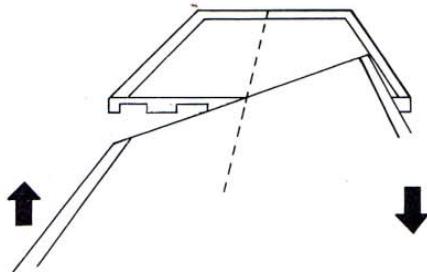
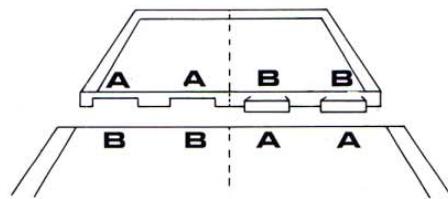
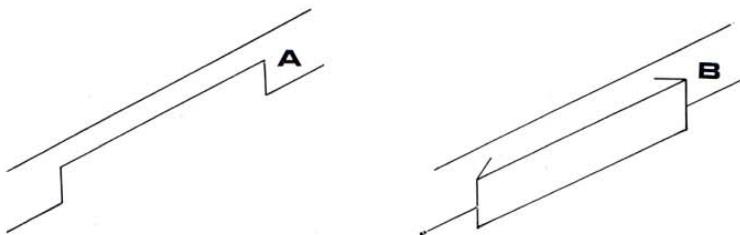


THE WORLD OF ART

MONTAGE DU PLATEAU DE JEU :

Regardez les dessins :



Assemblez d'abord deux demi-plateaux, que vous réunissez ensuite en engageant les tenons B dans les mortaises A.

GRAAL

2 à 4 joueurs, ou 2 équipes de trois joueurs.
Durée moyenne d'une partie : 45 minutes.

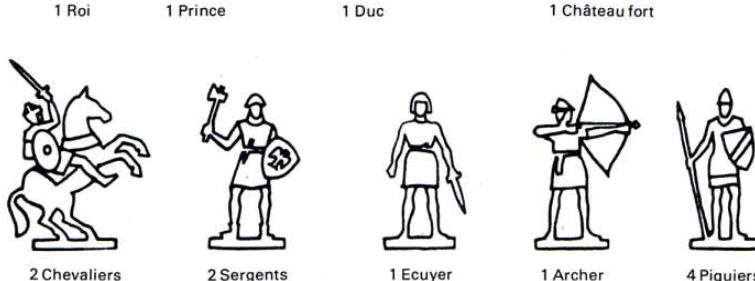
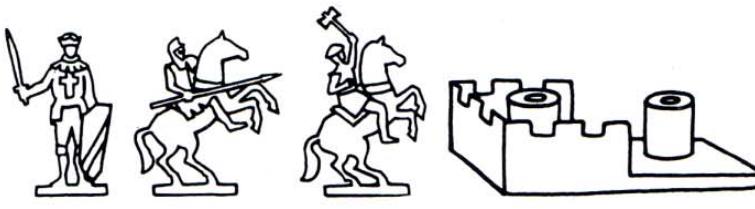
1 - BUT DU JEU.

Occuper le château-fort adverse, ou bien s'emparer de la maison du roi ennemi : le roi lui-même, le prince et le duc de l'adversaire.

Graal ressemble au jeu d'échecs, en plus réaliste : le château est défendu par les hommes d'armes, les archers tirent des flèches, rochers et forêts s'opposent à la progression des combattants.

2 - COMPOSITION DU JEU.

- Le plateau de jeu en quatre éléments à monter.
- Les deux écrans qui masquent la disposition des pièces sur le plateau de jeu avant le début de la partie.
- Les six armées (bleu pâle, turquoise, bleu sombre, blanc, marron clair et marron foncé). Chaque armée se compose de :



Détachez soigneusement toutes les figurines des grappes auxquelles elles sont fixées.

3 - LA MARCHE DES PIÈCES.



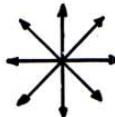
Le Roi



Le Prince



Le Duc



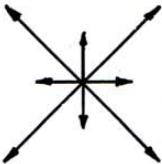
Le Chevalier



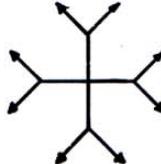
- Le roi se déplace de 1 ou de 2 trous, verticalement, horizontalement ou en diagonale.
- Le Prince, le Duc et les Chevaliers se déplacent dans toutes les directions et d'autant de trous que le joueur le souhaite.
Attention : Ils ne peuvent pas traverser les forêts ni escalader les rochers.



Le Sergent



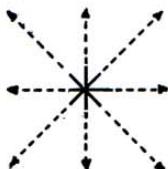
L'Écuyer



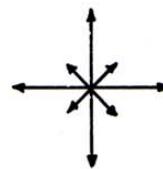
- Le sergent parcourt 12 trous au maximum en diagonale, ou un seul trou horizontalement ou verticalement.
- L'écuyer se déplace d'un trou horizontalement ou verticalement, puis d'un trou en diagonale. Il peut sauter par-dessus une autre pièce.



L'Archer



Le Piquier



● L'archer se déplace de trois trous dans n'importe quelle direction ou bien tire avec une portée de trois trous sur un ennemi en l'obligeant à bouger d'un trou en arrière ou sur le côté. L'archer ne peut pas tirer par dessus une forêt ou un rocher.

● Le piquier parcourt douze trous au maximum, horizontalement ou verticalement, ou se déplace d'un seul trou en diagonale.

4 - ROCHERS ET FORÊTS.

Les rochers sont représentés sur le terrain par des carreaux vert uni, et les forêts par les carreaux hachurés de vert. Les cavaliers doivent les contourner. Les fantassins peuvent traverser une forêt, mais n'escaladent pas les rochers. Ils peuvent toutefois passer en diagonale entre deux rochers qui se touchent par un angle.

LE JEU A DEUX JOUEURS

Chaque joueur choisit une couleur : blanc contre bleu ou marron par exemple.

1 - PRÉPARATION DU JEU.

Les deux joueurs prennent place face à face. Chacun possède un royaume : la moitié du plateau de jeu.

La mobilisation : Les joueurs disposent les supports en matière plastique grise sur la frontière qui sépare les deux royaumes, et y installent les deux écrans en carton, dessins de leur côté. A l'abri des regards de l'adversaire, ils déplient leur armée à leur guise.

Le château fort peut être posé n'importe où, même sur un rocher ou dans une forêt. Son seul accès est la cour qui se trouve à côté du donjon. Il ne peut pas être déplacé. L'archer n'a pas le droit d'entrer dans le donjon, mais peut être posté dans la cour. La mobilisation achevée, les joueurs ôtent l'écran et ses supports. Il est préférable de garder l'écran à portée de vue pour vérifier le déplacement des figurines sur le terrain.

2 - LE JEU.

Blanc commence. Il déplace un de ses soldats. Son adversaire joue à son tour en déplaçant une figurine, et ainsi de suite. Les soldats ne se déplacent que sur des trous libres, à l'exception de l'écuier dont la marche ressemble à celle du cavalier aux échecs. Les soldats ne peuvent pas passer par la cour du château fort.

La prise : Chaque fois qu'un soldat se pose à la place d'un soldat ennemi au terme de son déplacement, le soldat ennemi est pris et sorti du jeu.

L'archer toutefois ne peut pas prendre. Il ne se déplace donc que sur des trous libres, et oblige l'ennemi sur lequel il tire à se mettre hors de portée en reculant de une, deux ou trois cases en arrière ou sur le côté.

L'archer ne peut pas tirer par dessus forêt, rochers ou donjon.

3 - FIN DE LA PARTIE.

Le jeu prend fin lorsque le donjon du château fort est occupé par l'ennemi, ou bien lorsque la maison du roi (roi, prince et duc) est capturée. Le gagnant joue le premier au début de la partie suivante.

LES VARIANTES

1 - LE JEU DE 3 A 6 JOUEURS.

Les joueurs se partagent en deux camps. Chaque camp choisit son chef. Le chef prend le château fort et une armée complète. Les autres joueurs de son camp prennent une autre armée de la même nuance (bleu pâle, turquoise et bleu foncé contre blanc, marron clair et marron foncé), mais sans