

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**



JEU D'ASSAUT

Deux pions noirs servent à défendre la forteresse contre l'assaut donné par 24 pions blancs.

Les défenseurs se postent à l'intérieur de la forteresse dont ils occupent deux des neuf cases.

Les assiégeants occupent en dehors de la forteresse les 24 cases qui leur sont destinées.

Les assiégeants ont pour but de chasser les défenseurs de la forteresse et d'en occuper les neuf points. Ils ont partie gagnée s'ils parviennent à les occuper entièrement.

Les défenseurs (pions noirs) gagnent la partie si l'un d'eux au moins reste dans la place assiégée.

La partie est nulle si les défenseurs sont sortis de la forteresse et ne peuvent y retourner et si les assiégeants ne peuvent couvrir entièrement les neuf cases de la forteresse.

Manière de Jouer :

Les défenseurs de la forteresse (pions noirs) peuvent marcher en dedans et en dehors de ladite forteresse, sur les lignes de couleurs et les lignes noires, en avant, en arrière et par côté. Ils peuvent prendre un pion blanc et le faire prisonnier dès qu'une case est vide derrière ce pion ; l'on peut même prendre plusieurs pions blancs et les faire prisonniers, à condition qu'il se trouve une case de vide derrière chacun d'eux et n'importe comment ils sont placés, soit sur une même ligne, sur les côtés d'un angle ou en zigzag.

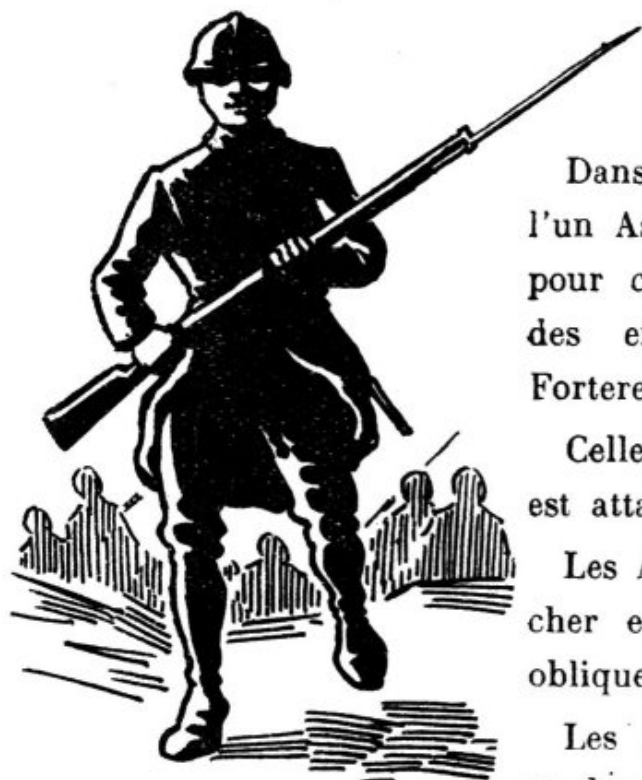
Les assaillants (pions blancs) ne peuvent ni reculer ni faire des prisonniers ; ils ne peuvent marcher que sur les lignes de couleurs et devront complètement s'abstenir de marcher sur les lignes noires ; ils peuvent aller en avant ou par côté.

Dans le cas où un pion noir ne prendrait pas un pion blanc qu'il pourrait faire prisonnier, les pions blancs ont le droit de prendre le pion noir qui a commis la faute.

La perte est d'autant plus sensible pour la défense, qu'elle n'a que deux pions à sa disposition



JEU D'ASSAUT



Règle du Jeu

Dans ce Jeu divisé en DEUX CAMPS, l'un Assiégé, l'autre Assaillant, il s'agit pour ce dernier de prendre possession des emplacements réservés dans la Forteresse.

Celle-ci est défendue par 2 Gardiens et est attaquée par 24 Assaillants.

Les Assaillants. doivent toujours marcher en avant en direction droite ou oblique sans jamais reculer.

Les Assiégés marchent à leur guise et dans tous les sens. Ils doivent ainsi qu'aux DAMES prendre les pions derrière lesquels se trouve une case vide et autant que possible chercher à rentrer à nouveau dans la Forteresse.

Les Assaillants n'ont pas le droit de prendre les Assiégés, comme dit ci-dessus, mais ils doivent les souffler s'ils n'ont pas avancé ainsi qu'ils devaient le faire.

Le Jeu se trouve terminé lorsque les Assiégés sont parvenus à prendre tous les Assaillants ou lorsque ceux-ci sont parvenus à s'emparer des 9 cases de la Forteresse.

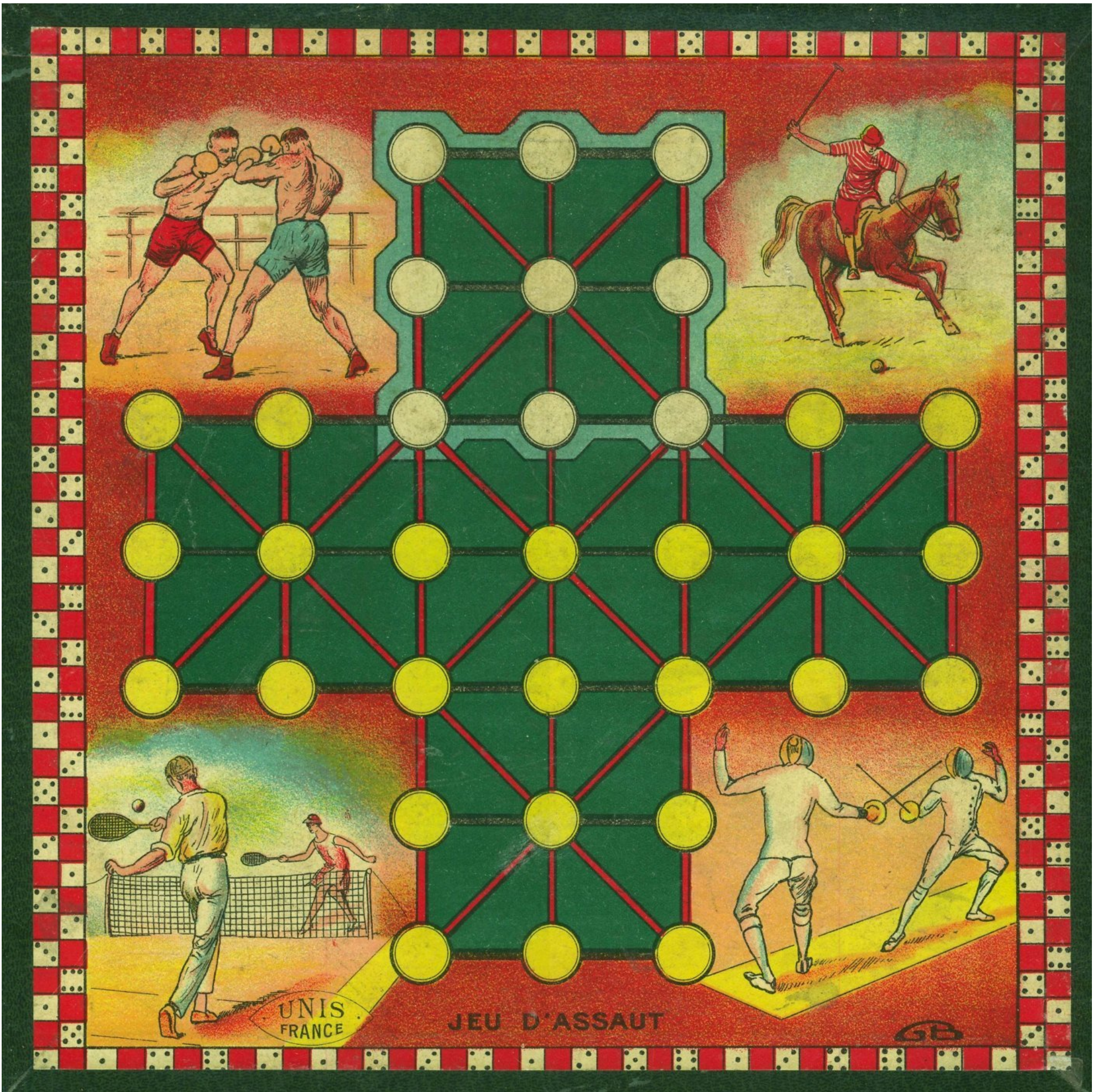
RÉCLAMEZ PARTOUT LES JEUX

PORTANT LA MARQUE



LES PLUS BEAUX, LES PLUS INSTRUCTIFS

Édité par la MANUFACTURE LYONNAISE DE JOUETS



UNIS
FRANCE

JEU D'ASSAUT

GB