

# GENERALOWSKY

Les généraux russes, comme on le sait, ont deux objectifs dans la vie. Le premier est de se faire couvrir de médailles, le second est de ne pas finir en Sibérie. C'est donc sur ces deux grands principes, que se déroule le jeu.  
Pour 2-6 joueurs à partir de 10 ans.

## **Preliminaires :**

Montez la carte au centre d'une table en unissant les cinq pièces qui la composent. Insérez ensuite au centre de celle-ci, à l'aide du pivot fourni dans la boîte, la flèche en carton.

Chaque joueur prend une planche « poitrine » et en détache toutes les médailles pré-découpées. Toutes celles-ci seront mises en un unique tas à l'extérieur du plateau, sauf une sans étoile, qui sera posée à Moscou.

Enfin, avant de débiter, chaque joueur prend un pion « général » (pion carré sur fond en couleur) de la même couleur que sa planche « poitrine », et le place en dehors du plateau

de jeu à côté de la case « Sibérie », case sur laquelle le premier déplacement sera effectué. (sens des aiguilles d'une montre).

## **Le jeu**

1 – On joue toujours dans le même sens (aiguilles d'une montre). A chaque tour de jeu, on fait tourner la flèche, en déclarant quelle bande colorée on utilisera. La flèche, selon le secteur dans lequel elle est arrêtée, indiquera le nombre de cases que le pion « général » pourra parcourir sur le parcours qui longe le bord du plateau (s'il est en Sibérie, il commence de la case Sibérie). Si par contre la flèche indique un X, le général dont c'est le tour finira en Sibérie, donc hors du parcours, ou il y reste s'il part directement de là. Après chaque arrêt de la flèche sur un X, on prend une médaille du tas commun se trouvant hors du plateau, que l'on pose sur le plateau du jeu, à Moscou.

Celles-ci seront gagnées par un joueur comme nous verrons plus avant.

Dans le choix des bandes colorées que les joueurs choisissent, il est bon de tenir compte des éléments suivants :

a) Dans la bande jaune, la plus à l'extérieur, le risque de tomber sur des X est très faible, mais les déplacements sont très brefs (un ou deux points).

b) Dans la bande blanche, le risque est plus important mais le déplacement plus rapide.

c) Dans la bande orange, risques et rapidité sont encore plus grands.

d) Dans la bande rouge, le risque est très élevé (avec un X on va en Sibérie, avec la petite boule noire, c'est également la Sibérie mais on perd même une médaille déjà conquise) mais avec toutefois l'avantage d'arriver sur un pion adverse (dessin Generalowski) ou directement à Moscou (boule rouge).

Pour éviter tout malentendu, lorsque le joueur lance la flèche, celle-ci devra faire au moins 3 tours complets sur elle-même.

2 – Si un pion termine son déplacement sur une case déjà occupée par un ou des adversaires, le nouvel arrivant est placé au-dessus du ou des pions et devient leur « supérieur ».

Chaque fois qu'un pion arrive sur un autre, celui-ci reçoit une médaille (à prendre dans le tas commun et à placer avec les autres sur le plateau de jeu).

S'il arrive sur deux pions dans la même case, il reçoit deux médailles et ainsi de suite. Un général recouvert par un autre, devra transporter pendant son déplacement son ou ses supérieurs, et en outre obéir à leurs ordres, choisir par exemple la bande de couleur qu'ils voudront voir utiliser par lui.

Si toutefois, la flèche termine sur un X, tous les pions inférieurs comme supérieurs sont renvoyés en Sibérie. (en ajoutant comme déjà vu autant de médailles).

Lorsque l'on trouve des empilements de trois généraux ou plus, le supérieur se fait transporter et donne des ordres à tous les autres inférieurs.

Pour ce qui concerne les généraux se trouvant au milieu d'une pile, à leur tour, ils transporteront leurs supérieurs, en abandonnant ceux qui se trouvent en-dessous.

C'est ainsi que le supérieur, à son tour, se déplacera tout seul.

Ce qui veut dire, qu'aucune pile ne peut durer plus d'un tour complet de jeu.

3 – Le but du jeu est bien évidemment de récolter le plus grand nombre de médailles.

A chaque fois qu'un joueur passe ou arrive à Moscou, il récolte toutes les médailles qui ont été accumulées sur le plateau de jeu à ce moment là.

Immédiatement après cette opération, on replace sur le plateau de jeu, une médaille prise dans le tas commun se trouvant à l'extérieur du plateau.

Si c'est une pile de pions qui passe ou arrive à Moscou, c'est seulement le supérieur qui récolte les médailles.

Si, en arrivant ou en passant à Moscou, on finit sur un ou plusieurs pions, on rajoute d'abord sur le plateau une médaille, puis on récolte le tout.

Les médailles ainsi obtenues sont placées sur la planche « poitrine » sur laquelle on trouve un emplacement pour onze médailles. Lorsqu'un joueur récolte sa onzième médaille, il les replace toutes, sur le tas commun et les remplace par une avec une étoile.

Le premier qui obtient 21 médailles (en fait une avec l'étoile et dix normales) est le Généralowski vainqueur et est nommé Maréchal.

## **Jeu pour 2 ou 3 joueurs**

Chaque joueur joue deux généraux donc deux planches « poitrine ».

Les deux généraux seront joués chacun leur tour, mais il faudra indiquer quel est le premier à se déplacer, avant de déclarer les bandes de couleurs que chacun utilisera.

Le jeu à deux ou trois est plus stratégique, parce qu'il permet aux deux généraux d'un même joueur de s'entraider pour la victoire.