

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 (Saône-et-Loire), 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



Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



ZAPITATM

Règles du jeu 2 joueurs

Matériel

- Le terrain des opérations qui est un damier de 7×7 cases, où figurent deux quartiers généraux adverses ("Q.G.")
- Une bombe
- 6 pions kaki et 6 pions blancs de différentes valeurs.

But du jeu

Parvenir à catapulter la bombe dans le Q.G. adverse.

Préparation

Les pions sont disposés sur la première rangée de cases qui fait face à chaque joueur, de chaque côté de la case Q.G., en ordre décroissant (**Fig. 1**). Le joueur qui a les pions blancs commence.

Les pions

Chaque joueur dispose de 6 pions marqués d'un chiffre.

Ce chiffre représente la portée de tir de chaque pion : c'est donc le nombre de cases dont il peut déplacer la bombe en la catapultant.

Chaque joueur dispose de :

- 2 pions de puissance 1 pouvant déplacer la bombe d'une case
- 2 pions de puissance 2 pouvant déplacer la bombe d'une case ou deux au choix
- 2 pions de puissance 3 pouvant déplacer la bombe d'une, deux ou trois cases au choix.

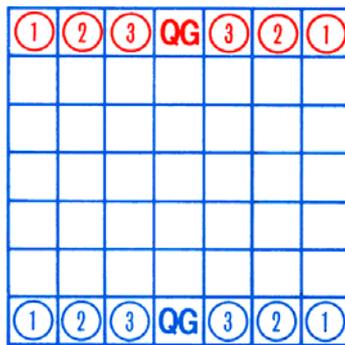


Figure 1
Position de départ.

Déplacement des pions

Les joueurs déplacent à tour de rôle chacun un de leurs pions en choisissant un des modes de déplacement suivants :

- 1) Déplacer un pion vers une case voisine libre, dans n'importe quelle direction, comme le Roi aux échecs (**Fig. 2**).
- 2) Sauter par dessus un pion voisin (de son camp ou du camp adverse) à la condition que la case suivante dans la direction du saut soit libre (**Fig. 3**).
- 3) Sauter successivement par dessus plusieurs pions (de son camp ou du camp adverse) avec ou sans changement de direction après chaque saut (**Fig. 4**).

Important :

- *Il ne peut y avoir qu'un pion par case*
- *Il n'y a jamais de prise de pion*
- *Un joueur ne peut passer son tour*
- *La puissance des pions (1, 2, 3) n'a aucune influence sur leurs déplacements*
- *Aucun pion ne peut stationner sur une case Q.G. mais il est possible d'y passer au cours d'un saut multiple.*

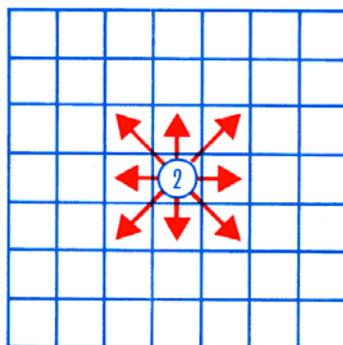


Figure 2
Déplacement du pion.

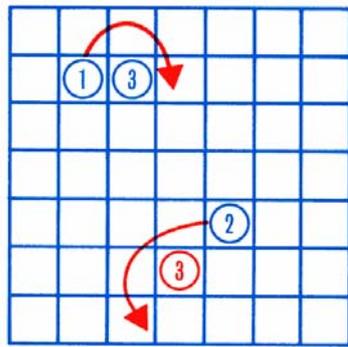


Figure 3
Exemples de sauts simples d'un pion par dessus un autre.

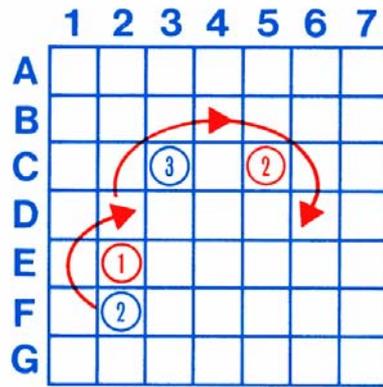


Figure 4
Exemple de sauts successifs d'un pion.
Blanc 2 va de F2 en D6 en passant par D2 et B4.

Déplacement de la bombe

Un joueur ne peut déplacer la bombe que s'il parvient par un déplacement simple, ou un saut simple, ou en fin de sauts multiples, sur la case occupée par celle-ci. Le pion prend alors la place de la bombe et la projette en ligne droite, verticalement, horizontalement ou diagonalement, d'un nombre égal ou inférieur à sa puissance de tir (**Fig. 5**). La bombe ne peut changer de direction que lors d'un relais.

Ou lancer la bombe ?

La bombe peut être lancée :

- soit sur une case libre (**Fig. 5**)
- soit sur une case occupée par un autre pion de son camp, qui sert alors de relais et permet de relancer immédiatement la bombe (il peut y avoir plusieurs relais successifs). L'attaquant doit obligatoirement terminer son tour en déposant la bombe sur une case libre (**Fig. 6**).

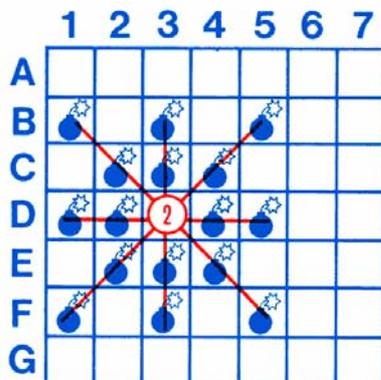


Figure 5
Le pion 2, vient de tomber en D3 où était la bombe. Il projette celle-ci en ligne droite à une ou deux cases de lui.

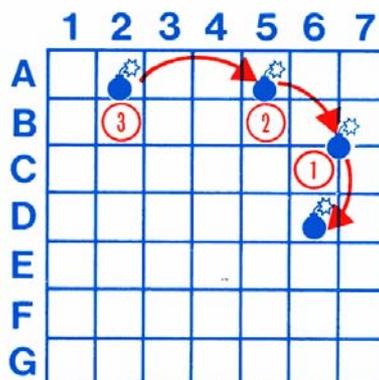


Figure 6
3 vient de tomber en B2 où était la bombe. Il la passe à 2 qui l'envoie à 1 et 1 dépose la bombe en D6.

Important

- Un joueur ne déplace la bombe que s'il le juge utile à sa stratégie.
- Les pions ne peuvent sauter par dessus la bombe, ni se servir de la case occupée par celle-ci pour enchaîner un saut multiple.
- Le pion qui projette la bombe ne peut faire passer celle-ci au-dessus d'un pion adverse de puissance égale ou supérieure à lui-même (Fig. 7). La valeur des pions intervient donc tant en défense qu'en attaque.
- Chaque joueur à son tour peut :
 - soit déplacer un de ses pions jusqu'à une case libre
 - soit déplacer un de ses pions jusqu'à la bombe et enchaîner dans le même coup la projection de la bombe.

Le gagnant

Le gagnant de la partie est celui qui, le premier parvient à déposer la bombe sur la case Q.G. adverse (et BOUM!!) (Fig. 8).

Le perdant commencera la partie suivante.

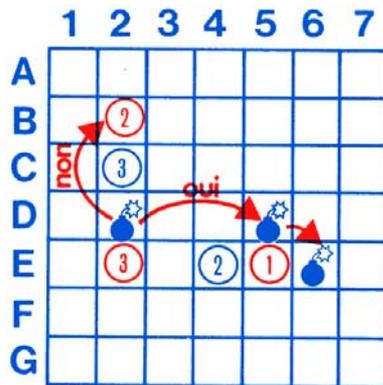


Figure 7

3 qui est en E2 ne peut lancer la bombe à 2 (en B2) car l'adversaire 3 est en défense.

Mais 3 peut la lancer à 1 (en E5) car le pion 2, en défense, à une valeur inférieure au pion 3 d'attaque.

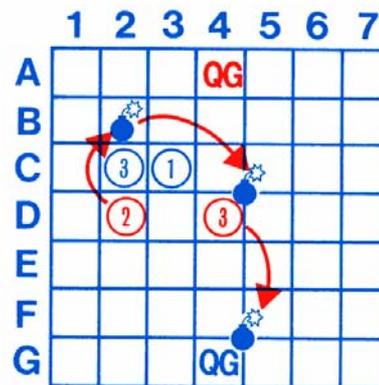


Figure 8

Exemple de coup gagnant. 2 fait un saut de D2 en B2 et parvient sur la case de la bombe qu'il envoie à 3 en D4 et 3 catapulte la bombe en G4, dans le QG adverse.

JEU DE LA SERIE HOPS™
Edité par Habourdin International S.A. Paris
Fabriqué en France
Tous droits réservés. Marque déposée © 1983
Inventé par M. Gerchambeau.