider pour défendre sa cause devant les juges et tenter d'atténuer sa condamnation. D'habiles DETOURS vous permettent de faire valoir des interprétations du Code en faveur de votre client. Ces interprétations sont représentées dans le jeu par des points. En déplaçant votre pion, vous obtenez des points qui s'additionnent pendant la partie. Plus vous avez de points, plus vos arguments permettent de réduire la condamnation de votre client par les juges. Et le but du jeu est d'obtenir la condamnation la plus réduite possible.

## Composition

- 1 plateau de jeu de 64 cases
- 4 pions Avocat
- 80 pions Article § : 25 bleus, 25 rouges, 15 jaunes, 15 verts

## Préparation

A 2 joueurs : seuls les 2 AVOCATS, les 2 cases départ et les 50 ARTICLES bleus et rouges sont utilisés.

A 4 joueurs : chaque joueur reçoit 15 pions ARTICLE.

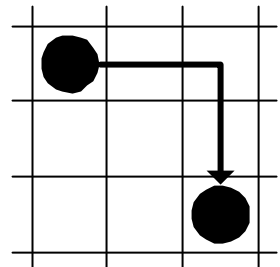
Les joueurs choisissent une couleur et posent leur avocat sur la case départ correspondante, puis se mettent d'accord pour choisir celui qui va commencer. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Le jeu

### • Déplacement des avocats :

Un pion Avocat peut faire un DETOUR à son tour de jouer. Il suffit de le déplacer horizontalement ou verticalement d'un certain nombre de cases inoccupées, puis de virer à angle droit (90°) pour continuer le déplacement d'une ou plusieurs cases au choix, avant de poser le pion. La case sur laquelle a lieu le virage à angle droit s'appelle CASE DETOUR.

Figure 1 : Déplacement d'un avocat : le DETOUR.



### • Introduction d'un article § :

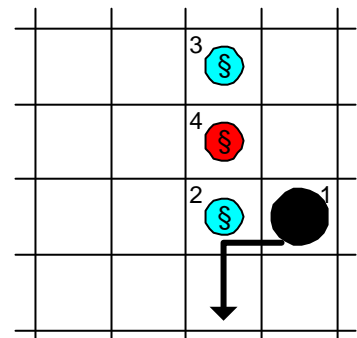
Le joueur qui fait un détour place un pion article § dans la case détour. Le chiffre imprimé dans la case détour sera compté dans les points du joueur en fin de partie.

### • Prise d'un pion article § :

Au lieu de déplacer son avocat, un joueur peut prendre un pion article à son tour de jouer. Il suffit de sauter un pion article adverse, comme aux dames, à condition d'avoir une case libre aussitôt après. Les sauts successifs sont autorisés.

Figure 2 :

- ① l'avocat fait un détour ...
- ② ... un article est posé dans la case détour
- ③ cet article a sauté l'article adverse ④ : l'article sauté est sorti du plateau de jeu.



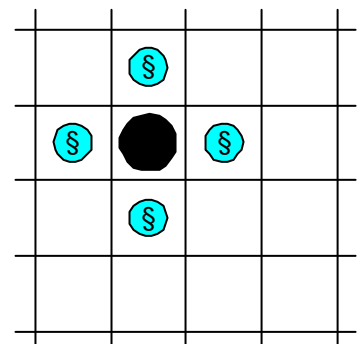
Les avocats ne peuvent pas prendre ni être pris. Les articles pris sont gardés par le joueur qui les a pris et seront additionnés à ses points en fin de partie.

## Fin de la partie

Le jeu prend fin dès qu'un joueur ne peut plus déplacer son avocat. L'avocat est alors bloqué entre 4 articles, ou entre des articles et le bord du plateau de jeu (dessin n°3).

Figure 3 :

L'avocat est bloqué : il ne peut se déplacer dans aucune des 4 directions possibles.



Chaque joueur additionne alors les points qu'il a gagnés :

- les chiffres des cases occupées par ses pions articles,
- le total des pions articles qu'il a pris aux autres joueurs.

Le joueur qui a le plus de points, gagne la partie.