SABOTAGE

INSTRUCTIONS

:

MATÉRIEL : 1 tablier, 1 Couronne, 18 pions (9 rouges, 9 bleus).

NOMBRE DE JOUEURS : 2 ou bien 2 équipes

OBJECTIF : S'emparer de la Couronne avec un de ses pions, et ramener celui-ci à sa base (case marquée d'un disque de la couleur du joueur).

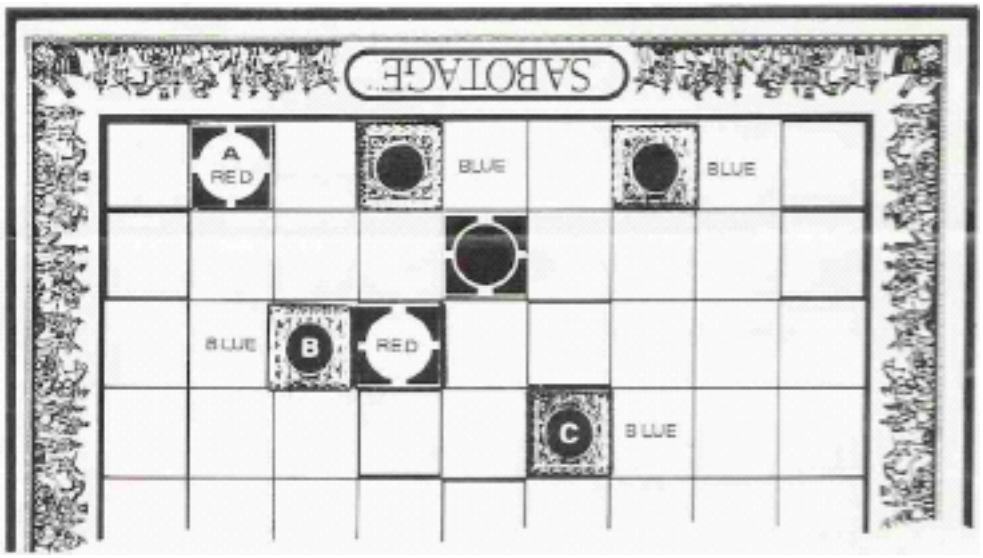
MISE EN PLACE : Poser la Couronne sur la case centrale du tablier, puis les pions rouges et bleus sur les cases bordées de la couleur correspondante.

DÉROULEMENT DU JEU : (1) Les joueurs jouent à tour de rôle.

(2) les pions joués se déplacent en ligne droite, en avant, en arrière, sur le côté ou en diagonale, *excepté* si le pion a capturé la Couronne, auquel cas le mouvement diagonal lui est interdit.

(3) Un pion joué (porteur ou non de la Couronne) doit se déplacer d'un nombre de cases s*strictement* égal au nombre total de pions rouges et bleus situés sur la même ligne que lui avant son mouvement.

EXEMPLES :



Si l'on désire jouer le pion rouge marqué « A » ci-dessus, on devra le déplacer de 3 cases exactement. Le pion bleu « B » devra, lui, être déplacé de 2 cases. Le pion « C » ne peut bouger que d'une case.

(4) On ne peut sauter par-dessus un autre pion à Sabotage.

(5) Si un pion, au terme de son déplacement, atterrit sur une case occupée par un pion adverse, celui-ci est ôté définitivement du tablier.

(6) On peut s'emparer de la Couronne en atterrissant soit a) sur la case centrale où elle a été déposée au début de la partie, b) sur une case occupée par une pièce adverse la transportant. Dans les deux cas, on placera la Couronne sur le pion que l'on a joué, en se rappelant bien que dès lors celui-ci n'a plus le droit de se mouvoir en diagonale.

FIN DE LA PARTIE : La victoire est remportée par celui des deux joueurs qui parvient rapporter la Couronne à sa base (la case marquée d'un disque à sa couleur). Comme on le découvrira très vite, c'est chose plus facile à dire qu'à faire.

Si vous avez une question, écrivez à :

CONSUMER SERVICE DEPARTMENT
LAKESIDE GAMES
4400 78th Street
Minneapolis, MN 55435