

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





Édité par la Mèche Rebelle

ARENE est un jeu de stratégie combative dans lequel chaque joueur déplace deux de ses pièces à chaque tour.

Le but est de prendre deux pièces à son adversaire (ou de les lui faire prendre).

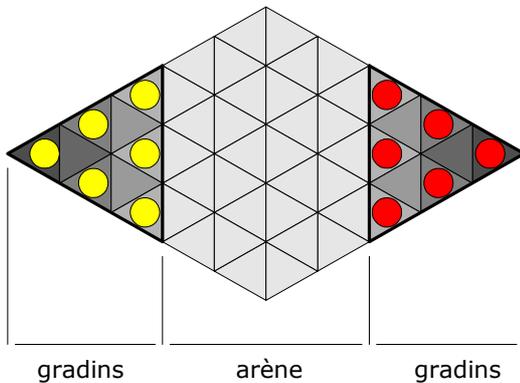
Une fois descendu dans l'Arène, plus moyen de se défilier !

Caractéristiques :

2 joueurs – Dès huit ans – 10 à 20 minutes

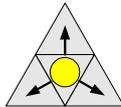
Règles du jeu

1 - Configuration de début de partie



2 - Déplacement des pièces

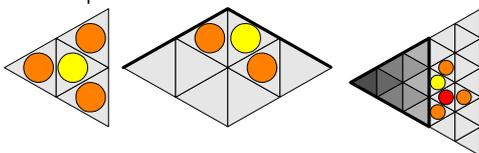
- A tour de rôle, chaque joueur déplace deux de ses pièces successivement. Les joueurs sont obligés de déplacer deux différentes pièces de leur couleur à chaque tour.
- Une pièce se déplace toujours sur l'une des cases libres contiguës à celle qu'elle occupe.
Exemple :
- Il est interdit de remonter d'un étage. On ne descend qu'étage par étage.



3 - Prise

Il n'y a pas de prise dans les gradins, seulement dans l'arène. Toute pièce n'ayant plus de possibilités de déplacement est prise et est immédiatement retirée du jeu : une pièce immobilisée est prise quelle que soit la couleur des pièces qui l'entourent.

Exemples :



REMARQUE : si toutefois une situation de prise n'est pas détectée immédiatement, la pièce immobilisée peut-être retirée du jeu au tour suivant si elle est toujours en prise.

4 - Déroulement de la partie

Au début de la partie, les pièces sont situées dans les gradins selon la disposition de la figure 1. Le premier joueur déplace sa première pièce. On ôte la (ou les) pièce(s) éventuellement prise (s). Il déplace sa deuxième pièce. On ôte la (ou les) pièce (s) éventuellement prise (s). C'est au tour du deuxième joueur.

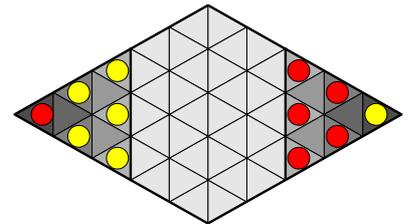
5 - Le gagnant

Un joueur gagne la partie lorsque son adversaire a perdu au moins deux de ses pièces. La partie s'arrête.

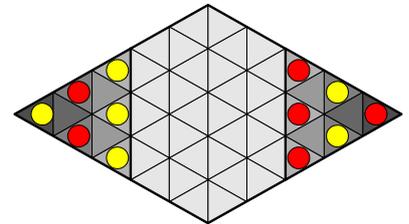
VARIANTES

Maintenant que vous possédez les principes du jeu sur le bout des doigts, nous vous proposons à présent quelques configurations de départ qui pimenteront vos prochaines parties :

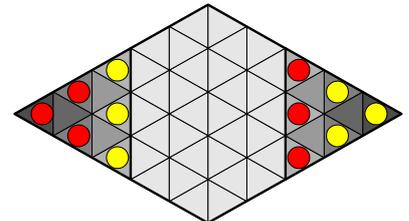
Inversion simple, dite de "l'intrus"



Inversion double, dite "marbrée"



Inversion triple, dite du "camp retranché"



Les règles restent exactement les mêmes

le premier joueur continue à jouer avec les pièces rouges, le deuxième joueur avec les pièces jaunes.

D'autres inversions (symétriques ou non) demeurent possibles mais sont beaucoup plus difficiles à maîtriser... cependant, toutes les expérimentations sont permises !

Règles par La Mèche Rebelle

Mise en page par François Haffner – <http://jeuxsoc.free.fr>