

# Phylde

**Matériel :** un plateau de jeu de 18x18 cases (goban), un roi, 6 cavaliers, 10 archers, 20 soldats

**But du jeu :** Phylde est un jeu de pions combinatoire abstrait qui voit s'opposer deux armées composées de soldats, d'archers, de chevaliers et d'un roi. L'objectif du jeu est la capture du roi adverse.

**Mise en place et début :** la présente règle propose des mises en place, mais les joueurs peuvent également choisir de placer librement leurs pions sur les cases, en veillant par exemple à ne les placer que sur leur moitié du plateau. Le roi est placé à l'intersection de deux lignes (les cases autour de l'intersection qu'il occupe restent toujours libres). Le plus jeune joueur commence.

**Déplacement des pièces :** toutes les pièces peuvent se mouvoir dans les 8 directions. On ne peut déplacer qu'un seul type de pièce par tour. Les soldats peuvent se déplacer d'une case, avec la possibilité de déplacer 5 soldats lors d'un seul tour. Les archers : 1 à 2 cases de déplacement, possibilité de déplacer 2 archers lors d'un seul tour. Les cavaliers : 1 à 5 cases de déplacement, un seul cavalier se déplace lors d'un tour. Le roi peut se déplacer de point en point en suivant les lignes (d'une distance de 1 par déplacement).

**Prise :** les pions adverses sont capturés lors des déplacements, comme aux échecs. L'archer dispose en plus de son attaque « au corps à corps » d'une compétence de prise à distance (« flèche ») : sa portée est de 2 cases, et la trajectoire de l'attaque doit être libre (il ne doit y avoir aucun autre pion sur la trajectoire). Le roi ne peut pas capturer de pièce adverse. Pour le capturer il faut attaquer simultanément les 4 cases correspondant à l'intersection où il se situe. Chacune des 4 cases du roi doit être à portée de prise d'une pièce, soit d'un soldat, soit d'un archeur ou de sa flèche ou d'un chevalier (il faut donc 4 attaquants).



