

GRAND

JEU d'ATTAQUE

et de

Stratégie Militaire

Pour 2 joueurs



3830

1^{er} RÈGLEMENT

JEU d'ATTAQUE

(pour Jeunes)

On range sur trois rangs indistinctement sur les blancs les noirs et les rouges, 36 vignettes qui sont :

5 Corps francs - 5 Sapeurs - 3 Mines - 3 Bombes à retardement
1 Auto citerne - 11 Officiers et s/officiers - 2 Espions
4 Parachutistes - 1 Plan Secret - 1 Drapeau

Toutes ces vignettes sauf les Mines et les Bombes à retardement avancent d'une case à la fois, soit en avant, en arrière ou latéralement.

L'attaque se fait en indiquant la vignette adverse placée devant, derrière à gauche ou à droite, sauf en diagonale.

Les numéros les plus forts prennent les plus faibles, à numéro égal l'attaquant l'emporte.

Tout le monde saute sur les Mines et les Bombes à retardement qui ne peuvent servir qu'une fois. Seuls les Sapeurs les enlèvent sans sauter.

Les espions peuvent être pris par tout le monde, et prennent tout le monde. La convention de demande quand on veut connaître l'identité et qu'on passe à l'attaque est soit: " Qui est là " ou " J'attaque ".

Au début de la partie les corps francs ont le droit d'avancer de trois cases mais cela une fois seulement, après ils avancent d'une case à la fois.

~~Les Mines et les Bombes à retardement sont placées sur une case vide du camp adverse mais ne peuvent bouger une fois posées.~~

Le camp gagnant est celui qui réussit à prendre le Drapeau, Le plan Secret et l'Auto-citerne. Il faut noter que ni les Mines, ni les Bombes, ni le Drapeau, ni le Plan Secret, ni l'Auto-citerne ne peuvent mener une attaque. Il est interdit d'avancer sur les croix centrales.

Dans ce règlement simple, les bombes à retardement, sont à considérer par le joueur, comme des mines.



2^{me} RÈGLEMENT

JEU d'ATTAQUE MODERNE

Méthode A. (cachée)

Le but de ce jeu est de s'emparer du Drapeau et du Plan Secret de l'adversaire. La composition de chaque camp est la suivante :

Un Drapeau - Un Plan secret - Cinq corps francs - Cinq Sapeurs
Quatre Parachutistes - Onze Officiers et S/Officiers - Deux espions
Trois mines - Trois bombes à retardement - Deux bombes volantes
Quatre D.C.A - Une auto citerne - Trois barrages magnétiques
Trois Bombardiers.

Toutes les vignettes soit 48 dans chaque camp sont disposées sur 4 rangées tant sur les Noirs que sur les Blancs ou Rouges.

A égalité de grade ou de numéro l'Attaquant l'emporte et la vignette vaincue est enlevée du jeu. Seuls les Généraux ne se prennent pas entre eux. Les espions prennent tout le monde et peuvent être pris par tout le monde. Les 6 cases rouges dans chaque camp sont dites Bases de lancement de bombes volantes. Tous les combattants attaquent les vignettes posées sur les blancs et les noirs ou rouges.

Les vignettes posées sur les blancs sont à l'abri des Bombardiers, (mais non des Bombes volantes et des explosions des Bombes à retardement.) Pour connaître l'identité d'une pièce, il suffit d'arriver près d'elle et de l'attaquer. L'attaqué doit décliner son identité.

L'attaquant au contraire a l'avantage, s'il est de force égale ou supérieure de ne pas dévoiler sa force. Dans une attaque le plus faible est éliminé. On prend la place du vaincu si l'on y trouve avantage.

Mobilité. — Toutes les vignettes, sauf les Mines, sont mobiles.

Avance. — Tous les hommes ainsi que le Drapeau et le Plan secret avancent d'une case à la fois dans toutes les directions, on peut aussi reculer. Il est interdit d'avancer sur les croix centrales. On déplace une vignette chacun son tour.

Attaque. — Une attaque se fait sur une vignette quand on arrive case tenante avec un adversaire placé devant ; derrière, à gauche ou à droite ; on dit alors "j'attaque" Il est interdit d'attaquer en diagonale.

Corps Francs. — Ils ont droit pour leur première avance de faire un bon de 3 cases soit horizontalement, ou verticalement.

Parachutistes. — Ils passent au-dessus des vignettes de leur camp et se placent sur une case vide du camp adverse ou dans la séparation des deux camps. Ils peuvent attaquer aussitôt arrivés au sol, ou s'ils le préfèrent avancer d'une case à la fois.

Bombardiers. — Comme au naturel. ils volent et reviennent sur une case libre de leur camp, Ils bombardent toutes les vignettes placées sur les Noirs ou les Rouges. Ils n'attaquent qu'une vignette à la fois. Ils détruisent tout (sauf le Drapeau et le Plan secret.) Ils ne peuvent attaquer dans leur camp.

D.C.A. — Tout Bombardier attaquant une D.C.A. est éliminé. Elles n'ont aucune prise sur les Bombes volantes. Elles peuvent bouger d'une ou plusieurs cases. Elles n'attaquent pas les hommes.

Bombes volantes. — Elles partent obligatoirement d'une case rouge, passent au dessus des vignettes de leur camp et détruisent tout ce qui se trouve devant elles (sauf le Drapeau et le Plan secret) Elles ne servent qu'une fois. Seul un barrage magnétique arrête leurs destructions. Elles attaquent en verticale ; uniquement le couloir d'où elles sont parties.

Barrages magnétiques. — Ils détruisent les Bombardiers qui les attaquent (bloquant leur moteur) Ils protègent lors des attaques des Bombes volantes tout ce qui se trouve derrière eux, toutefois ils sont détruits et enlevés du jeu. Ils peuvent bouger d'une ou plusieurs cases Ils n'attaquent pas les hommes.

Auto-Citerne. — Ne peut attaquer - elle peut bouger d'une ou plusieurs cases à la fois. Quand un camp les perd les bombardiers ne peuvent plus attaquer qu'une fois.

Mines. — Les seules pièces fixes du jeu. Elles ne peuvent attaquer. Tout le monde saute sur elles. (sauf les sapeurs) Un bombardier peut les détruire. Dès qu'une mine saute on l'enlève du jeu.

Bombes à retardement. — Elles passent d'un coup d'un camp à l'autre. Elles ne sont dangereuses qu'une fois arrivées dans le camp ennemi. (tout comme les parachutistes elles sont lâchées d'un Avion supposé). Elles se posent sur une case vide et sautent au bout de 2 coups détruisant tout ce qui se trouve autour d'elles (sauf le Drapeau et le Plan secret.) Une fois posées elles restent fixes.

Sapeurs. — Ils désamorcent les Mines et les Bombes à retardement,

Destruction du Matériel. — Tous les hommes détruisent tout le matériel au sol. (voir pour plus de détails les renseignements complémentaires du Jeu de ~~le~~ Jeu d'Attaque.

Le Drapeau et le Plan secret ne peuvent mener une attaque. N'oubliez pas que pour gagner il faut prendre le Drapeau et le Plan secret. Quand on ne possède plus de combattants et qu'on a réussi à garder une des deux pièces principales soit le Drapeau ou le Plan secret, la partie est déclarée nulle.

Sacrifié. — Tout combattant peut être sacrifié volontairement en attaquant une Bombe à retardement déposée dans ou devant son camp.

Renseignements complémentaires sur le JEU d'ATTAQUE Jeu aux innombrables combinaisons stratégiques (d'après J. Quinart)

Pour aider le joueur j'ai pensé qu'il serait utile de donner certaines précisions tant sur la marche que sur les attaques et surtout sur la disposition de certaines pièces. Une bonne disposition peut presque toujours donner le succès d'une partie. Je commencerai par indiquer ce qu'il faut poser sur les blancs et ensuite sur les noirs et rouges. Tout d'abord, commençons par le Drapeau et le Plan secret qui sont les pièces capitales du jeu. Ces deux pièces sont à placer, en principe, derrière une croix sur un blanc entouré de D.C.A. ou de Barrages magnétiques. Vous remarquerez que vous avez 12 cases blanches, nous en avons pris deux, il nous en reste donc 10. En général, ces cases privilégiées sont réservées aux 2 espions, Général, Colonel, Lieutenant-Colonel, Commandant, viennent ensuite l'Auto-citerne, 1 ou 2 Sapeurs, 1 ou 2 mines, 1 Bombe à retardement, 1 Parachutiste. A l'abri des barrages magnétiques placés sur les noirs, on pose ses bombardiers, bombes volantes, le reste des Bombes à retardement; sur ce qu'il reste de blancs des sapeurs et des parachutistes. Sur les Noirs ou les Rouges, les D.C.A. et toutes les pièces secondaires du jeu. Sur les noirs de préférence les barrages magnétiques. En commençant par placer vos pièces sur les cases blanches, en moins de 10 minutes votre jeu est préparé.

Précisions de Marche

Disons de suite que seul les mines sont fixes, les 45 autres pièces peuvent bouger.

Les Parachutistes avant de partir dans le camp adverse ou dans la zone qui sépare les deux camps peuvent bouger d'une case à la fois, tout comme les autres combattants. Il va sans dire qu'ils peuvent attaquer dans leur propre camp toutes les vignettes y arrivant. Pour passer dans le camp ennemi, on suppose qu'un avion les lâche tout comme au naturel - une fois atterris sur une case libre, ils peuvent attaquer aussitôt, et s'ils ne sont pas pris ils restent dans le camp ennemi et avancent comme les combattants. Pour certaines raisons, je ne vous dirai pas à quoi servent les parachutistes, sachez toutefois qu'ils sont très utiles et qu'il faut s'en servir à bon escient.

Les bombes à retardement servent spécialement à détruire les défenses du camp ennemi et à gêner l'adversaire. Avant d'être lancées tout comme les parachutistes dans le camp ennemi, on peut les changer de place, on les avance d'une case à la fois. Il faut noter qu'elles ne sont pas dangereuses dans leur propre camp et que tous les combattants peu

vent les détruire. Arrivées dans le camp ennemi elles restent fixes et sautent après un certain temps - 2 coups sont permis au joueur du camp qui les reçoit, soit pour sauver les pièces vulnérables qui sont tout autour d'elles, soit encore pour l'attaquer en faisant de ce fait sauter n'importe quel combattant, soit la désamorcer à l'aide d'un sapeur.

Exemple de dégats causés par une bombe à retardement : Une bombe à retardement arrive sur un noir, si après deux coups d'attente la bombe n'a pas été désamorcée ou qu'une pièce n'a pas été sacrifiée pour la faire sauter, toutes les vignettes tout autour, placées sur les blancs (soit 4 au total) sautent. Il est à noter que le Drapeau et le Plan secret ne peuvent sauter. Les Bombes Volantes ne sont pas à utiliser au début d'une partie (car elles peuvent être arrêtées par un barrage magnétique,) mais au moment opportun. On les place au début de la partie sur un blanc puis au bon moment on les amène sur une case rouge " dite Base de lancement " pour l'envoyer détruire des pièces importantes. On peut les déplacer d'une case à la fois.

Matériel. — Tous les hommes détruisent au sol le matériel qui est le suivant: Bombe volante, Bombe à retardement, D. C. A., Barrage magnétique, Auto-citerne, Bombardier.

Avance des Combattants. — Tant qu'il y a possibilité d'être bombardé, il est préférable d'avancer en diagonale sur les blancs. Pour passer à l'attaque on peut évidemment se poser sur un noir pour se placer dès l'attaque à la place du vaincu sur un blanc.

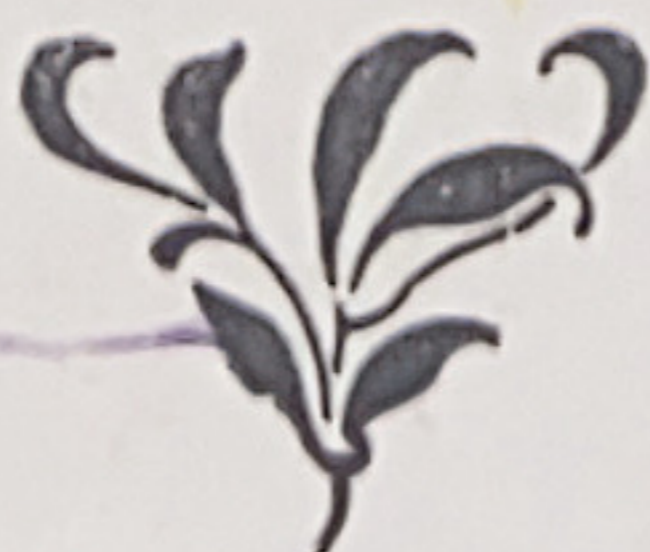
On peut bouger ses pièces dans n'importe quel sens, mais il est interdit d'attaquer en diagonale.

Rencontre de Généraux. — Si deux Généraux se rencontrent, ils se saluent mais ne se prennent pas, seul l'espion prend le Général, il est rappelé que les espions prennent tout le monde et peuvent être pris par tout le monde.

En général quand deux adversaires s'attaquent, une partie ne dure pas plus de trois quarts d'heure, mais si personne n'ose attaquer la partie peut durer fort longtemps.

N. - B. Selon les conventions, l'explosion des bombes à retardement peut s'effectuer après 1 coup. Il est rappelé que l'on peut passer des blancs sur les noirs ou rouges et vice versa que tous les hommes et certaines pièces avancent d'une case à la fois, soit verticalement, soit latéralement, soit en diagonale. On peut reculer également de toutes les façons d'une case à la fois autrement dit on avance comme on veut.

Il faut noter que les bombardiers sont censés lâcher une bombe, ils détruisent donc toutes les vignettes placées sur les noirs et les rouges, même les mines, seul le Drapeau et le Plan secret ne peuvent être détruits.



3^{me} RÈGLEMENT

JEU d'ATTAQUE

et de Stratégie Militaire

Méthode B. (ouverte) pour Adultes

Règlement spécial — *Pures combinaisons*

Dans ce nouveau règlement qui perfectionne le précédent, et qui est établi en vue des championnats amateurs toutes catégories : deux sexes ; les pièces à prendre, c'est-à-dire le Drapeau et Plan Secret sont visibles (c'est à-dire que l'on joue avec ces 2 vignettes retournées) de cette façon le hasard et la chance se trouvent éliminés.

Parachutiste — Un parachutiste ne peut prendre un espion en attaquant celui-ci par un bond de plusieurs cases ; c'est-à-dire en passant directement d'un camp à l'autre. Toutefois parvenu dans le camp ennemi après un bond ; il peut en avançant d'une case attaquer tout espion qui se trouve à sa portée, cependant il doit attendre que l'adversaire ait joué deux coups.

Bombes à retardement. — L'éclatement d'une bombe à retardement, soit dans le camp ennemi soit dans le "no mens land" ne peut compter pour un coup. Donc si une bombe à retardement saute après le délai réglementaire de deux coups et réussit à opérer un vide à côté d'une pièce à prendre le joueur ayant réussi ce coup peut aussitôt venir chercher cette pièce à l'aide d'un parachutiste.

Temps réglementaire. — Quant un joueur lance une bombe à retardement dans votre camp, il doit l'annoncer car ce n'est plus ici un jeu de surprise : vous avez deux coups à jouer soit pour essayer d'amener un sapeur pour désamorcer, soit pour faire venir une pièce de peu d'importance en attaquant cette bombe.

Quand un joueur lance un parachutiste il est également tenu de le dire : c'est une convention entre joueurs mais qui sera retenue pour les championnats.

Photographie d'une pièce. — Tous les bombardiers peuvent venir photographier toutes les vignettes se trouvant sur les Blancs. Le joueur qui effectue cette tactique dit "J'éclaire ou je demande", l'attaqué doit montrer cette vignette et la retourner immédiatement. Dans ce cas le bombardier ne saute pas sur une D.C.A. ou Barrage magnétique.

Mines. — Pour la première fois les Mines bougent elles peuvent se déplacer d'une case par coup dans toutes les directions et sur toutes les cases.

Barrages ou D.C.A. — Ces vignettes peuvent, on le sait se déplacer de plusieurs cases par coup, en prenant diverses directions.

Bombes volantes — Celles-ci, on le sait, partent obligatoirement d'un case rouge, on n'est pas forcé de la placer au début de la partie sur cette base de départ, on peut l'y amener dans le cours de la partie. Il est interdit d'amener une bombe volante sur une case rouge et de la lancer dans un même coup.

