



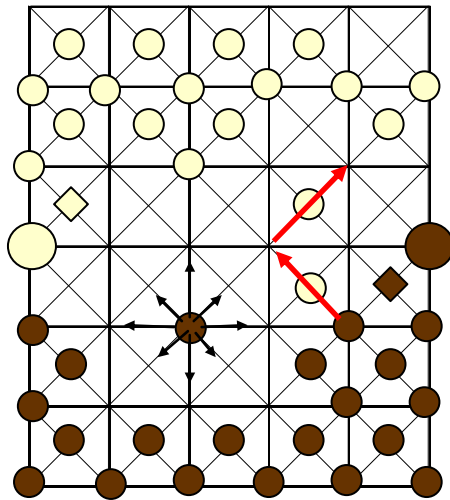
# Géoludie

## Un Monde de Jeux

### Mécanisme

Les pièces se déplacent dans toutes les directions d'une intersection si celle-ci est libre, les prises sont réalisées par saut et peuvent s'enchaîner.

Ci-dessous, les flèches noires illustrent les déplacements possibles d'une pièce, les flèches rouges, le mode de prise.



**Hiérarchie** : une pièce ne peut prendre qu'une pièce de rang égal ou inférieur (ex : un guerrier lapon ne peut prendre le seigneur ou le fils du seigneur finnois).

Si à la fin du jeu, il reste les deux pièces majeures de rang 2, la partie est déclarée nulle.

S'il reste une pièce de même niveau dans chaque camp (hormis le niveau 2), un joueur peut demander le combat singulier, les joueurs amènent alors leurs pièces au combat par le plus court chemin, le premier à pouvoir prendre la pièce adverse est vainqueur

La prise est obligatoire



*Livret de règles*

# *Dablot Prejjesne*

*Jeu de stratégie*  
*Laponie*  
*2 joueurs*

Le terme DABLOT PREJJESNE signifie en vieil allemand nordique « Jouer au Dablo sur un plateau », ce jeu médiéval est originaire de Laponie. C'est une variante de l'Alquerque.

Ce jeu illustre l'affrontement entre deux tribus, des fermiers finnois sédentaires et des nomades lapons, relatant le renvoi par les paysans Finnois des nomades lapons vers le grand nord.

L'attrait principal de ce jeu réside dans l'existence d'une hiérarchie des pièces, il faudra donc tendre des pièges sophistiqués pour capturer les pièces majeures de l'adversaire

### CONTENU

1 PLATEAU DE JEU

28 PETITES PIECES DE CHAQUE COULEUR

1 PIECE MOYENNE DE CHAQUE COULEUR

1 GRANDE PIECE DE  
CHAQUE COULEUR

### Matériel

Un plateau de six lignes de large et de sept lignes de longs, les intersections de ces lignes et des diagonales sont les emplacement des pièces.

Chaque joueur dispose de 30 pions dont 2 pièces majeures :

Pièces claires :

Les Finnois : 28 fermiers (rang 0)

Le fils du seigneur (rang 1)

Le seigneur (rang 2)

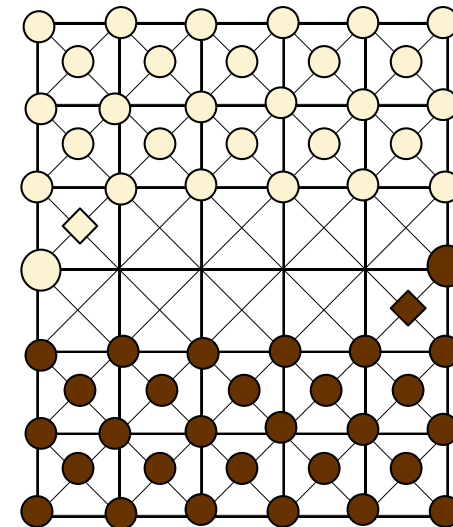
Pièces foncées :

Les Lapons : 28 guerriers (rang 0)

Un prince lapon (rang 1)

Un roi lapon (rang 2)

### Disposition début de partie



### Objectif

Le vainqueur est celui qui prend le plus de pièces à son adversaire ou qui réussit à immobiliser définitivement les pièces majeures restantes