



Matériel et mise en place (fig. 1)

- 49 tuiles, chacune comportant une face Chemin (fig. 1a) et une face Mur (fig. 1b).
 - 7 pions noirs, 7 pions blancs, chaque set d'une couleur comprenant 1 Reine/Roi (fig. 1c) et 6 Chevaliers (fig. 1d).
- L'espace de jeu est formé d'un carré de 7 rangées de 7 tuiles légèrement espacées entre elles afin de permettre leur retournement. Les tuiles sont posées face chemin visible, hormis la 2ème rangée en face de chaque joueur (fig. 1e). Après avoir choisi la couleur de ses pièces, chaque joueur place ses pions sur sa 1ère rangée, la Reine/le Roi au centre et les Chevaliers de part et d'autre du plus grand au plus petit (fig. 1f).

But du jeu

Capturer la Reine/le Roi adverse.

Principe

Par retournement des tuiles, chaque joueur construit ou détruit des Murs, créant ainsi soit des remparts protégeant leurs pions, soit des Chemins permettant leur déplacement et la capture des pions adverses.

Déroulement d'une partie

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

- construire un Mur (en retournant une tuile Chemin pour faire apparaître sa face Mur)
- détruire un Mur (en retournant une tuile Mur pour faire apparaître sa face Chemin)
- déplacer un pion (avec ou sans capture d'un pion adverse)

Durant son tour, le joueur peut réaliser 1 (minimum), 2, ou 3 actions. Un même type d'action peut être répété. Aucun retournement de tuile n'est possible dès lors qu'un déplacement de pion a été effectué. Une capture de pion termine immédiatement le tour du joueur.

Fin de la partie

Le joueur qui capture la Reine/le Roi de l'adversaire remporte la partie.

Retournement d'une tuile (fig. 2)

- la construction d'un Mur : le joueur peut retourner n'importe quelle tuile Chemin sur laquelle ne repose pas de pion.
- la destruction d'un Mur : le joueur peut retourner une tuile Mur si un pion de sa couleur se trouve sur une tuile adjacente (par un côté, non en diagonale) (fig. 2a). Une suite de 2 ou 3 Murs peut être détruite si elle forme une ligne continue avec un pion de sa couleur; les Murs se retournent alors l'un après l'autre du plus proche au plus éloigné par rapport au pion, chaque retournement valant 1 action (fig. 2b). Durant son tour, le joueur ne peut pas retourner plus d'1 fois la même tuile.

→ Déplacement des pions (fig. 3)

- déplacement simple :

Les pions se déplacent et stationnent uniquement sur les tuiles Chemin. L'action de déplacement d'un pion correspond à son mouvement en ligne droite jusqu'à la dernière tuile Chemin avant un obstacle, qui peut être soit un Mur, soit un pion, soit le bord de l'espace de jeu (fig. 3a). Le sens du mouvement choisit peut être vers l'avant, vers l'arrière, vers la droite ou vers la gauche, mais pas en diagonale. Lorsque plus d'une action déplacement est jouée, chacune peut être effectuée avec un même pion ou avec des pions différents (fig. 3b).

- déplacement avec capture de pion :

Un déplacement peut se terminer par la capture d'un pion de l'adversaire. Le pion prend alors la place du pion adverse, qui est sorti de l'espace de jeu. Chaque pion peut capturer un pion de même taille (fig. 3c). Un grand Chevalier peut capturer un Chevalier médium. Un Chevalier médium peut capturer un petit Chevalier. Un petit Chevalier peut capturer un grand Chevalier (fig. 3d). Chaque Chevalier peut capturer la Reine/le Roi. La Reine/le Roi peut capturer n'importe quel Chevalier (fig. 3e). Lorsque le joueur capture un Chevalier avec sa Reine/son Roi, il peut récupérer un de ses pions capturés par l'adversaire lors d'un tour précédent, si tel est le cas. Si l'adversaire possède plus d'un Chevalier capturé, le joueur récupère celui de son choix. Le Chevalier récupéré est placé sur la tuile Chemin sur laquelle se trouvait la Reine/le Roi au début du tour, avant son déplacement.

Une capture possible n'est pas obligatoire (fig. 3f).