

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

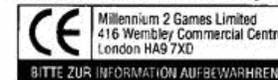
escaleajeux@gmail.com





LATREL™
LE DUEL DES ESPRITS JOUÉ AU 21ÈME SIÈCLE

Internationales Patent PCT-GB 94-00-164 angemeldet



*TM-Handelszeichen der Millennium 2 Games Limited

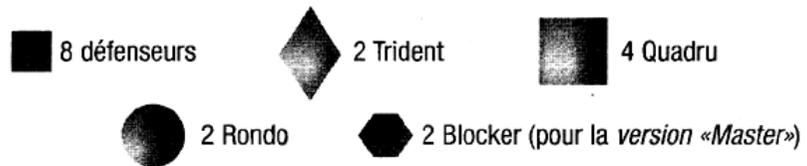
BUT DU JEU

Le but du jeu est de battre les attaquants de l'adversaire ou de les rendre incapables de bouger.

CONTENU

- 36 figures LA•TREL
- 2 cartes Coup d'œil
- 1 planche à jouer LA•TREL
- Ces instructions

Chaque joueur a 18 figures bleues ou rouges :



OBSERVATIONS GÉNÉRALES RELATIVES AU JEU

Considérez, dans le cas de la version de base, qu'il est certes momentanément tentant de battre en masse des défenseurs non protégés de l'adversaire, mais que cela n'est guère judicieux sur le plan tactique. Utilisez plutôt la position du défenseur adverse pour battre avant tout les attaquants de l'adversaire.

Beaucoup de jeux stratégiques de table ont un milieu de terrain assez mal contrôlé. Chez LA•TREL, les principales zones sont les coins et les cases situées en bordure. Dans le cas de la *version* « Master », en contrôlant les coins, vous contrôlez aussi le jeu. Un des moyens les plus sûrs d'avoir le contrôle maximum de vos propres cases est de les occuper avec des défenseurs et de placer un Quadru et un Rondo sur les cases attenantes à chaque coin. Vous avez ainsi une position optimale de défense et d'attaque.

Veillez durant le jeu à avancer vos défenseurs. Cela vous réserve la possibilité de les échanger plus tard contre des attaquants perdus. La manière d'avancer la plus sûre est la suivante :

1. le long des bords de la planche à jouer ;
2. avec un attaquant comme escorte ;
3. en groupe avec d'autres défenseurs.

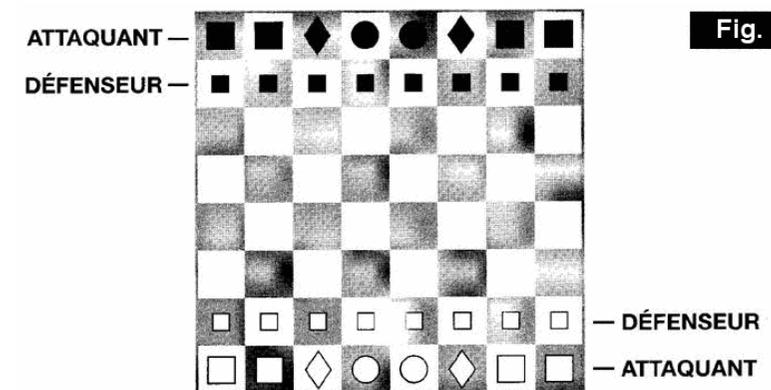
Si tout le reste échoue, réfugiez-vous dans un coin, ramenez toutes vos figures près de vous pour vous aider et tenez bon aussi longtemps que vous pouvez. Vous avez toujours la chance de pouvoir mettre alors à votre profit une faute commise par l'adversaire.

LA VERSION DE BASE

Nous conseillons en tous cas aux débutants de commencer par la version de base. Cette dernière comprend les éléments de base les plus importants de LA•TREL et est, à cause de sa dynamique et sa cadence, également bien appropriée aux enfants. Les particularités de la version « Master » sont expliquées à la fin de ces instructions.

METTRE EN PLACE LES FIGURES

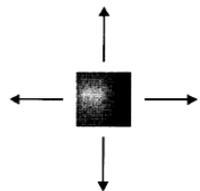
Les figures sont à placer comme indiqué ci-dessous. Les petits symboles situés en marge des deux lignes de base de la planche à jouer vous y aideront plus tard.



LES COUPS DU JEU LA•TREL

La façon dont peuvent avancer les figures est reconnaissable à leur design. Les coups suivants sont autorisés à chaque figure respective, comme vous l'indique aussi à tout moment du jeu la carte Coup d'œil :

DÉFENSEURS



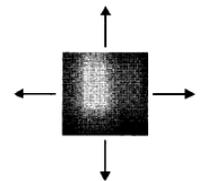
DÉFENSEUR

Un défenseur ne peut avancer d'une case qu'horizontalement ou verticalement.

Un défenseur ne peut battre aucune figure en jeu - pas non plus un autre défenseur.

ATTAQUANTS

Tous les attaquants peuvent battre aussi bien les attaquants que les défenseurs de l'adversaire en jeu.



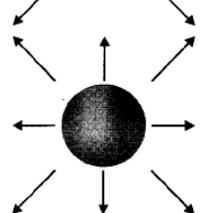
QUADRU

Un Quadru peut avancer horizontalement ou verticalement d'autant de cases que souhaité dans toutes les quatre directions.



TRIDENT

Un Trident peut avancer en diagonale d'autant de cases que souhaité dans toutes les quatre directions.



RONDO

Un Rondo peut avancer d'autant de cases que souhaité dans toutes les huit directions - horizontalement, verticalement et en diagonale.

Le Rondo est donc la figure la plus forte.

LA POSITION D'ANGLE

Les figures qui se trouvent sur les cases d'angles n'ont pas le droit d'être battues lorsque l'on joue selon la *version « Master »*. Cela rend bien sûr la position de coin extrêmement forte, ce qui a un effet décisif sur le caractère d'ensemble du jeu.

Suggestion : On peut aussi bien supprimer cette règle de tournoi avant de commencer à jouer et autoriser à battre des figures situées dans les coins en les remplaçant. Cela prête au jeu une dynamique intéressante.

FIN DU JEU

Selon la *version « Master »*, le gagnant est celui qui a pu battre tous les attaquants de l'adversaire, ou dont l'adversaire n'a plus qu'un seul attaquant et que ce dernier est empêché d'agir - indépendamment du nombre de défenseurs qui lui restent.

La partie est nulle lorsque l'adversaire a encore plus d'un attaquant, mais n'a plus aucune possibilité de bouger.

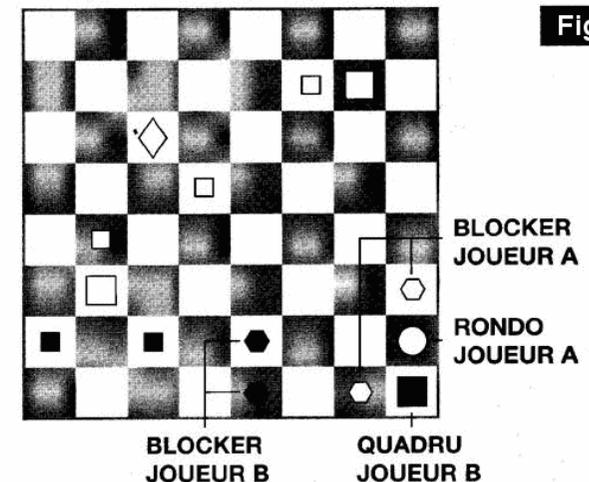
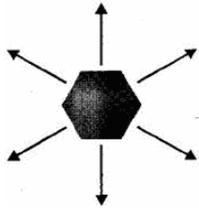


Fig. 12

BLOCKER



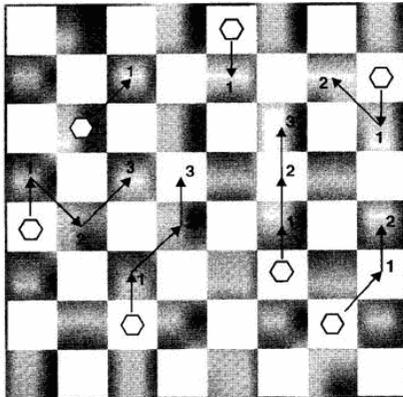
Un Blocker peut avancer de trois cases au plus dans n'importe quelle combinaison verticalement et diagonalement – c'est à dire dans 6 directions.

Le Blocker ne peut pas avancer directement vers la droite ou vers la gauche (Fig. 11).

Le Blocker ne peut ni battre d'autres figures ni être battu lui-même. Avec les Blockers, on peut remarquablement bien contrecarrer les plans d'attaque de l'adversaire.

Les Blockers n'ont le droit d'avancer que par dessus des cases libres, et donc pas de sauter par-dessus des figures.

Fig. 11



EXEMPLE DE COUPS JOUÉS PAR UN BLOCKER

NE BATTRE QU'UNE FIGURE PAR COUP

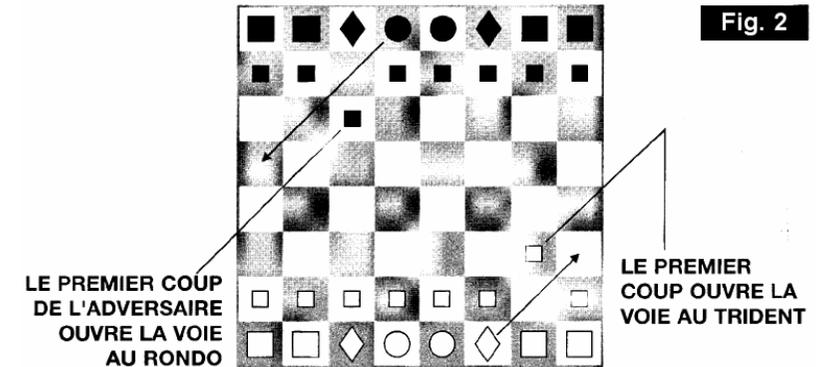
Selon la version « Master » de LA•TREL, on n'a le droit de battre qu'une seule figure par coup. Les sauts en chaîne destinés à battre plusieurs figures ne sont pas autorisés.

COMMENCEMENT DU JEU

Choisissez qui joue en bleu (*blanc sur l'illustration*) ou en rouge (*noir*). C'est le bleu qui ouvre le jeu. Les deux joueurs jouent ensuite à tour de rôle.

Les deux joueurs ne peuvent jouer leur premier coup qu'avec un défenseur. Ce n'est qu'après cela que les attaquants peuvent être mis en jeu (Fig. 2).

Fig. 2



« TOUCHÉ-BOUGÉ »

Lorsqu'un joueur a touché une figure, il doit (lorsque les règles du jeu le permettent) la faire avancer. Un coup est considéré comme accompli dès qu'un joueur lâche sa figure.

COUPS À RÉPÉTITION

Une figure n'a pas le droit d'être remplacée plus de deux fois à la suite à la même position. Cela empêche que le jeu soit bloqué par un va-et-vient continué d'une figure.

COMMENT BATTRE UNE FIGURE

Pour battre une figure, il faut que l'attaquant saute en ligne directe par-dessus la figure de l'adversaire et qu'il puisse occuper la case située directement derrière (Fig. 3 et 4). Cette règle ne concerne pas les cases d'angle - voir *battre une figure sur les cases d'angle*.

Il n'est autorisé que de battre lorsque la voie est libre entre l'attaquant et la figure à battre. Mais le fait que cela soit possible n'entraîne pas que l'on soit obligé de le faire.

Fig. 3

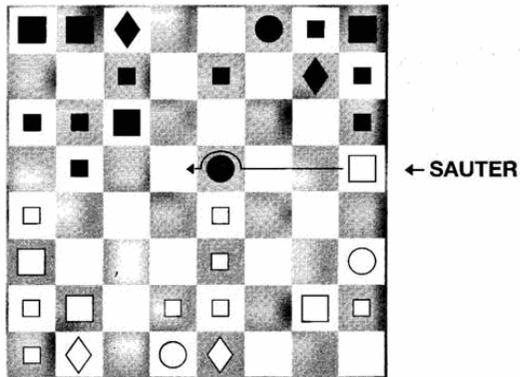
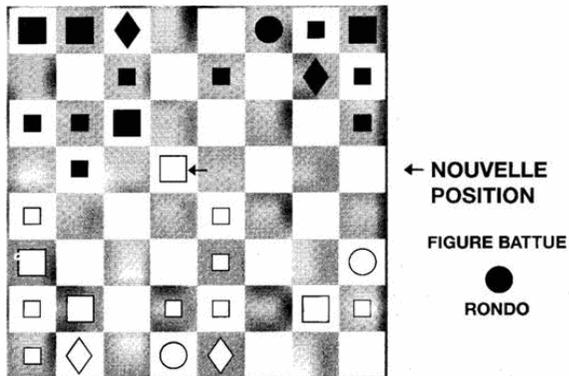


Fig. 4



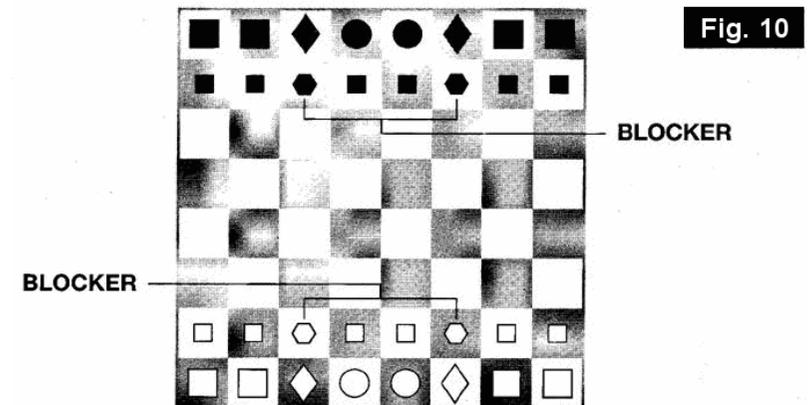
LA VERSION « MASTER » DE LA•TREL

Il s'agit-là de la version *TOURNOI*. Elle sollicite tout particulièrement les facultés de raisonnement logique et la souplesse d'esprit requise pour le jeu. C'est bien là que se dégage tout l'attrait de LA•TREL. Dans l'ensemble, les règles de la version de base s'appliquent également ici. Les particularités sont les suivantes :

MISE EN PLACE DES FIGURES

Pour la version « Master », les Blockers entrent en jeu.

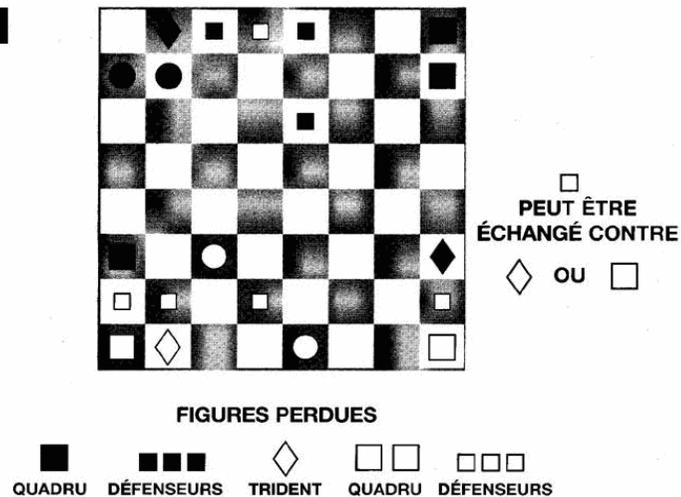
Chaque joueur a deux Blockers et les positionne - à la place de deux de ses défenseurs - comme l'indique la Fig. 10 :



COMMENT SE PROCURER DE NOUVEAUX ATTAQUANTS

Lorsqu'un défenseur a réussi à avancer jusqu'à la ligne la plus arrière de l'adversaire, il peut être échangé contre un attaquant de la même couleur auparavant battu (Fig. 9). Ce coup est alors révolu.

Fig. 9



FIN DU JEU

D'après la *version de base*, le gagnant est celui qui a pu battre tous les attaquants de l'adversaire, ou quand l'adversaire n'a plus que 3 attaquants tout au plus, ces derniers étant empêchés d'agir - indépendamment du nombre de défenseurs qui lui restent. Lorsqu'un joueur n'a plus qu'un seul attaquant, il doit battre en deux coups un attaquant adverse - sans quoi il a perdu.

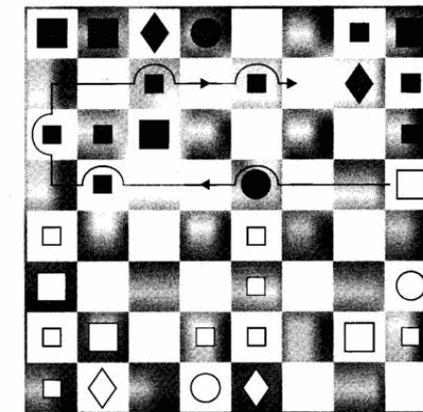
La partie est nulle lorsque l'adversaire n'a plus aucune possibilité de bouger tout en possédant encore plus de 3 attaquants.

COMMENT BATTRE PLUSIEURS FIGURES

Plusieurs figures peuvent aussi être battues d'un seul coup lorsque la voie est libre (Fig. 5). On appelle cela un saut en chaîne. Là non plus, aucune contrainte n'existe.

Après avoir battu une figure - et seulement alors -, l'attaquant peut toujours changer de direction et continuer à avancer lorsqu'il peut, ce faisant, battre d'autres figures de l'adversaire. Afin que les joueurs ne perdent alors pas de vue ce qui se passe, toute figure battue doit être retirée du jeu.

Fig. 5



FIGURES DEVANT ÊTRE RETIRÉES DU JEU



COMMENT BATTRE UNE FIGURE EN COIN

Sur les cases d'angle, on bat une figure en se mettant à sa place après avoir avancé directement sur cette case. La Fig. 6 montre un tel coup joué, par un Trident traversant en biais toute la planche à jouer.

Fig. 6

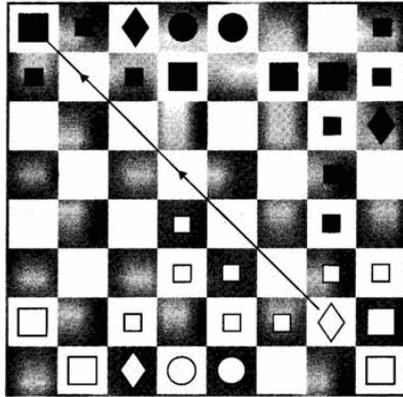


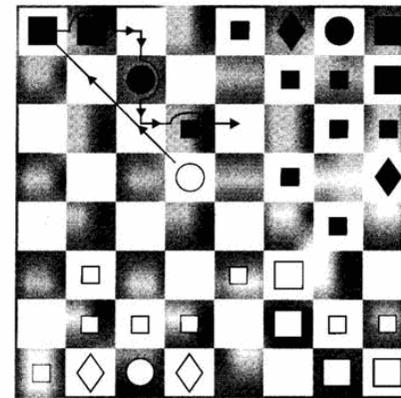
FIGURE BATTUE



COMMENT BATTRE UNE FIGURE EN COIN ET CONTINUER

Même lorsque des cases d'angles sont elles-mêmes touchées, il est possible de battre plusieurs figures en un seul coup lorsque la voie est libre. Les Fig. 7 et 8 imagent deux coups partant du même point et combinés différemment.

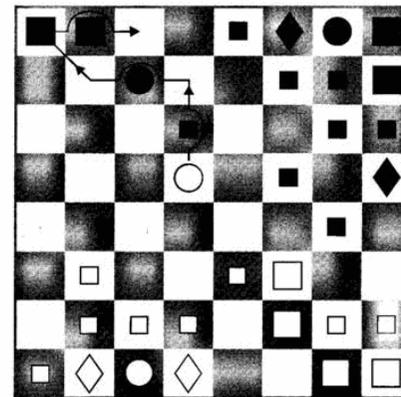
Fig. 7



FIGURES BATTUES



Fig. 8



FIGURES BATTUES

