

Echec au roi

2 joueurs

Imaginez-vous propulsé au Moyen-Age. Deux puissantes armées s'affrontent sur un champ de bataille, chacune d'elles étant menée par un Roi sans peur et déterminé. Les premiers rayons du soleil levant se reflètent sur les armures d'or et d'argent, sur les brillantes et meurtrières pointes des lances brandies vers le ciel, sur les épées tenues par des mains gantées et crispées. Un ordre retentit, les trompettes se mettent à sonner. Les deux armées avancent, les cavaliers sur leurs chevaux de guerre protégeant les flancs. Les archers noircissent le ciel avec des milliers de flèches en feu. Les tambours marquent la cadence, comme si les pas des milliers de soldats ne faisaient plus qu'un. La cadence s'accélère jusqu'à ce que l'on donne l'ordre de charger et de s'engager des deux côtés dans une bataille infernale.



Vous êtes à la tête d'une des deux armées : vous prenez les décisions, vous donnez l'ordre de tirer. Mettez votre stratégie à l'épreuve. Déployez vos troupes : cavaliers, infanterie et archers, pour remporter la bataille. Une victoire éclatante récompensera le meilleur chef militaire.

Lorsque vous vous sentez prêt à mener une nouvelle bataille encore plus difficile, agrandissez votre armée grâce à des unités supplémentaires. L'infanterie lourde, les mercenaires et les paysans peuvent être recrutés pour dérouter l'ennemi ! Etablissez un plan d'attaque secret et testez le courage de votre adversaire, ainsi que le vôtre.





Règle du jeu



Contenu

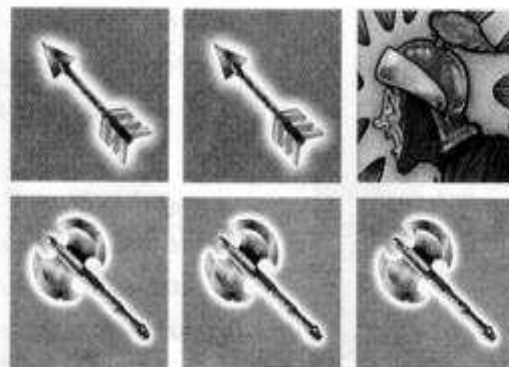
- ✦ 1 plateau de jeu
- ✦ 4 dés de combat
- ✦ 20 supports
- ✦ 82 pions
- ✦ 10 chevaux (formés de deux parties)
- ✦ 4 hampes de drapeau
- ✦ 1 feuille d'autocollants

Préparation du jeu

- Décrochez les pions et les hampes de drapeau de leur support. Utilisez une paire de ciseaux pour les petites pièces si nécessaire.
- Assemblez les deux parties de chaque cheval.
- Placez les cavaliers et les rois sur la selle de leur cheval.
- Collez l'autocollant rectangulaire rouge et blanc au blason doré sur la lance du roi de l'armée de la Toison d'Or, puis l'autocollant bleu et blanc au blason argenté sur la lance du roi de l'armée d'Argent. Collez les quatre autocollants sur les hampes des drapeaux des cavaliers, selon les couleurs indiquées pour les rois.
- Appliquez les autocollants sur chacun des dés de la manière suivante : trois haches de guerre, deux flèches et un symbole panique, sans ordre précis.



Flèches



Symbole panique

Haches de guerre

❖ Formation de votre armée

1. VOS GUERRIERS

Décidez qui prendra la tête de l'armée de la Toison d'Or et qui mènera l'armée d'Argent. Chaque joueur occupe dix bases où il place ses hommes. Vous ne pouvez pas mélanger les troupes sur une même base. Les troupes placées sur une base forment une unité de combat.



Le roi

Il est placé sur son cheval et reste seul sur une base.



Les cavaliers

Une unité de cavaliers est formée de deux cavaliers à cheval sur une base. Votre armée doit avoir deux unités de cavaliers, soit quatre cavaliers.



Les archers

Une unité d'archers est formée de quatre hommes avec un arc sur une base. Votre armée doit être constituée de deux unités d'archers, soit huit archers.



L'infanterie

Une unité d'infanterie est formée de quatre hommes d'infanterie sur une base. Votre armée doit avoir cinq unités d'infanterie, soit vingt hommes d'infanterie.

2. VOTRE PRÉPARATION AU COMBAT

- ❖ Placez votre roi sur la base royale, située sur la dernière rangée, de votre côté, sur le plateau de jeu.
- ❖ Placez une unité de cavaliers de chaque côté du roi.
- ❖ Placez une unité d'archers à côté de chaque unité de cavaliers.
- ❖ Placez une unité d'infanterie devant le roi, et les deux autres de chaque côté.

		L'infanterie (4)	L'infanterie (4)	L'infanterie (4)	L'infanterie (4)	L'infanterie (4)		
		Les archers (4)	Les cavaliers (2)	 (1)	Les cavaliers (2)	Les archers (4)		

Déploiement d'une armée normale au début de la partie.

But du jeu

Il faut éliminer soit le roi adverse, soit tous les guerriers de l'armée adverse.

Déroulement du jeu

Pour commencer la partie, les deux joueurs lancent les quatre dés à la fois chacun leur tour. Le joueur qui a obtenu le plus de haches de guerre commence à jouer.

A chaque tour vous devez effectuer deux des actions suivantes : AVANCER, TOURNER, ATTAQUER.

Durant votre tour, vous pouvez accomplir deux actions différentes, ou la même action deux fois. Par exemple, vous pouvez avancer et/ou tourner la même unité, ou répartir les actions entre deux unités.

Mais vous ne pouvez pas attaquer deux fois avec la même unité.

1. AVANCER

- ☞ Vous n'utilisez pas les dés pour vous déplacer, ils sont réservés aux attaques.
- ☞ Une unité ne peut reculer.
- ☞ Les déplacements en diagonale ne sont pas autorisés.
- ☞ Les déplacements à travers les autres unités ne sont pas permis.
- ☞ Toutes les cases, dont celles situées aux angles du plateau, sont utilisables.
- ☞ **L'infanterie et les archers** peuvent seulement avancer d'une case. Se déplacer d'une case compte comme une action.
- ☞ **Les rois et les cavaliers** peuvent avancer du nombre de cases qu'ils veulent, dans la rangée de cases devant eux. Ils doivent s'arrêter s'ils sont bloqués par des unités alliées ou ennemies. Un déplacement compte pour une action.

2. TOURNER

- ☞ Toutes les unités doivent tourner sur elles-mêmes avant de pouvoir avancer ou attaquer dans une nouvelle direction. Un tour peut se faire soit dans le sens des aiguilles d'une montre, soit dans le sens inverse, d'un quart de tour ou d'un demi-tour. Cela compte comme une action.

3. ATTAQUER

- ☞ Chaque attaque compte comme une action.
- ☞ Une unité ne peut attaquer qu'une fois par tour, mais deux unités peuvent attaquer une fois chacune pendant le même tour.
- ☞ Lorsque votre unité est positionnée correctement pour attaquer, annoncez quelle unité adverse vous allez attaquer, et lancez autant de dés que votre unité comprend d'hommes.
- ☞ Chaque hache de guerre ou chaque flèche obtenue compte pour un coup porté. L'adversaire doit ensuite retirer une partie de son unité comme expliqué dans le paragraphe « Retirer les hommes éliminés ».

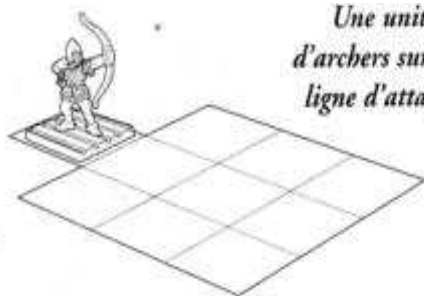
a) Attaquer avec l'infanterie :

Pour attaquer, votre infanterie doit se trouver sur la case à côté de l'unité adverse visée, et lui faire face.

Cependant, l'unité adverse ne doit pas obligatoirement être tournée face à vous. Puis lancez un dé pour chaque homme qui compose votre unité (par exemple : pour quatre hommes, lancez quatre dés). Chaque hache de guerre obtenue compte pour un coup porté (les flèches ne comptent pas).

b) Attaquer avec les archers :

Une unité d'archers peut attaquer toute unité adverse se trouvant dans les neuf cases directement devant elle. Les archers peuvent lancer des flèches au-dessus des troupes qui se trouvent entre eux et l'unité adverse visée. Lancez un dé pour chaque homme qui compose votre unité. Chaque flèche obtenue compte pour un coup porté (les haches de guerre ne comptent pas).



Une unité
d'archers sur une
ligne d'attaque

c) Attaquer avec les cavaliers :

Les cavaliers peuvent attaquer toute unité adverse se trouvant sur une case adjacente. Ils doivent être face à l'adversaire. Lancez deux dés par cavalier qui compose l'unité. Chaque hache de guerre obtenue compte pour un coup porté (les flèches ne comptent pas).

d) Attaquer avec le roi :

Le roi attaque exactement comme une unité de cavaliers. Lancez deux dés pour un roi et marquez un coup pour chaque hache de guerre obtenue. Attention : évitez autant que possible d'utiliser le roi comme unité de combat.

RETIRER LES HOMMES ELIMINES

Pendant une attaque, vous totalisez les coups portés par votre unité. Votre adversaire doit retirer les hommes de son unité qui ont été touchés comme suit :

- ☞ Il faut un coup porté à un homme d'infanterie ou à un archer pour l'éliminer.
- ☞ Il faut deux coups portés à un cavalier ou à un roi pour l'éliminer.
- ☞ **Exception : si votre unité n'a plus qu'un seul homme d'infanterie ou un archer et qu'elle attaque un cavalier ou un roi, vous pouvez lancer le dé deux fois, à condition que vous obteniez un coup approprié au premier lancer.**
- ☞ Si vous obtenez également le coup approprié au second lancer, le roi, ou le cavalier, est éliminé.
- ☞ Lorsque le dernier homme d'une unité est éliminé, retirez la base de l'unité du plateau de jeu.

PANIQUE !

- ☞ Si vous obtenez le symbole panique sur tous les dés pendant que vous attaquez, votre unité complète panique, et veut faire demi-tour. Tournez immédiatement votre unité de 180 degrés et avancez-la d'une case dans cette direction.
- ☞ Si votre unité, en pleine panique, déborde du plateau de jeu, ou est bloquée par son propre roi ou par n'importe quelle unité adverse, tous les hommes de votre unité sont alors éliminés.
- ☞ Cependant si elle est bloquée par une ou plusieurs de ses propres unités (mis à part le roi), ces autres unités paniquent également. Tournez-les de 180 degrés également, et avancez-les d'une case dans cette direction.



Remarque : Les rois ne paniquent jamais ! Si vous attaquez une unité avec un roi et que vous obtenez un symbole panique au lancer, vous ne devez pas en tenir compte.

❁ Le gagnant

Le gagnant de la partie est le joueur dont l'armée a éliminé le roi adverse ou l'armée entière, laissant le roi seul sur le champ de bataille.

❁ Préparation de la prochaine bataille

Testez maintenant de nouvelles stratégies et recrutez de nouveaux guerriers afin de dérouter votre adversaire.

Deuxième Niveau de Jeu

Agrandissez votre armée

1. POSITIONNEMENT DES UNITES

Chaque joueur doit avoir les 10 bases de départ sur le plateau de jeu. Le roi est placé sur la base royale, mais les autres unités sont placées selon votre volonté sur les deux premières rangées de votre côté du plateau de jeu.

2. ETABLISSEMENT D'UN PLAN D'ATTAQUE SECRET

Placez la boîte de jeu debout au milieu du plateau de jeu afin que chaque joueur puisse positionner son armée en secret. Lorsque chaque joueur a fini de déployer son armée, la boîte de jeu peut être retirée.

3. LES GUERRIERS SUPPLEMENTAIRES

Utilisez un ou plusieurs des trois types de guerriers qui peuvent venir soutenir votre armée et la renforcer :

LES PAYSANS

- ☛ Ils se battent seuls ou par groupes de 2, 3 ou 4 par base. C'est à vous de choisir.
- ☛ Vous êtes libre de choisir le nombre d'unités de paysans que vous prenez dans votre armée.
- ☛ Ils avancent d'une case à la fois, comme l'infanterie.
- ☛ Pour attaquer, utilisez autant de dés que de paysans.
- ☛ Les paysans doivent faire face à l'unité qu'ils attaquent.
- ☛ Ils marquent des coups avec les **haches de guerre** ou les **flèches**. Lancez **un dé** par paysan et prenez en compte le symbole que vous avez obtenu le plus souvent, hache de guerre, flèche ou panique. Exemple : vous lancez quatre dés et vous obtenez deux haches de guerre, une flèche, et un panique. Vous retenez les deux haches de guerre (= deux coups).
- ☛ **Important :** Après que votre adversaire ait retiré tous ses hommes éliminés par votre attaque, votre unité de paysans doit tourner et reculer d'une case pour chaque symbole panique obtenu auparavant avec les dés. Toutes les règles citées plus haut à propos du symbole panique sont toujours valables.
- ☛ Un seul coup de l'ennemi est nécessaire pour éliminer un paysan.



Paysan

LES MERCENAIRES

Fixez un drapeau de votre couleur sur la base de votre unité de mercenaires.

- ☛ Vous ne pouvez avoir qu'une unité de mercenaires dans votre armée.
- ☛ Chaque unité est composée d'un ou deux mercenaires.
- ☛ Ils avancent d'une case à la fois, comme l'infanterie.
- ☛ Pour attaquer, lancez deux dés pour chaque mercenaire de l'unité.
- ☛ Les mercenaires doivent faire face à l'unité qu'ils attaquent.
- ☛ Ils marquent des coups en obtenant des haches de guerre.
- ☛ Seul un coup est nécessaire pour éliminer un mercenaire adverse.



Mercenaire

- ❖ Après avoir retiré tous ses hommes éliminés par l'attaque de vos mercenaires, votre adversaire doit tourner et reculer le reste de son unité d'une case pour chaque symbole panique obtenu durant votre attaque. Cependant, le roi et les mercenaires adverses ne paniquent jamais, donc ils ne bougent pas après l'attaque.
- ❖ Vos propres mercenaires ne paniquent jamais non plus. Si une unité paniquée (alliée ou ennemie), avance sur eux, l'unité qui panique est éliminée.
- ❖ Attaquer des mercenaires avec votre roi : le roi ne lance pas de dé, il se met dans une position de combat, face aux mercenaires. Votre roi utilise une action pour enrôler dans son armée les mercenaires attaquant (plutôt que de lancer le dé). L'unité de mercenaires accepte toujours le marché. Remplacez son drapeau par un des drapeaux de votre armée, pour indiquer que l'unité de mercenaires combat à vos côtés.
- ❖ **Exception** : Une unité de mercenaires ne peut pas accepter le marché si elle se trouve à côté de son propre roi et que celui-ci lui fait face. (L'unité de mercenaires n'a pas besoin, quant à elle, de faire face à son roi)

L'INFANTERIE LOURDE

- ❖ Elle avance lentement, mais est très dangereuse.
- ❖ Chaque base est composée d'un ou deux hommes.
- ❖ Vous pouvez avoir une ou deux unités d'infanterie lourde dans votre armée.
- ❖ Elles avancent d'une case à la fois devant elles. Un déplacement d'une case compte pour deux actions.
- ❖ Un quart de tour ou un demi-tour comptent pour deux actions.
- ❖ Une attaque compte pour une action.
- ❖ Pour attaquer, lancez deux dés pour chaque homme de l'unité.
- ❖ Ils marquent des coups avec les haches de guerre.
- ❖ Ils peuvent attaquer des unités ennemies situées sur toutes les cases adjacentes, devant, à côté, en diagonale, ou derrière.
- ❖ Ils ne sont pas obligés d'être face à l'adversaire pour attaquer.
- ❖ Deux coups sont nécessaires pour éliminer un homme d'infanterie lourde.



L'infanterie lourde

L'INFANTERIE MASSIVE Option

Vous pouvez vous mettre d'accord avec l'autre joueur pour réunir toute votre infanterie sur deux bases (10 hommes sur chaque base) afin de créer des unités d'infanterie massive. Celles-ci se déplacent et attaquent de la même manière que l'infanterie normale. Pour chaque attaque, lancez quatre dés, tant que votre unité comprend plus de quatre hommes. Ensuite lancez trois dés pour trois hommes, deux dés pour deux hommes et un dé pour un homme, comme d'habitude. Installez le reste du jeu selon la règle normale ou selon la règle de l'installation secrète.

40776F0398



© 1998 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.

Distribué en France par Groupe Hasbro France S.A., Savoie Technolac,
73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.

Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.



Tableau de mise en place et d'action des Guerriers



40776F 0898

Nom	Nb par joueur	Nb par case	Nb de dés lancés	Les coups portés	Nombre de coups pour éliminer chaque personnage	Panique ?	Commentaires
Roi à cheval	1	1	2	Hache de guerre	2	Jamais !	• Avance aussi loin que possible tant qu'il n'est pas bloqué
Cavalier	4	2	2 par cavalier	Hache de guerre	2	Oui	• Avance aussi loin que possible tant qu'il n'est pas bloqué
Infanterie	20	4	1 par homme	Hache de guerre	1	Oui	
Archers	8	4	1 par homme	Flèche	1	Oui	• Attaquent dans une grille de 3 x 3 et peuvent lancer ses flèches au-dessus d'autres unités
Infanterie de masse	20	10	max. 4	Hache de guerre	1	Oui	
Infanterie lourde	2	1 ou 2	2 par homme	Hache de guerre	2	Oui	<ul style="list-style-type: none"> • Avancer ou tourner comptent pour deux actions • Attaquer est 1 action • Peut attaquer verticalement, horizontalement ou en diagonale • Pas nécessaire d'être de face pour attaquer
Paysans	4	1, 2, 3 ou 4	1 par paysan	Hache de guerre ou flèche	1	Oui... souvent !	• Recule d'1 case après une bataille réussie pour tout symbole panique obtenu
Mercenaires	2 1 drapeau par mercenaire	1 ou 2 +	2	Hache de guerre	1	Jamais !	<ul style="list-style-type: none"> • Les unités attaquées doivent reculer d'une case pour chaque symbole panique obtenu • Change de camp s'il est attaqué par le mi adverse