

Siège

Qui sera vainqueur : l'assiégeant ou le défenseur ?

Un jeu captivant, en trois dimensions, pour 2 joueurs à partir de 8 ans. Gagnera celui qui aura le plus de dons d'observation et la plus grande habileté tactique.

Le jeu nous ramène au temps des Bourgeois et des Chevaliers d'autrefois ; la scène montre le combat décisif entre les assiégeants et les assiégés d'une place forte.

Cette boîte contient :

- Une planche de jeu avec un château
- 4 chevaliers à cheval
- 4 soldats à pied
- 1 seigneur

But du jeu

4 chevaliers assiègent le château. Ils essayent de faire prisonnier le seigneur (debout avec le drapeau). Les 4 défenseurs — 4 soldats à pied — devront protéger le seigneur, pour qu'il ne soit pas fait prisonnier, en expulsant du jeu les chevaliers. Le joueur assaillant déplace les chevaliers, le défenseur déplace le seigneur et les soldats.

AVANT DE JOUER

Les joueurs s'assoient face à face le défenseur étant placé **derrière** le château. Le seigneur sera placé sur l'une des deux cases de la couronne — quartier général du châtelain. Les 4 soldats sont placés sur les cases du château marquées d'un point. Les 4 chevaliers partent des cases marquées de points blancs, en direction du château.

COMMENT DEPLACER SES PIONS :

Stratégie de l'assaillant :

1. Les chevaliers (à cheval) se déplacent tous de la même manière.
 - a) Le chevalier progresse de deux cases en avant et d'une case à droite ou à gauche. Ou bien, d'une case en avant et de deux cases à droite ou à gauche, comme les sauts, aux échecs.
 - b) Le chevalier n'a **pas** le droit de revenir en arrière sur les cases de départ (marquées en blanc), sauf s'il se trouve près du château et que son mouvement l'amène de l'extérieur vers le château.
 - c) Les chevaliers ont le droit d'occuper toutes les cases de la planche de jeu et du château.
 - d) Si un chevalier a pris d'assaut le château, il n'a plus le droit d'en redescendre.
 - e) Un chevalier a le droit de sauter par-dessus les pions de son camp et par-dessus les pions de l'adversaire.

Stratégie du défenseur :

2. Les 4 soldats se déplacent tous de la même manière.
 - a) Un soldat se déplace d'une traite dans n'importe quelle direction — en avant, en arrière, de côté, en diagonale, mais d'une case seulement à chaque fois.
 - b) Les soldats ont le droit de se déplacer sur toutes les cases du château et sur toutes les cases de la planche

de jeu, sauf sur celles qui sont marquées de points bleus, qui indiquent un fossé avec de l'eau.

- c) Les soldats peuvent quitter le château ou y pénétrer à volonté.

3. Le seigneur (debout avec drapeau) :

- a) Il ne peut se déplacer que sur les cases du château.
- b) Il n'a le droit de se déplacer qu'en diagonale, de deux ou de trois cases, en avant ou en arrière.
- c) Il ne peut se déplacer que sur des cases non occupées.
- d) Il n'a pas le droit de sauter par-dessus des chevaliers ou par-dessus des soldats.
- e) Important : Il a le droit de se déplacer d'une case de la Couronne à une autre. Ce mouvement compte pour un déplacement, mais il lui permet de passer sur une autre rangée de diagonales, dans l'enceinte du château.

REGLE DU JEU :

- 1. Les joueurs déplacent, chacun leur tour, un pion.
- 2. Le joueur attaquant (chevalier) commence.
- 3. Le seigneur et les soldats sont faits prisonniers, si un chevalier arrive sur une des cases qu'ils occupent. Toutefois, on n'a pas le droit de faire prisonnier en faisant des bonds par-dessus d'autres pions.

- 4. Bien que les soldats puissent se déplacer dans chaque direction, ils n'ont le droit de faire prisonnier un chevalier que par un déplacement en diagonale, par lequel ils atteignent la case occupée par le chevalier.

- 5. Les chevaliers qui se trouvent sur une case marquée d'un point bleu ne peuvent pas être faits prisonniers.

- 6. Le seigneur fait prisonnier un chevalier, en prenant une case occupée par lui — par un déplacement en diagonale dans l'enceinte du château ou bien par un déplacement latéral d'une case de la Couronne à une autre.

- 7. Un joueur n'est pas obligé de faire prisonnier un pion (même si sa position le lui permet).

- 8. Un pion fait prisonnier doit être retiré du jeu car il est éliminé.

Le joueur assaillant gagne le jeu lorsque le seigneur est fait prisonnier, même s'il reste encore des défenseurs dans le jeu.

Le joueur défenseur gagne le jeu lorsque tous les chevaliers sont faits prisonniers.

Règle spéciale

Au début du jeu, il est absolument nécessaire que le joueur défenseur déplace durant ses 4 premiers déplacements ses 4 soldats de leur case de départ (cases marquées d'un point) de façon à établir la défense du château à s'affaiblir. Cette réduction de la défense s'arrête après les quatre premiers déplacements.

La règle spéciale ne compte pas si, pendant les quatre premiers déplacements, un pion a pu être fait prisonnier par l'un des deux joueurs. Dans ce cas, les pions du joueur défenseur pourront être déplacés normalement, sans tenir compte de la règle spéciale.

Amusez-vous bien !



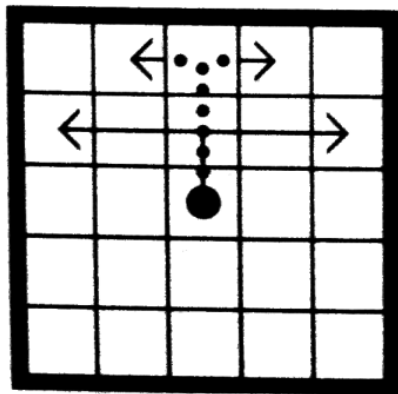
A



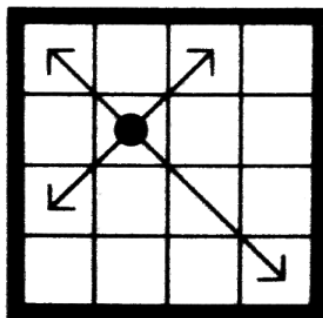
B



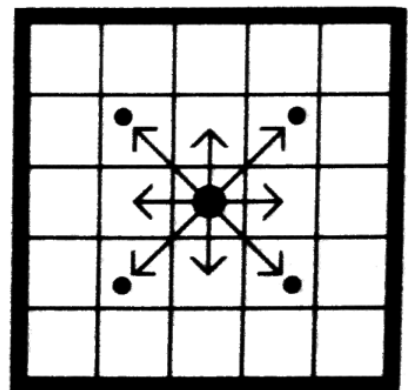
C



A



B



C