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 (Bourgogne du sud), 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.





escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com









Alliance

Un jeu de Vincent Everaert publié dans Tangente Jeux & Stratégie n°24 en 2007

Dames françaises, anglaises, canadiennes, marocaines ... Il existe presque autant de versions que de pays. Allions quelques-unes de leurs caractéristiques dans un jeu de combat stratégique.

Les pions des dames françaises jouent en diagonale, ceux des dames turques orthogonalement. Les dames anglaises sont des rois ... Alliance, c'est un peu de tout ça à la fois!

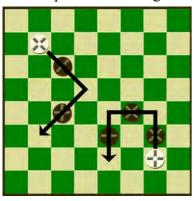


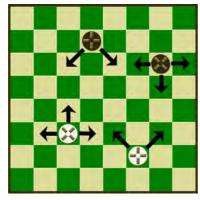
Un damier 8x8 et les vingt-quatre pièces d'un jeu de dames anglaises feront parfaitement l'affaire. Marquez une face de chaque pion d'une croix et placez ces pions selon le schéma ci-contre, ou tournant les croix

diagonalement ou orthogonalement à votre guise.

Déplacements et captures

Les croix indiquent les directions dans lesquelles les pions peuvent réaliser des captures. Ces captures sont effectuées par saut, unique ou multiple, vers l'avant ou vers l'arrière. Si plusieurs captures sont possibles, le saut le plus long est prioritaire. Les pions sautés sont retirés une fois le saut complètement effectué. Les captures sont obligatoires.





Illustrations : exemples de capture et de déplacement des pions

Les déplacements s'effectuent pour leur part dans les directions non indiquées par les croix et jamais en arrière. Et donc si un pion capture diagonalement, il se déplace orthogonalement et vice-versa.

A l'issue d'un déplacement ou d'une capture le pion joué est tourné orthogonalement ou diagonalement, au choix du joueur. En revanche, il est interdit de tourner dans une nouvelle direction un pion qui n'a pas été déplacé.

Promotion en roi

Si, après un déplacement, ou une capture complètement achevée, un pion atteint la dernière rangée adverse, il est retourné et promu en roi. Un roi se déplace d'une case dans toutes les directions et peut capturer dans toutes les directions.

Illustration: exemples de déplacement et de capture pour un roi.

De plus, le roi possède une immunité face aux pions. Seul un autre roi peut le capturer.

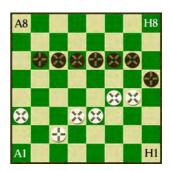


Le joueur qui capture toutes les pièces

adverses ou les immobilise gagne la partie.

Les joueurs pourront décider d'un commun accord d'attribuer plus rapidement les positions dans lesquelles chacun ne possède plus que des rois. Celui qui possède le plus de rois gagne (et en cas d'égalité la partie est nulle).

Voici deux problèmes: le premier pour se familiariser avec les prises et le second pour les rotations. Toutefois, si les combinaisons peuvent être dévastatrices, Alliance est avant tout un jeu positionnel dans lequel il faut savoir traverser la défense adverse.



Pb: Blanc joue et gagne en 3 coups

Solution: 1. f4-f5 g6-e4 2. d3-f5-d7-b5 b6-b4 3. a3-c5-e7-g5 h5-f5 4. g4-e6