

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





Marque et modèle déposés

Création & dessins  
RENE LEDUC

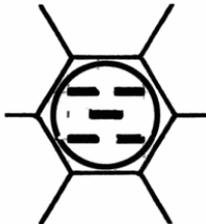
# « KRIEGSPIEL »

Les soldats et cavaliers français sont bleus  
Les soldats et cavaliers anglais sont rouges

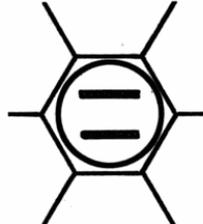
Les canons français sont verts  
Les canons anglais sont bleus

## MISE EN PLACE DU JEU

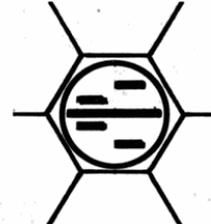
Il y a trois types de figurines : soldats, cavaliers, canons.  
Les symboles des figurines sont représentés ci-dessous :



PLATEAU SOLDATS  
Maximum 5 soldats



PLATEAU CAVALIERS  
Maximum 2 cavaliers



PLATEAU CANON  
Maximum 1 canon  
et 4 soldats

Toutes ces figurines sont montées sur des socles à semelles magnétiques, ce qui permet de les faire tenir très facilement sur des disques métalliques. Ces disques métalliques qui font 75 mm de diamètre s'appellent des plateaux. On installe donc l'armée sur les plateaux. A savoir : un maximum de 5 soldats par plateau, un maximum de 2 cavaliers par plateau, et un maximum de 1 canon avec quatre soldats par plateau.

Il y a donc dans un jeu, 6 plateaux soldats français, 6 plateaux soldats anglais, 4 plateaux cavaliers français, 4 plateaux cavaliers anglais, 2 plateaux canon français, 2 plateaux canon anglais.

Chaque armée possède un dé et un gobelet. Lorsque l'on tire, on ne lance qu'une fois le dé. Ce dé n'est marqué que sur cinq faces, la sixième étant blanche, elle représente le zéro, ce qui donne six résultats possibles : 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5. (5 étant le nombre maximum, puisqu'il n'y a que cinq soldats par plateau.)

## VOCABULAIRE UTILISE

MOUVEMENT : il y a deux sortes de mouvements : la ROTATION et le DEPLACEMENT.

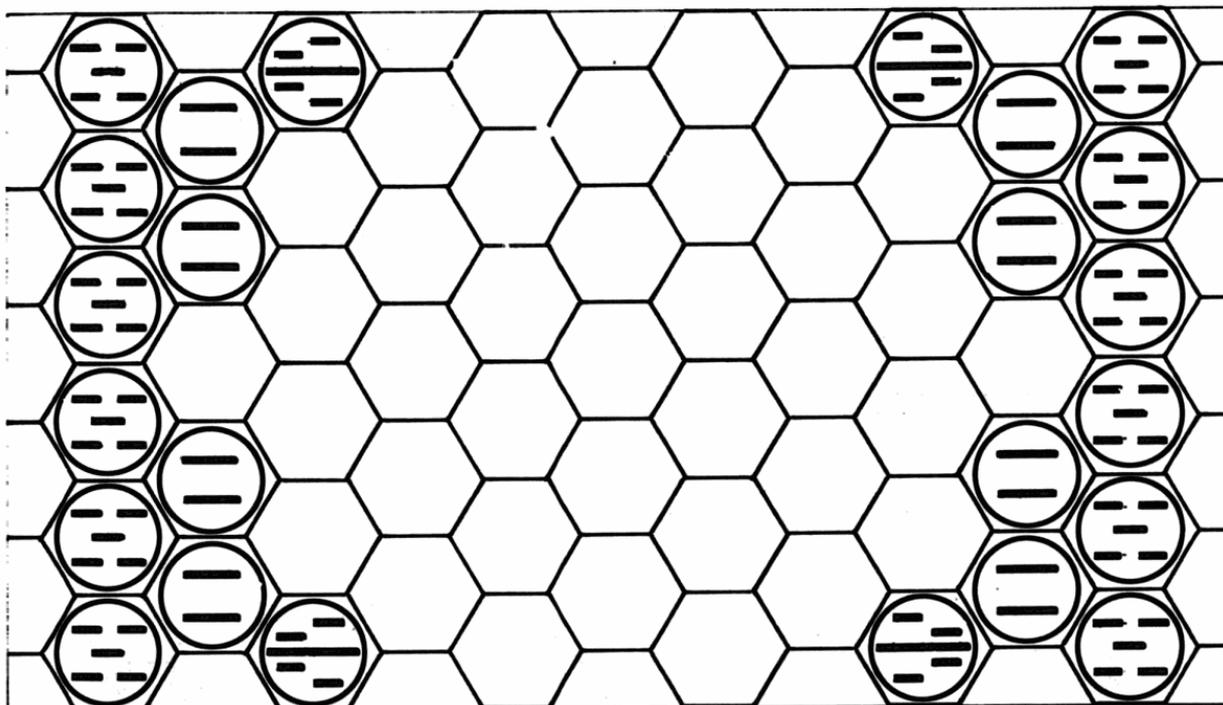
TIR : c'est l'action de tirer sur un plateau ennemi.

TRANSFERT : c'est l'action de passer des figurines d'un plateau sur un autre.

POSITION DE DEPART

FRANCAIS

ANGLAIS

**REGLE DU JEU**NOMBRE DE JOUEURS

Minimum deux, soit un par armée. Maximum six, soit trois par armée. Toutefois ce nombre peut-être inégal, exemple : armée française : un joueur peut commander les soldats, un autre les cavaliers et un troisième les canons. Armée anglaise : un joueur commande les soldats et un autre les cavaliers et les canons. Ce qui permet de jouer à deux, trois, quatre, cinq ou six.

C'est en tirant au sort, que vous désignerez l'armée qui entrera la première en action.

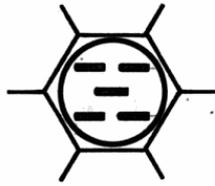
Pour jouer il y a deux phases, d'abord une phase mouvement, et ensuite une phase de tir. (Le Tir ne doit pas être suivi d'un mouvement).

Par logique le mouvement des canons est lent, le mouvement de la troupe plus rapide et le mouvement de la cavalerie beaucoup plus rapide. A savoir : le canon n'a droit qu'a trois mouvements, les soldats à quatre et la cavalerie à cinq.

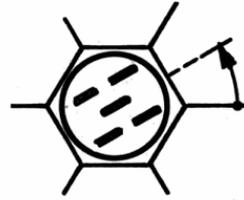
On sait qu'il y a deux sortes de mouvements : ROTATION et DEPLACEMENT.

Demi-rotation

Pour le départ, vous choisissez votre direction, soit à gauche, soit à droite. Cette demi-rotation, ne compte pas pour un mouvement.

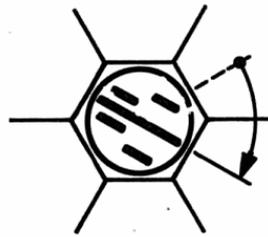
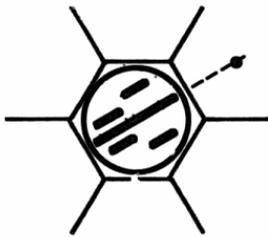


Position départ

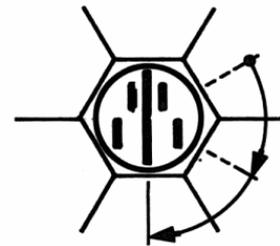


Demi-rotation

ROTATION ( Cette ROTATION compte pour un MOUVEMENT ).



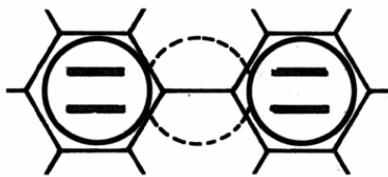
Une ROTATION



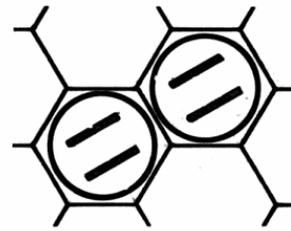
Deux ROTATIONS

DEPLACEMENT

Le déplacement est l'action de passer d'une case à l'autre par un côté.

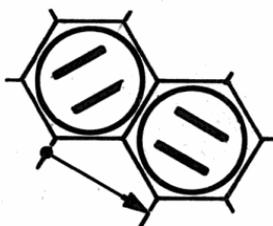


DEPLACEMENT impossible

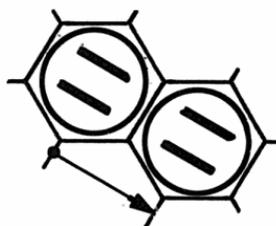


DEPLACEMENT possible

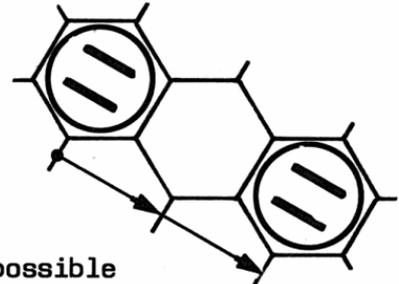
Un plateau ne peut se déplacer que suivant l'axe dans lequel sont orientées ses figurines.



DEPLACEMENT impossible  
il faut d'abord faire  
une ROTATION



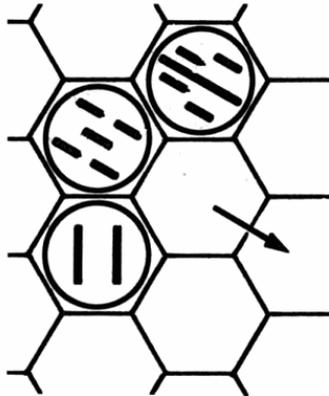
Un DEPLACEMENT



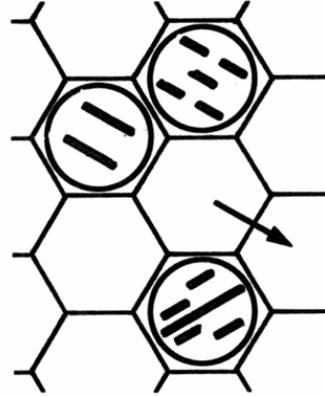
Deux DEPLACEMENTS

Les mouvements sont libres dans toutes les directions, on peut donc revenir en arrière, c'est-à-dire vers son camp.

ON NE PEUT SE DEPLACER EN POUSSANT UN AUTRE PLATEAU



IMPOSSIBLE

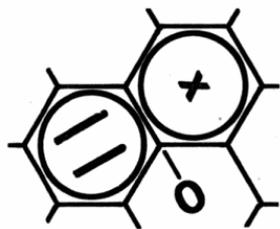


POSSIBLE

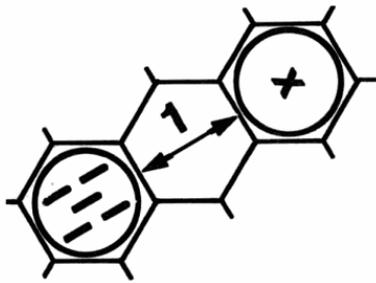
### TIR :

Par logique le canon a une longue portée, les soldats une portée plus courte, quant aux cavaliers, on considère qu'ils ne tirent pas avec leur fusils, mais qu'ils se servent de leur sabre. Toutefois pour simplifier l'explication de la règle du jeu, on dira toujours que les cavaliers tirent. En conséquence, pour tirer, un plateau cavaliers doit être côte à côte avec le plateau ennemi. Par contre, les soldats peuvent tirer jusqu'à une case d'écart et les canons jusqu'à deux cases d'écart.

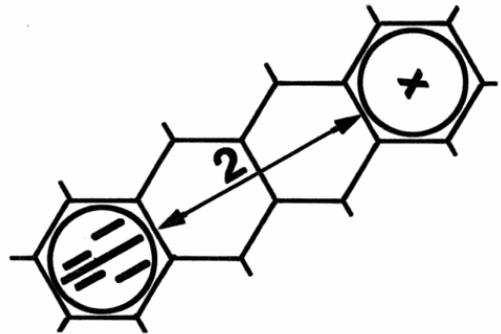
### INTERVALLE MAXIMUM POUR LE TIR



CAVALIERS



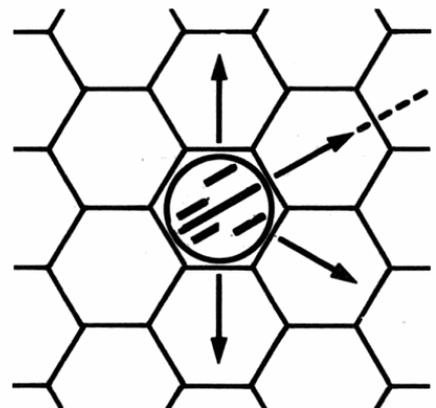
SOLDATS



CANONS

Un plateau ne peut tirer que suivant l'axe dans lequel sont orientées ses figurines.

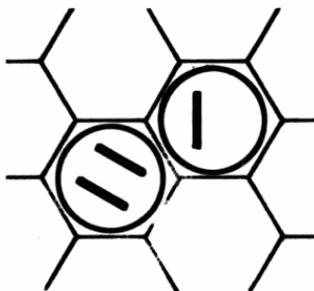
On ne peut tirer en arrière, c'est-à-dire vers son camp. On peut donc tirer dans 4 directions.



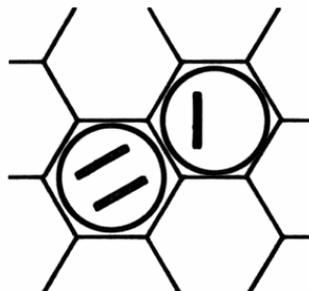
## TRANSFERT

C'est l'action de passer une ou plusieurs figurines d'un plateau sur un autre plateau de la même armée. Seul le canon proprement dit ne peut être transféré. On peut donc transférer : des soldats sur un autre plateau soldats, des cavaliers sur un autre plateau cavaliers. On peut également transférer des soldats sur un plateau canon et des soldats accompagnant un canon sur un plateau soldats. Par contre, on sait que l'on ne peut transférer des soldats sur un plateau cavaliers et vice versa. De même, on ne peut transférer des cavaliers sur un plateau canon et vice versa.

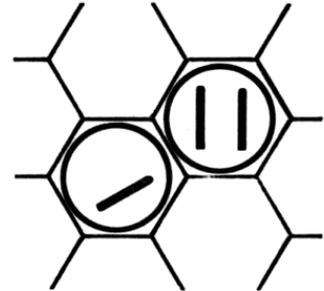
Pour exécuter un transfert, il faut que les figurines soient dans le bon sens et côte à côte avec le plateau receveur. Le sens du plateau receveur n'a pas d'importance. (voir dessin ci-dessous).



TRANSFERT impossible



TRANSFERT possible



TRANSFERT exécuté

Les transferts, quels que soient leurs nombres et leurs catégories sont libres et ne comptent pas pour des mouvements. Toutefois, il est interdit de faire un transfert après la phase de tir.

## MOUVEMENT

Pour la phase mouvement vous pouvez commencer par le plateau que vous voulez.  
exemple : canons, cavaliers, soldats ; ou cavaliers, soldats, canons, etc...

Vous avez droit à trois mouvements canon, quatre mouvements soldats, et cinq mouvements cavaliers. Mais vous pouvez alterner.

exemple : ( faire d'abord deux mouvements cavaliers, puis trois mouvements canons, puis trois mouvements cavaliers et quatre mouvements soldats), du moment que vous ne dépassez pas le nombre autorisé.

De même pour le tir : vous n'êtes pas obligés de tirer.

On peut passer son tour en partie ou en totalité, pour les mouvements comme pour le tir.

### MOUVEMENT DES CANONS

Vous avez droit à trois mouvements répartis entre un ou plusieurs canons, mais le total ne doit pas dépasser trois (rotation et déplacement additionnés). Contrairement aux soldats et aux cavaliers, du nombre de soldats se trouvant sur un plateau canon dépend le nombre de mouvements autorisés d'une part, et la nature du mouvement d'autre part.

Explication :

Un canon seul sans aucun soldats pour le servir est inerte. Il ne peut faire aucun mouvement, ni de rotation ni de déplacement et il ne peut tirer.

Un canon accompagné d'un soldat ne peut faire aucun mouvement, mais il peut tirer. Un canon accompagné de deux soldats, ne peut faire qu'un mouvement de rotation seulement, et il peut tirer. Un canon accompagné de trois soldats ne peut faire que deux mouvements de rotation seulement et il peut tirer. Enfin, un plateau canon complet, c'est-à-dire accompagné de quatre soldats peut faire trois mouvements au choix (soit de rotation, soit de déplacement ou les deux combinés), et il peut tirer.

MOUVEMENT DES SOLDATS

Vous avez droit à quatre mouvements, répartis entre un ou plusieurs plateaux soldats, mais le total ne doit pas dépasser quatre, (rotation et déplacement additionnés). Quel que soit le nombre de soldats sur le ou les plateaux, les mouvements sont libres.

MOUVEMENT DES CAVALIERS

Vous avez droit à cinq mouvements, répartis entre un ou plusieurs plateaux cavaliers, mais le total ne doit pas dépasser cinq, (rotation et déplacement additionnés). Quel que soit le nombre de cavaliers sur le ou les plateaux, les mouvements sont libres.

TIR

Lorsque vous avez terminé la phase de MOUVEMENT, vous pouvez passer à la phase de TIR. Tout comme le mouvement, le tir n'est pas obligatoire. Vous pouvez commencer à tirer avec le plateau de votre choix, mais vous n'avez droit qu'à un tir canon, un tir soldats, un tir cavaliers.

CANON SUR CANON

On sait qu'il faut au minimum un soldat pour que le canon puisse tirer. Seul un canon peut détruire un autre canon, et il faut impérativement que le dé marque 5. Lorsqu'un canon est détruit, obligatoirement tous les soldats qui l'accompagnaient sont hors combat. On les retire du jeu, mais par contre on couche le canon sur le plateau, et on le laisse sur le champ de bataille. Ce canon détruit constitue un obstacle définitif. On n'a plus le droit de le déplacer. On pourra tirer par dessus, c'est-à-dire, que s'il se trouve dans l'axe d'un prochain tir, le tir est réalisable.

CANON SUR SOLDATS

Il faut au minimum qu'il y ait un soldat sur le plateau canon pour mettre le feu à la poudre. Le canon met hors combat autant de soldats que de points marqués par le dé. Bien sur s'il n'y a que trois soldats sur le plateau visé et que le dé marque cinq, le canon n'aura mis hors combat que trois soldats.

CANON SUR CAVALIERS

Toujours minimum un soldat pour pouvoir tirer. Mais pour mettre hors combat un cavalier, le dé doit marquer quatre ou cinq, et pour mettre hors combat deux cavaliers, le dé doit marquer cinq.

SOLDATS SUR CANON

Les soldats ne peuvent jamais détruire le canon. Ils ne peuvent mettre hors combat que les soldats qui l'accompagnent, même si le dé marque cinq. Par logique, on ne peut mettre hors combat qu'un nombre d'ennemis égal ou inférieur au nombre de soldats ayant tiré, même si le dé marque plus.

SOLDATS SUR SOLDATS

Le nombre de points marqué par le dé indique le nombre d'ennemis mis hors combat (soit de 0 à 5). Comme précédemment, le nombre d'ennemis touchés ne peut être supérieur au nombre de soldats ayant tiré.

SOLDATS SUR CAVALIERS

Il faut au moins un soldat pour mettre hors combat un cavalier, et il faut au moins deux soldats pour mettre hors combat deux cavaliers. Pour un cavalier hors combat, le dé doit marquer au moins quatre. Pour deux cavaliers hors combat, le dé doit marquer au moins cinq.

CAVALIERS SUR CANON

En aucun cas, le ou les cavaliers ne peuvent mettre hors combat un canon. Ils ne peuvent toucher que les soldats qui l'accompagnent, même si le dé marque cinq. Un cavalier ne peut mettre hors combat que un soldat, et le dé doit marquer au moins quatre. Deux cavaliers ne peuvent mettre hors combat que un ou deux soldats, le dé devant marquer quatre pour un soldat mis hors combat, et cinq pour deux soldats mis hors combat.

CAVALIERS SUR SOLDATS

Il faut au moins un cavalier pour mettre hors combat un soldat, et il faut au moins deux cavaliers pour mettre hors combat deux soldats. Pour un soldat hors combat, le dé doit marquer au moins quatre. Pour deux soldats hors combat, le dé doit marquer au moins cinq.

CAVALIERS SUR CAVALIERS

Un cavalier ne peut détruire que un cavalier, le dé doit marquer au moins quatre. Deux cavaliers ne peuvent détruire que un ou deux autres cavaliers, le dé devant marquer quatre pour un cavalier mis hors combat, et cinq pour les deux cavaliers mis hors combat.

On s'aperçoit dans ce jeu que les cavaliers ont plus de difficultés à atteindre leur cible. Ceci est logique, puisque les cavaliers n'utilisent que leur sabre. Par contre, ils ont l'avantage de pouvoir se déplacer rapidement, c'est pour cela, qu'ils ont droit à cinq mouvements.

Lorsqu'une figurine a été mise hors combat, vous la retirez, et dès qu'il n'y a plus de soldats ou de cavaliers sur un plateau, vous otez celui-ci du champ de bataille.

Lorsque l'armée qui joue à terminé sa phase de mouvement et de tir, en totalité ou en partie, ou qu'elle a "passé la main", c'est à l'adversaire de jouer, suivant les mêmes conventions.

### FIN DE LA PARTIE

En principe, la partie dure environ une heure. L'armée vaincue est celle qui ne peut plus rien faire. Toutefois, une armée peut être vaincue et posséder encore deux canons accompagnés de un soldat chacun. En effet, elle ne peut rien faire, puisque un canon accompagné de un soldat ne peut que tirer dans la position où il se trouve, et n'a droit à aucun mouvement. Donc l'adversaire ne se placera jamais dans son champ de tir, mais il cherchera malgré tout, et s'il le peut, à mettre hors combat au moins les soldats et si possible les canons. Donc une armée peut être vainqueur, alors qu'il ne lui reste plus qu'un cavalier (par exemple) et que l'ennemi possède encore ses deux canons.

Si vous agrandissez votre "KRIEGSPIEL" et que vous utilisez le champ de bataille dans l'autre sens, la règle du jeu reste la même, mais vous ne pouvez tirer que dans trois directions, au lieu de quatre.

