

Alcazar

Jeu de damier pour 2 personnes
Jeu Ravensburger n° 602 5 319 6

Contenu

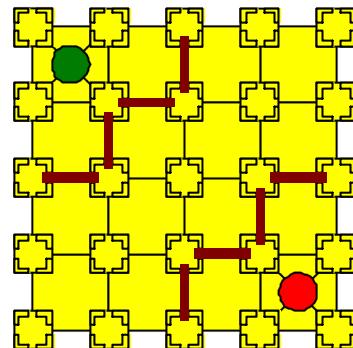
1 damier, 2 pions, 8 remparts.

But du jeu

Le but de ce jeu de tactique est d'arriver soit à emmurer l'adversaire de manière à ce qu'il ne puisse plus bouger, soit à occuper son château fort.

Le matériel

Le plan de jeu est un plateau divisé en 16 carrés égaux. A chaque point d'intersection se dresse une petite tour. Dans les créneaux de ces tours viennent s'encastre des remparts. Ces remparts, qui n'appartiennent en propre à aucun des joueurs, peuvent être déplacés. Chaque joueur dispose d'un pion avec lequel il avance.



Préparation du jeu

En début de partie, les deux pions et les huit remparts sont obligatoirement placés dans la position indiquée par le diagramme. Les cases délimitées par les remparts figurent les châteaux des deux joueurs.

Marche du jeu

Chaque joueur joue un coup à son tour. Il a alors le choix entre :
avancer son pion **ou**
déplacer un rempart.

Marche des pions

Les pions doivent quitter leur case de départ au plus tard lors du troisième tour et ils n'ont plus le droit d'y revenir. La marche en diagonale n'est pas autorisée. Les pions se déplacent donc horizontalement ou verticalement et sont avancés sur une case contiguë à celle qu'ils occupaient. Les deux pions ne peuvent se trouver ensemble sur la même case.

Déplacement des remparts

Pour déplacer un rempart, il faut pouvoir le faire tourner de 1, 2 ou 3 angles droits autour de l'une des deux autour de l'une des deux tours dans lesquelles il est encastré. Un rempart ne peut en aucun cas traverser une case occupée par un pion ou "sauter" par dessus un autre rempart. A la limite du plan de jeu, le rempart est tourné d'un demi cercle au dessus de l'espace vide et replacé entre deux tours.

Lorsque l'un des joueurs déplace un rempart, l'autre joueur n'a pas le droit de toucher à ce rempart avant le tour suivant.

Emmurement de l'adversaire

Le pion de l'adversaire est emmuré lorsqu'il ne peut plus bouger. Il y a quatre façons d'emmurer le pion :
le bloquer entre quatre remparts

le bloquer entre des remparts et le bord du damier

le bloquer entre des remparts et le pion adverse

le bloquer entre des remparts, le bord du damier et le pion adverse

Un joueur ne peut pas perdre la partie s'il s'enferme de lui-même entre des remparts ou dans son château fort. Le coup décisif doit être porté par l'adversaire.

Fin du jeu

Le gagnant est le joueur qui parvient soit à atteindre la case de départ de son adversaire (case marquée d'une croix) soit à bloquer le pion de son adversaire, de manière à ce que celui-ci ne puisse plus bouger.