

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.

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



ECHEC AUX CHEVALIERS

ÉCHEC AUX CHEVALIERS est la transposition en jeu de société des combats que se livrèrent au Moyen Age, les Seigneurs Chevaliers et les Gens d'Armes.

Si, par la règle, il s'apparente aux classiques Dames et Echecs, il tire son originalité d'une conception et d'une présentation tout à fait nouvelles. Outre ses qualités artistiques, il permet, par son côté de lutte et de compétition de développer le sang froid, la logique, l'esprit d'analyse, le sens de la décision...

A 2 ou 4 Joueurs

Généralement, deux joueurs sont mis face à face pour disputer une joute pleine de mouvements tactiques. Cependant, « ÉCHEC AUX CHEVALIERS » peut aussi se jouer à quatre : Dans ce cas, les deux joueurs d'un camp forment équipe. L'un prend les Chevaliers et l'autre les Gens d'Armes de la même couleur.

Les joueurs d'une même équipe, peuvent se concerter sur la marche à suivre et la tactique à prendre.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de parvenir le premier à s'emparer du château-fort adverse en occupant la case du plateau pendant un tour. (Cette case est celle qui se trouve entre les hampes des oriflammes et le blason armoiré.)

La partie peut également se gagner par élimination totale des pièces de l'adversaire.

DEUX CAMPS

Chaque joueur (ou équipe) dispose de 5 Chevaliers et de 12 Gens d'Armes. Il place ses Chevaliers sur les 5 cases marquées en noir, soit d'un aigle, soit d'un lion symbolisant les blasons des deux camps et ses Gens d'Armes sur les 12 cases qu'encadrent les Chevaliers.

Ceci fait, le combat peut s'engager.

Les Argentés commencent.

Chaque joueur joue, à tour de rôle, une pièce à la fois.

MARCHE DES COMBATTANTS

Les Chevaliers : Ils peuvent se déplacer **d'une case à la fois dans toutes les directions et même reculer.**

Pour avancer plus rapidement, il leur est possible de « sauter » par dessus leurs propres pièces et ce, dans tous les sens (horizontalement,

verticalement ou diagonalement) pourvu qu'il n'y ait qu'une case libre entre chaque pièce sautée.

Cette progression par sauts multiples n'est pas obligatoire et le joueur peut l'interrompre si telle est sa tactique.

Les Gens d'Armes : Comme les Chevaliers, ils se déplacent d'une case à la fois dans toutes les directions. **Ils n'ont, cependant, pas le droit de reculer.**

LES PRISES

Les Chevaliers prennent les pièces adverses à la verticale ou à l'horizontale (jamais en diagonale). Il faut donc que celui qui joue se trouve soit devant, soit derrière, à droite ou à gauche de la pièce à prendre. Il peut arriver à cette position à la suite d'un « saut multiple » d'avancement.

Les **Gens d'Armes** prennent les pièces adverses de la même façon que les Chevaliers.

Les uns et les autres peuvent prendre plusieurs pièces de suite à la condition qu'il y ait toujours une case libre entre chaque pièce visée.

Les prises sont obligatoires. Toutefois, si le joueur ne voit pas la « prise » possible, son adversaire n'est pas tenu de lui signaler sa faute.

LE TERRAIN DE COMBAT

Le plateau de jeu est un damier de 98 cases. La décoration n'a aucune incidence sur le déroulement du jeu. **Toutes les cases sont utilisables à l'exception, cependant, des 4 cases marquées par des plans d'eau qui se trouvent sur la cinquième ligne du damier. On ne peut ni les franchir ni s'y arrêter.** Elles laissent, cependant, un couloir d'une case par où faire passer des combattants si telle est la tactique du joueur.

LA PARTIE

Les Argentés commençant toujours le jeu, les joueurs doivent donc changer de camp après chaque partie.

