



## Matériel et mise en place (fig. 1)

- 1 plateau de jeu composé de 25 cases
- 6 pièces rouges, 6 pièces jaunes, chaque set d'une couleur comprenant 1 Soldat et 5 Murailles.

Après avoir choisi la couleur de ses pièces, chaque joueur place ses Murailles en formant une ligne entre les deux premières rangées de cases faces à lui, et son Soldat sur la case du milieu de la première rangée.

## But du jeu

Immobiliser le Soldat adverse, ou emmener son Soldat sur le territoire de l'adversaire formé par la 1ère rangée de cases du côté opposé.

## Principe

En déplaçant leurs Murailles et leur Soldat, chaque joueur crée des remparts empêchant le mouvement du Soldat ou des Murailles adverses.

## Déroulement d'une partie

Les joueurs jouent à tour de rôle. Les pièces rouges commencent. Deux types d'actions sont possibles :

- déplacer une Muraille de sa couleur
- déplacer son Soldat d'1 case

Durant son tour, le joueur peut réaliser 1 (minimum) ou 2 actions. Un même type d'action peut être répété, avec la même pièce ou deux pièces différentes en ce qui concerne les Murailles. Si le joueur réalise 2 actions de types différents, celles-ci peuvent être jouées dans n'importe quel ordre.

## Déplacement d'une Muraille (fig. 2)

Une Muraille se déplace sur les espaces situés entre les cases; elle ne peut ni être placée sur une intersection, ni en bordure du plateau (fig. 2a). Il ne peut se trouver qu'une seule Muraille sur un emplacement entre 2 cases. Une Muraille peut être déplacée de 2 façons, chacune d'elles valant 1 action :

- déplacement en angle : la Muraille est déplacée d'un angle de 90°, en pivotant sur l'intersection située à l'une de ses extrémités (fig. 2b). La présence d'un Soldat sur une case adjacente n'empêche pas le déplacement de la Muraille (fig. 2c).

- déplacement rectiligne : la Muraille est déplacée en ligne droite d'autant de cases que le joueur souhaite; elle peut croiser des Murailles mais ne peut pas passer par-dessus une autre Muraille située dans le même alignement (fig. 2d).

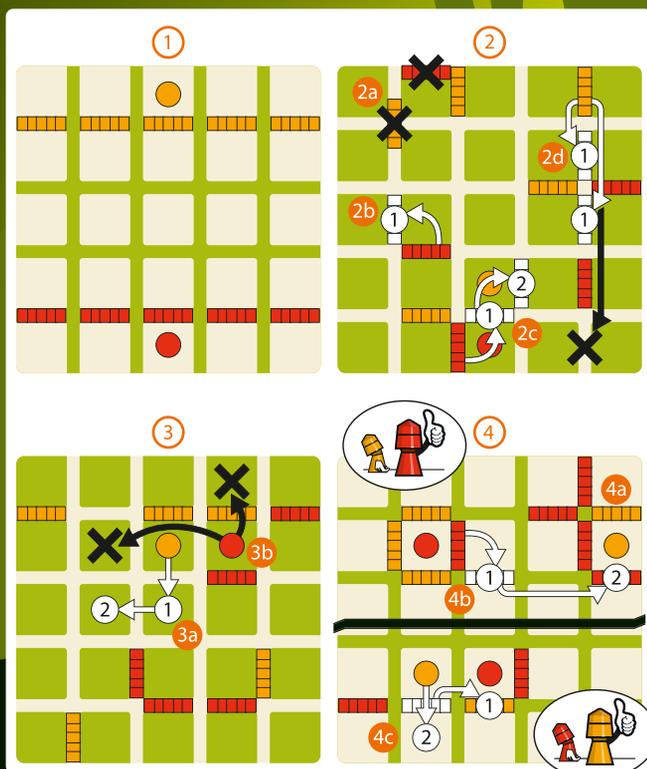
## Déplacement du Soldat (fig. 3)

Le Soldat se déplace sur les cases, chaque déplacement d'1 case à une autre valant 1 action. Il peut se déplacer en avant, en arrière, à droite ou à gauche, mais pas en diagonale. Lors d'un déplacement de 2 cases, le Soldat peut changer de direction (fig. 3a). Un Soldat ne peut ni passer par-dessus une Muraille, ni par-dessus le Soldat adverse (fig. 3b). Les Soldats ne peuvent pas se trouver sur la même case.

## Fin de la partie (fig. 4)

Un joueur remporte la partie s'il parvient :

- à immobiliser le Soldat adverse par un encerclement des quatre côtés, non modifiable par l'adversaire, ne permettant ainsi aucune possibilité d'ouverture. Un Soldat peut être immobilisé en ayant ses côtés fermés par des Murailles adverses, par le Soldat adverse, par le bord du plateau, ou par ses propres Murailles lorsque celles-ci n'ont pas de possibilité de déplacement (fig. 4a). Un Soldat encerclé ayant au moins un côté fermé par une Muraille de sa propre couleur n'est pas immobilisé tant que le joueur a la possibilité de la déplacer pour créer une ouverture (fig. 4b). Cette ouverture doit seulement être possible, mais il n'est pas obligatoire de la réaliser.
- ou à emmener son Soldat sur une des cases de la 1ère rangée de l'adversaire (fig. 4c).



Auteur / Designer :  
Aurélien Benhamou