

# WINCHESTER

Un jeu de course familial de 2 à 5 joueurs, à partir de 11 ans. Durée = 1h, 1h30

## Thème

Les joueurs font « courir » leurs pions pour un tour complet de plateau en évitant les obstacles qui sont placés à différentes positions lors de chaque partie. Les joueurs à leur tour déplacent un pion en utilisant les différents mouvements des échecs. En fin de course, ils recevront des points en fonction de l'ordre d'arrivée de leurs pions, plus un bonus pour le premier joueur à ramener tous ses pions à la maison.

## Matériel

Un plateau

25 pions (5 dans chaque couleur)

2 dés : l'un est normalement numéroté de 1 à 6, l'autre représente des pièces d'échec

La présente règle

24 obstacles

## Mise en place

Chacun tire le dé normal pour déterminer l'ordre du jeu (du plus grand score au plus petit). A son tour, un joueur choisi une couleur et les 5, 4 ou 3 pions associés, en fonction du nombre de joueurs total, il les place ensuite sur les positions indiquées dans le tableau correspondant ci-dessous.

<b>2 joueurs</b>	<b>Les 5 cases de départ</b>					<b>4 joueurs</b>	<b>Les 4 cases de départ</b>			
Premier	11	13	22	24	33	Premier	11	23	32	44
Second	12	14	21	23	32	Second	12	24	33	41
						Troisième	13	21	34	42
						Dernier	14	22	31	43

<b>3 j</b>	<b>Les 5 cases de départ</b>					<b>5 j</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Premier	11	14	23	32	41	Les 3 cases de départ	11	12	13	14	21
Second	12	24	33	21	42		23	31	32	22	24
Troisième	13	22	31	34	43		44	33	34	41	42

On place ensuite les 24 obstacles, quatre par quatre en lançant un dé pour chacune des six sections du plateau de jeu. Les obstacles sont placés sur la case affichant le résultat du dé.

Exemple : Section A, on tire un 3 avec le dé normal, les 4 obstacles sont posés sur les 4 cases de la section A marquées du chiffre 3... et on effectue un nouveau tirage pour chacune des sections.

Vos pièces ne pourront JAMAIS atterrir sur l'un de ces obstacles, ni sauter par dessus à l'exception d'un mouvement de cavalier qui lui, permet de passer par dessus une pièce et/ou un obstacle.

## Premier round

A partir de cet instant, le dé normal ne sert plus dans le jeu. On utilise uniquement le dé marqué des pièces d'échecs. Le premier joueur tire ce dé et le pose devant lui. Ceci permet de savoir qui a débuté le round et indique de surcoût le mouvement autorisé pour l'intégralité du round (exception faite d'une partie à deux joueurs où chacun lance le dé à tour de rôle).

Chaque joueur à son tour déplace un de ses pions suivant le mouvement indiqué par le dé, en gardant bien à l'esprit que seul le mouvement du cavalier peut lui permettre de passer par dessus une pièce ou encore un obstacle et que jamais il ne pourra atterrir sur un obstacle. A l'exception du mouvement « pion », l'ensemble des mouvements permettent un déplacement vers l'arrière.

## Les mouvements

### **Le pion**

Il se déplace orthogonalement d'une case vers l'avant, sauf en cas de prise (arrivée sur une pièce adverse) où il doit effectuer un mouvement en diagonal d'une case, mais toujours vers l'avant. Il s'agit de la seule pièce pour laquelle le mouvement de prise est distinct du simple déplacement. Le double premier mouvement permis au pion d'échec n'est pas autorisé à Winchester.

Note : sur les 16 cases de chaque coin formant les angles du plateau (à l'exception de la case de départ), il existe deux directions possibles pouvant être emprunter « vers l'avant », comme cela est indiqué par les doubles flèches aux bords du plateau. Chaque joueur déplaçant un pion depuis l'une de ses cases peut choisir la direction « avant » qui lui convient le mieux parmi les deux disponibles.

### **Le roi**

Se déplace d'une case dans n'importe quelle direction.

### **Le cavalier**

Se déplace en sautant par dessus une case et sa diagonale dans la direction de son choix.

							<p><i>Le tableau ci-contre montre les différents mouvements possibles du cavalier débutant sur la case centrale.</i></p> <p><i>Les cases séparant la case de départ et l'une des cases d'arrivées peuvent être occupées ou non, le cavalier saute par dessus les pièces et les obstacles et c'est la seule pièce à pouvoir le faire. La seule interdiction est que la case d'arrivée ne doit pas être occupée par un obstacle.</i></p>
		A		B			
	H				C		
			▲				
	G				D		
		F		E			

### **La tour**

Se déplace du nombre de case de son choix (au moins une) dans une unique direction orthogonale.

### **Le fou**

Se déplace du nombre de case de son choix (au moins une) dans une unique direction diagonale.

## ***La reine***

Peut agir comme une tour ou bien comme un fou.

## **Rounds suivants**

On procède exactement de la même manière, sauf que le joueur qui commence le round est le voisin de gauche du joueur ayant débuté le round précédent. Les règles sont identiques, tous les joueurs se déplacent avec le mouvement indiqué par le dé affiché devant le premier joueur qui débute le round en le lançant puis en effectuant son déplacement.

## ***à deux joueurs***

Lorsqu'il n'y a que deux joueurs, chacun lance le dé à tour de rôle et effectue le déplacement indiqué sur un de ses pions avant de passer le dé à son adversaire.

## **Capture**

Lorsqu'une pièce termine son mouvement sur une autre pièce, elle la capture. Aux échecs, une capture retire la pièce capturée du plateau, alors que dans Winchester, la pièce capturée échange de place avec la pièce qui la capture. Du coup, si le joueur dont la pièce est capturée peut jouer après vous, il peut tout à fait effectuer la capture inverse... Souvenez-vous que les pions ne prennent pas de la même manière qu'il se déplacent. Une pièce placée avant la ligne de départ ne peut pas capturer une autre pièce, et la placer ainsi avant la ligne de départ, c'est interdit !

## **Mouvements possibles et impossibles**

Les joueurs doivent effectuer leur mouvement si ceux-ci sont possibles pour au moins une de leurs pièces, et cela même si ce mouvement ne les avantage pas. Si un joueur ne peut pas bouger de pièce, il passe son tour et subit la pénalité suivante : il perd son prochain tour !

Ceci peut se produire, par exemple, lorsque le dé indique un mouvement de pion et que vos pièces sont coincées juste derrière des obstacles.

## **Fin du jeu**

Les pièces doivent terminer leur mouvement sur les cases numérotées de 11 à 44 au niveau de la ligne de départ/arrivée. Lorsque la pièce arrive, elle est placée sur le tableau de marque central. La première pièce rapporte 15 points, la seconde 14, la troisième... et cela jusqu'à ce que l'on positionne l'avant-dernière pièce qui rapporte 2 points. A ce moment là, si la dernière pièce n'a pas encore atteint le plateau E, elle ne rapporte aucun point, sinon, elle rapporte 1.

A plus de deux joueurs : le premier joueur à rentrer son équipe complète, gagne un bonus de 3 points, de plus le premier joueur à avoir rentré une pièce remporte un bonus de 1 point si sa seconde pièce est placée sur une des trois positions suivantes. Enfin, tout joueur alignant trois pièces sur des positions d'arrivée consécutives remporte un bonus de 2 points.

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

Traduction : JMT