

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



LA FORTERESSE



un jeu de stratégie nathan

CONTENU DE LA BOÎTE

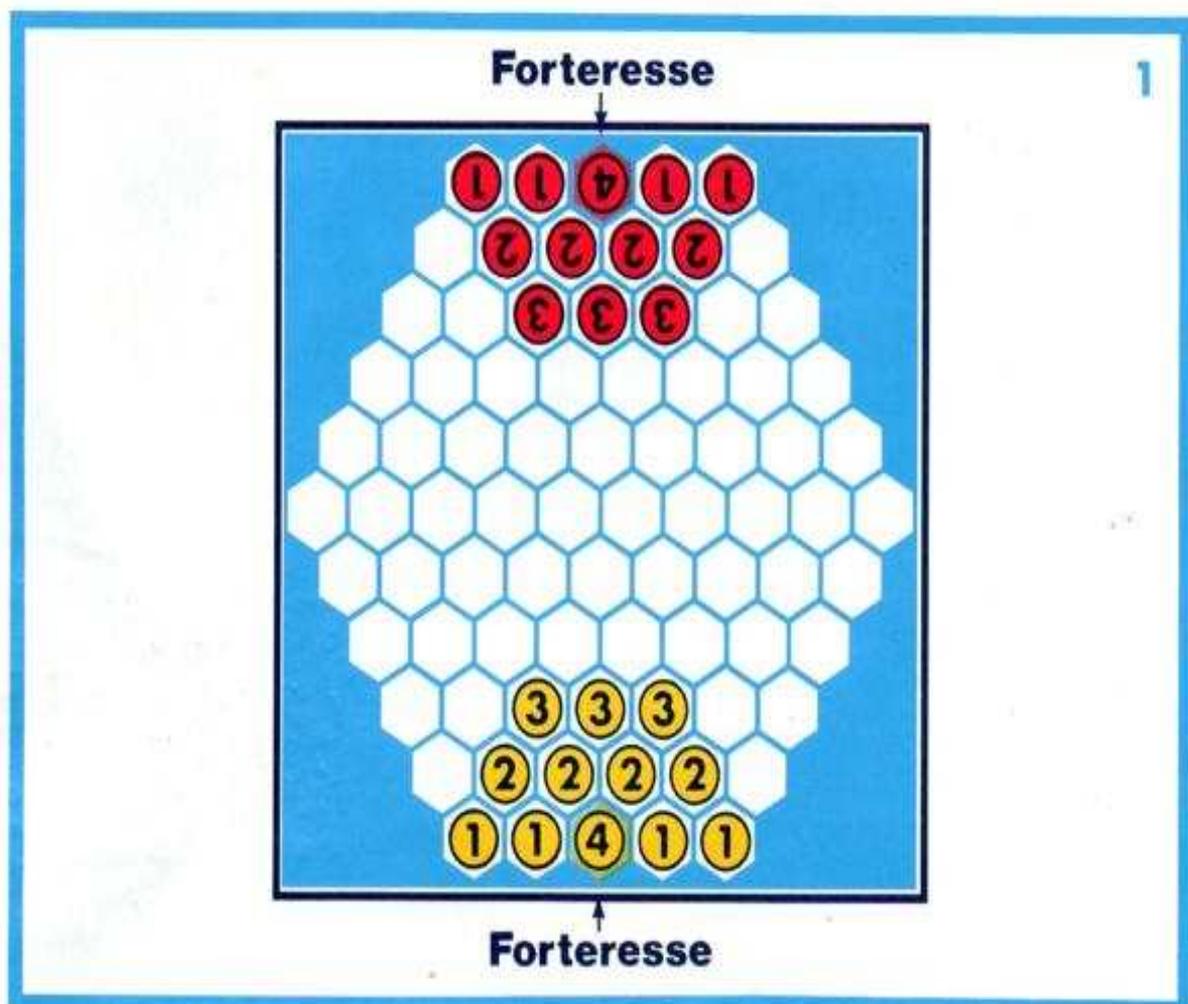
- 1 plan de jeu
- 12 pions jaunes numérotés de 1 à 4
- 12 pions rouges numérotés de 1 à 4

BUT DU JEU

Placer un de ses pions dans la case « Forteresse » de son adversaire et l'y maintenir pendant un tour sans qu'il puisse être pris.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Chaque joueur prend les 12 pions d'une couleur et les dispose selon le croquis ci-dessous.



RÈGLE DU JEU

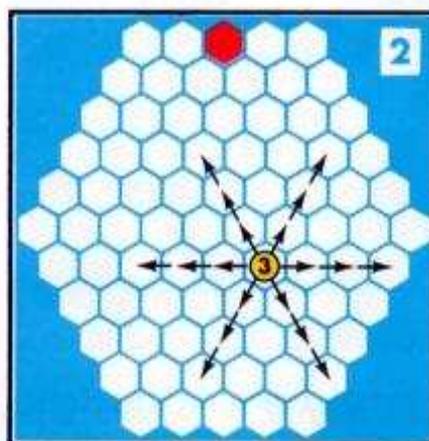
Déplacement des pions

1. Déplacement d'un pion seul.

Un pion seul se déplace dans tous les sens mais pas en zig-zag. Il peut avancer au maximum du nombre de cases correspondant au chiffre qu'il porte et, au minimum, d'une case.

Exemple :

Le pion 3 avance dans tous les sens de 1, 2 ou 3 cases.



2. Déplacement d'un groupe de pions.

Lorsque plusieurs pions sont placés dans des cases voisines, et alignés, ils forment à ce moment une « troupe d'assaut ». Le joueur a le droit de les faire avancer ou reculer tous simultanément, sur leur ligne.

La troupe d'assaut se déplace dans un sens ou dans l'autre du nombre de cases correspondant au chiffre porté sur le pion de tête.



Important : N'importe quel pion d'une troupe d'assaut peut être joué isolément. Dans ce cas, il bénéficie à nouveau des règles du pion seul.

Nota : Il est interdit de sauter par-dessus un autre pion ainsi que de s'arrêter sur une case déjà occupée (sauf en cas de prise d'un pion adverse).

En aucun cas, le déplacement de front n'est permis par une troupe d'assaut.



OUI



NON

Exemples de positions finales par rapport au dessin n° 3.

Ce qu'il faut savoir avant d'attaquer

Dans tous les cas, pour attaquer, il faut que le pion ou la troupe d'assaut ait une puissance supérieure à celle de l'adversaire.

- Le pion seul a la puissance d'attaque correspondant au chiffre qu'il porte.

Exemple : le pion 3 a donc une puissance de 3 : il se déplace de 1, 2 ou 3 cases.

- Le « troupe d'assaut » a la puissance d'attaque correspondant à la somme des chiffres portés sur les pions qui la composent.

Exemple : la « troupe d'assaut » 1, 3, 2 a une puissance de $1 + 3 + 2 = 6$, elle se déplace soit de 1 case dans un sens, soit de 2 cases dans l'autre sens.

- Lorsque les forces en présence sont égales, les joueurs ne peuvent attaquer.
- Lorsqu'un pion est pris, il est retiré du jeu.

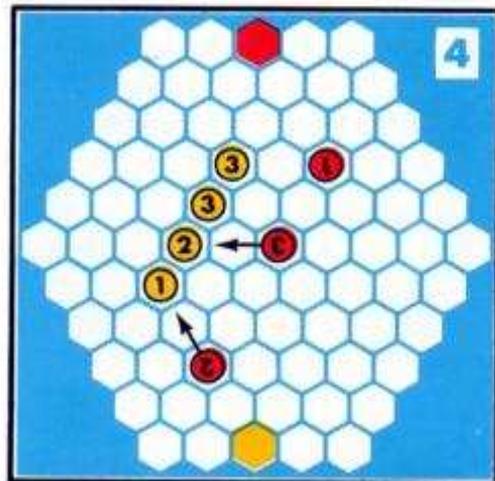
Pour prendre les pions de l'adversaire

1. Un pion seul peut prendre un autre pion seul en se mettant à sa place si son déplacement et sa puissance le lui permettent. Il s'arrête sur la case du pion pris.

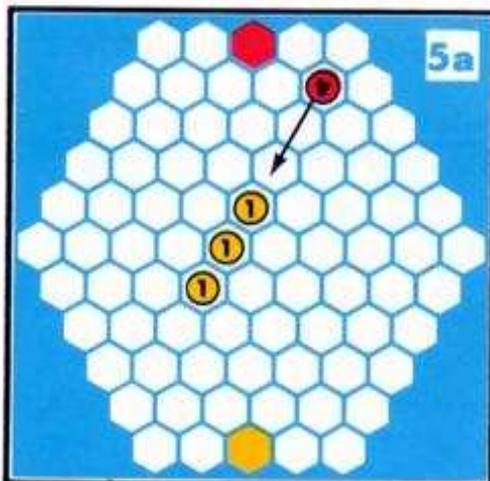
2. Un pion seul peut prendre un pion d'une troupe d'assaut adverse si sa ligne d'attaque le lui permet. Il s'arrête sur la case du pion pris.

Exemple :

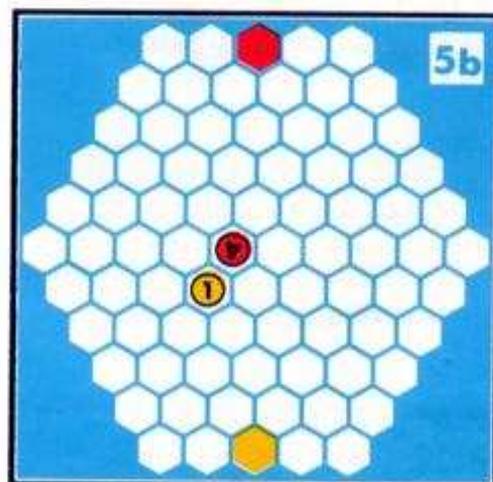
- Le pion 3 rouge peut prendre le pion 2 jaune.
- Le pion 2 rouge peut prendre le pion 1 jaune.
- Le pion 1 rouge est trop faible et n'a pas le droit d'attaquer.



3. Un pion seul peut prendre une troupe d'assaut si sa puissance d'attaque est suffisante. Dans ce cas, il prend tous les pions de la troupe adverse qui se trouvent sur les cases où son chiffre lui permet d'avancer.



Avant l'attaque



Après l'attaque

4. Une troupe d'assaut peut prendre un pion seul. Elle se déplace entièrement et son pion de tête s'arrête sur la case du pion pris.

5. Une troupe d'assaut peut prendre une autre troupe d'assaut. Dans ce cas, elle prend également tous les pions de la troupe adverse qui se trouvent sur les cases où son premier pion lui permet d'avancer.



Avant l'attaque.



Après l'attaque

Stratégie

- La troupe d'assaut est un atout important dans la mesure où elle est suffisamment puissante. Il faut donc pouvoir la consolider facilement.

Exemple :

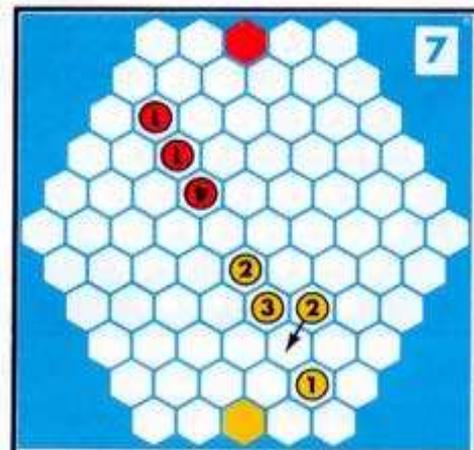
LES JAUNES JOUENT

- La troupe d'assaut rouge est plus puissante que la jaune :

$$R = 4 + 1 + 1 = 6$$

$$J = 2 + 3 = 5$$

- Le pion jaune 2 est glissé entre la troupe d'assaut et le pion 1 pour former une nouvelle troupe d'assaut plus forte donc de 3.



- Il faut éviter de laisser affaiblir une troupe d'assaut par une attaque latérale.

Exemple :

LES ROUGES JOUENT

- Les jaunes sont plus puissants et risquent de prendre, au coup d'après, un pion à la troupe rouge.
- Mais une troupe d'assaut rouge peut prendre le pion jaune 4 et séparer en deux la troupe adverse sans pouvoir être prise.

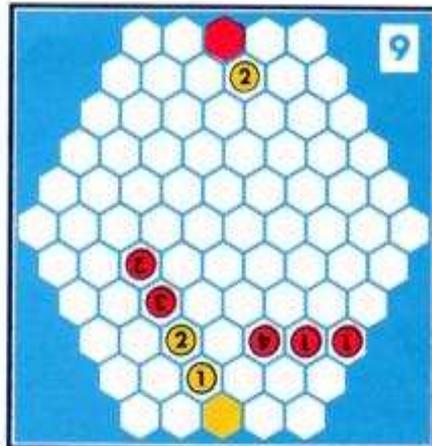


- Bien que moins puissant, le pion seul est plus mobile que la troupe d'assaut.

Exemple :

LES JAUNES JOUENT

- Le pion jaune va s'installer dans la forteresse adverse.
- Les rouges, bien qu'ayant plus de pions et plus de force, vont perdre car ils n'ont pas le temps d'aller le déloger.



Le gagnant

Le joueur gagnant est celui qui peut maintenir un de ses pions pendant un tour dans la forteresse adverse.