

Gwezboell

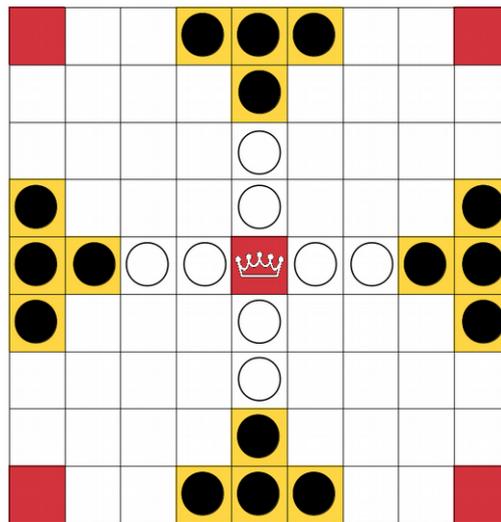
But du jeu :

- Pour le Roi et ses gardes : faire sortir le Roi du plateau par l'un des 4 coins
- Pour les assaillants : bloquer le roi en l'encerclant

Mise en place :

Le Roi au milieu, ses gardes l'entourent en croix (en blanc sur le schéma)

Les assaillants sont sur les cases de couleur sur les 4 côtés (en noir sur le schéma)



Déroulement :

On tire au sort pour s'attribuer les rôles respectifs. Le Roi et ses gardes jouent en premier.

Déplacements :

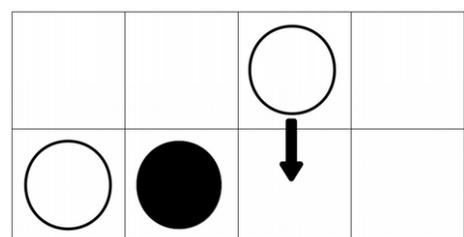
Toutes les pièces (y compris le Roi) se déplacent de la même façon : on avance horizontalement ou verticalement d'autant de cases que l'on veut tant que l'on ne rencontre pas d'autres pièces (comme une tour aux échecs).

La case centrale est le trône seul le Roi peut s'y arrêter, les autres pions peuvent seulement la traverser.

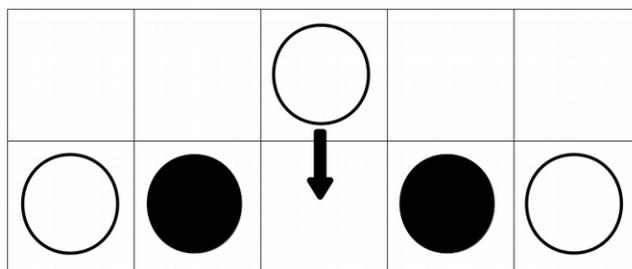
Prises des pions :

Toutes les prises s'effectuent de la même façon : suite à un déplacement, en encadrant un pion adverse par 2 de ses pions, sur la même ligne horizontale ou verticale.

La pièce encadrée est alors retirée du jeu.

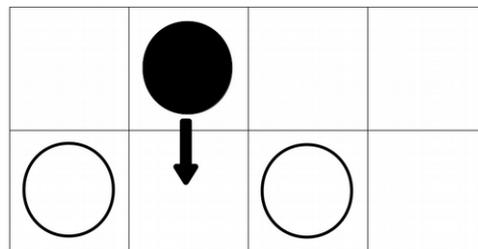


Un même déplacement peut permettre la capture de plusieurs pions.



Le Roi peut participer à un encadrement.

Si un pion se positionne de lui même entre deux pions adverses, il n'est pas pris et n'est pas retiré du jeu.



Fin de partie :

Les assaillants ont gagné lorsque le Roi est encadré horizontalement ou verticalement :

- soit par 4 pions (Schéma A)
- soit par 3 pions et le trône (Schéma B)
- soit par 3 pions et un bord de jeu (Schéma C)

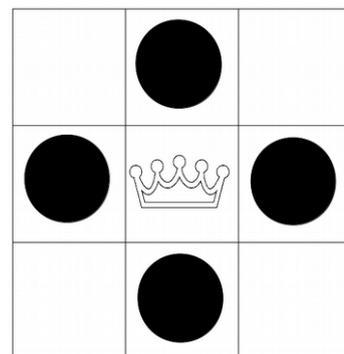


Schéma A

Le Roi et ses gardes ont gagné quand leur Roi parvient à s'enfuir par l'une des 4 cases de sortie (coin du plateau).

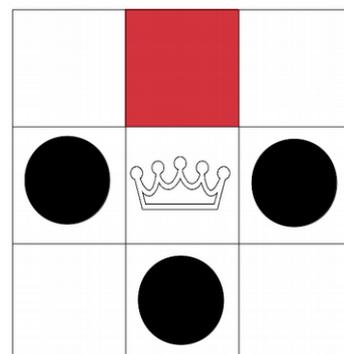


Schéma B

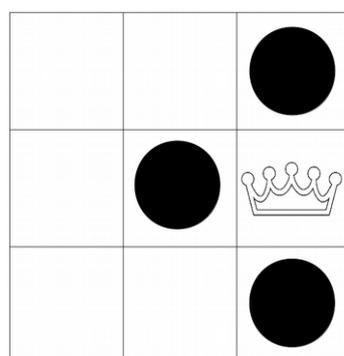


Schéma C