

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



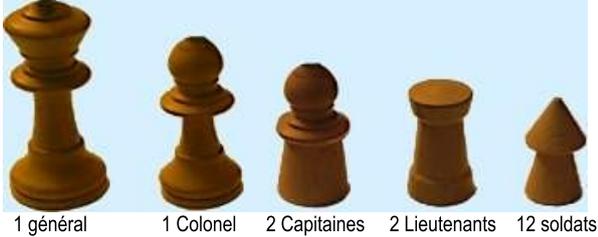
SIEGE DE PARIS

[Retour présentation](#)

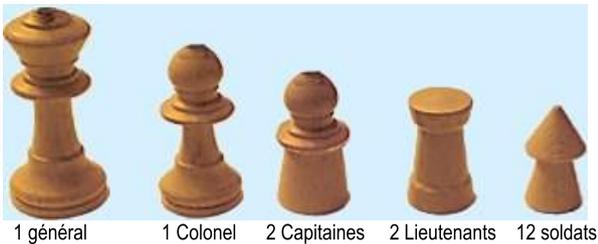
COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu ([voir fin de page](#))

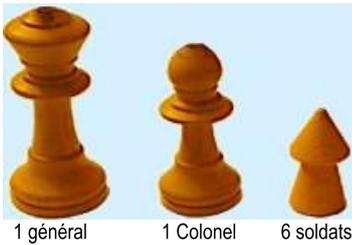
18 Pions noirs



18 Pions blancs



8 Pions marrons



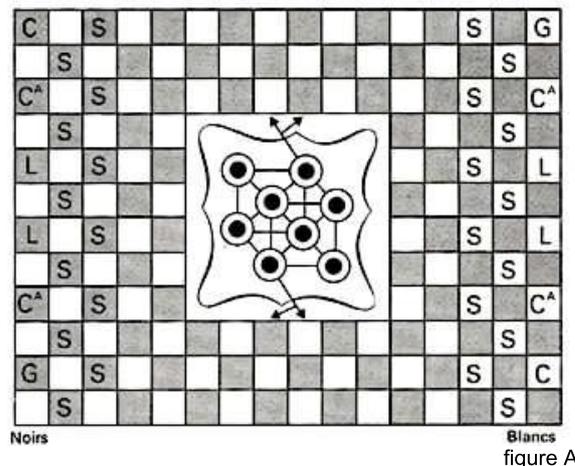
RÈGLE DU JEU:

1. Le Siège de Paris peut se jouer à trois, un des joueurs commandant la garnison et les deux autres les troupes alliées. Mais en général, on n'y joue qu'à deux.

2. Position de départ (voir figure A):

a. Toutes les pièces attaquantes commencent sur des cases de leur couleur : le général à droite de la rangée arrière, le colonel à gauche, les capitaines à côté d'eux et les lieutenants au centre. Les forces de la garnison se placent n'importe comment dans l'enceinte de la forteresse.

b. Les soldats assiégeants restent toujours sur les cases de leur couleur mais les officiers peuvent aller sur toutes les cases.



3. Mouvements des assiégeants :

a. Le général se déplace sur les cases blanches ou noires d'une, deux ou trois cases à la fois, en avant, latéralement ou en avant en diagonale. Il ne peut pas changer de direction au cours d'un même coup.

b. Les colonels peuvent aller sur les cases blanches ou noires, en progressant d'une ou deux cases à la fois, en avant ou latéralement.

c. Les capitaines se déplacent sur les cases blanches ou noires, d'une case à la fois, en avant ou latéralement.

d. Les lieutenants se déplacent d'une ou deux cases en diagonale et restent toujours sur les cases de leur couleur. Les soldats se déplacent d'une case à la fois en diagonale et ne peuvent pas être capturés une fois qu'ils ont pénétré dans le fort.

4. Les assiégeants gagnent la partie en plaçant deux soldats et un officier à l'intérieur du fort ou en bloquant les forces de la garnison et en les privant de toute possibilité de mouvement.

5. Mouvements des pièces de la garnison :

a. Le général peut se déplacer d'une case dans n'importe quel sens, en avant, en arrière, latéralement ou en diagonale. Il peut capturer par déplacement sur des cases noires ou sur des cases blanches.

b. Les colonels se déplacent sur les cases blanches ou sur les cases noires, en arrière, en avant ou latéralement, en progressant d'une case dans n'importe quel sens et capturent de la même façon. (A noter qu'ils ne peuvent aller en diagonale.)

c. Les soldats ne se déplacent qu'en diagonale, en avant ou en arrière, d'une seule case à la fois et capturent de la même façon. Il ne peut y avoir plus de trois soldats de la garnison sur des cases de même couleur (trois sur les noires et trois sur les blanches) et ils ne changent pas de couleur de case en se déplaçant ou en prenant.

6. Les pièces de la garnison sont d'une couleur différente de celles des assaillants.

7. La forteresse est occupée par un général, un colonel et six soldats. Ces pièces sont disposées comme l'on veut à l'intérieur de la forteresse.

8. Les officiers et les soldats de la garnison ne peuvent pas être capturés, mais ils peuvent être gênés dans leurs mouvements par les assiégeants et, s'ils sont incapables de bouger, la partie est perdue pour eux.

9. Le joueur de la garnison est forcé de capturer une pièce non protégée quand le joueur des assaillants le lui demande.

10. Les forces de la garnison gagnent en capturant tous les soldats ennemis et six des officiers. Si un soldat attaquant arrive à pénétrer dans la forteresse, la partie est nulle.

11. Il y a deux sorties de la garnison le long de lignes conduisant à deux cases blanches et deux cases noires.

12. C'est le joueur de la garnison qui joue en premier.

13. Le joueur des blancs déplace alors l'une de ses pièces.

14. La garnison réplique par un mouvement.

15. Puis le joueur des noirs déplace une pièce. (C'est-à-dire que les joueurs des noirs et ceux des blancs jouent à tour de rôle avec le joueur de la garnison, intercalant leurs mouvements entre eux.)

16. Seules les pièces de la garnison peuvent prendre, et ce en déplaçant une pièce sur une case occupée par une pièce assiégeante qui n'est pas protégée par une autre pièce assiégeante (comme le roi, aux échecs, qui ne peut prendre une pièce que si elle n'est pas protégée).

Dans la figure B, la pièce de garnison S_G ne pourrait pas prendre la pièce assiégeante S_B car elle est protégée par S_W.

Dans la figure C, le général de la garnison G_G pourrait prendre l'un ou l'autre des soldats assiégeants S_B ou S_W car ils ne se protègent pas mutuellement, pas plus qu'ils ne sont protégés par une autre pièce.

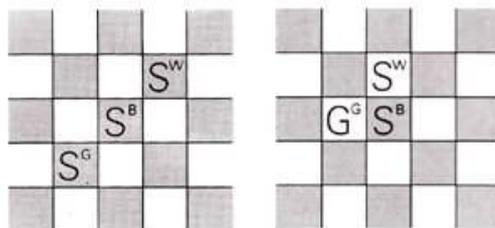


Figure B

Figure C

17. A l'intérieur de la garnison, les pièces ne peuvent se déplacer que suivant les lignes marquées, en allant d'un cercle à l'autre.

18. Les officiers de la garnison ont la possibilité de rester dans la forteresse en gardant les entrées mais, si leurs soldats du plateau sont immobilisés, l'un d'eux doit sortir pour qu'il y ait toujours mouvement sur le plateau de jeu.

Plateau de jeu (taille réelle = 30 x 60 cm)

