SPARTA

Un jeu de Yannick Holtkamp
pour 2 joueurs, à partir de 10 ans

Matériel de jeu

- **1 plateau de jeu** – de 10x10 cases
- **16 combattants** – 8 par couleur
- **16 héros** – 8 par couleur
- **8 villes, imprimées sur le recto et le verso**
- **1 règle du jeu**
- **11 feuille d'autocollants**
  (y compris des autocollants de rechange)

Combattants:

Héros:

Villes:

Avant la première partie, tous les autocollants sont collés sur les pions en bois des combattants et des héros de la façon suivante:

But du jeu

Les joueurs déplacent leurs pions – combattants et héros – sur le plateau de jeu afin de battre les pions adverses et de conquérir les villes.

Celui qui aura toutes les villes sous son contrôle ou qui battra presque tous ses adversaires à l'exception d'un pion, gagne le jeu.

Préparation du jeu

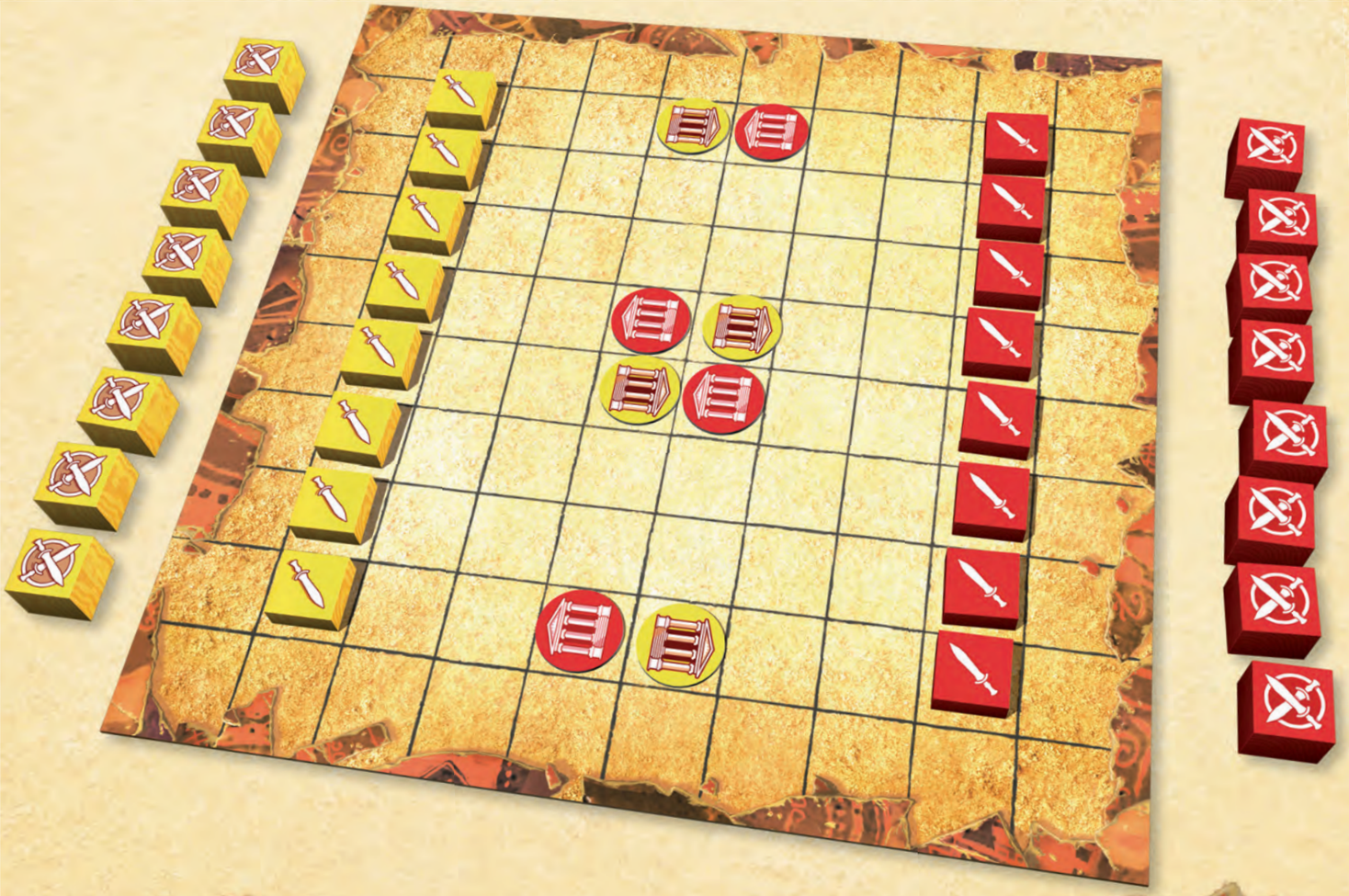
1. Le plateau de jeu est posé au milieu de la table.

2. Les 8 villes sont placées comme indiqué sur le dessin sur le plateau de jeu.

3. Chaque joueur choisit sa couleur et place ses 8 combattants à la place indiquée par le dessin sur le plateau de jeu.

4. Chaque joueur crée une réserve avec ses 8 héros devant lui.

5. Le joueur le plus jeune commence.



Déroulement du jeu

Les joueurs jouent chacun leur tour.
Le joueur dont c'est le tour **doit déplacer un de ses propres pions**.

Déplacer ses pions:

• Un **combattant** peut se déplacer de **2 cases dans la direction de son choix** (horizontalement, verticalement ou diagonalement). Au cours du tour, sa direction peut être modifiée.

• Un **héros** peut se déplacer de **3 cases dans la direction de son choix**. Au cours du tour, sa direction peut être modifiée plusieurs fois.

Les combattants et héros peuvent **seulement** se déplacer **sur ou passer par-dessus des cases libres et des cases « ville » inoccupées, qu'elles lui appartiennent ou non**. Un tour **ne** peut se terminer sur la case de sortie.

Conséquences d'un tour:

Dès que le joueur a terminé son tour, cela a des **répercussions**, s'il est dans une **ville** ou si des **pions sont cernés** sur le plateau de jeu après son tour. Ces répercussions sont traitées **les unes après les autres** dans l'ordre indiqué ci-dessous:

1. Le tour se termine dans une ville
Si un combattant a été déplacé dans l'**une de ses villes**, il devient un héros: le pion combattant est échangé contre un pion héros et est retiré du jeu.

Si un combattant ou un héros est déplacé dans **une ville adversaire**, il prend la ville: la ville est retournée de façon à ce que sa propre couleur soit visible. Ensuite, le pion est placé sur la ville.

Remarque: Si une ville adversaire est assiégée par un combattant, ce dernier ne devient pas pour autant un héros.

2. Pions cernés
Si un ou plusieurs pions sont cernés dans une **ligne complète** – en horizontale, verticale ou diagonale – entre 2 pions adversaires, ils sont battus.

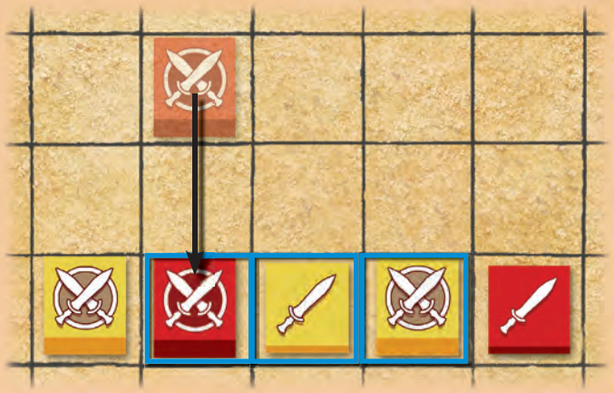
Les exemples montrent les mouvements d'un pion (avec plusieurs changements de direction) ainsi que la défaite du ou des pions cernés (entourés en bleu).

Si, au cours du tour, plusieurs lignes de pions cernés sont créées, tous les pions cernés sont battus – **qu'ils soient propres au joueur ou soient ses adversaires**.

Exemple: Pions battus en même temps sur différentes lignes.

Exemple: Pions de chaque parti battus en même temps.

Si une ligne, sur laquelle les deux joueurs ont cerné des pions adverses, est créée, **tous** les pions cernés sont battus.



Exemple:
Les 3 pions battus sont sur une ligne.

Dans tous les cas, les **joueurs battus sont retirés du jeu**.

Cas particulier: Combattants dans leur propre ville

Si un joueur possède **au début** du tour un combattant dans l'une de ses villes, il peut **renoncer à déplacer un pion** et peut échanger, à la place, ce combattant contre un héros.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque l'une de ces 3 conditions est remplie:

• Un joueur possède toutes les villes. Ce joueur gagne.

• Un joueur n'a plus qu'un seul pion sur le plateau de jeu. L'adversaire gagne.

• Les deux joueurs n'ont plus qu'1 ou 2 pions sur le plateau de jeu. Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de villes. En cas d'égalité, les joueurs sont ex æquo.

Copyright 2011 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved