

Over-Pass Règles



INTRODUCTION

Le jeu Over-Pass se compose d'un plateau de jeu avec une grille composée de cases et lignes d'extension, 10 pièces de jeu dans chacune des quatre couleurs et deux dés à 6 faces.

Librement basé sur les designs épurés et élégants de Frank Lloyd Wright, le plateau de jeu se compose de trois ensembles de carrés de taille appariée qui sont décalés les uns des autres de 45 degrés.

Trois carrés supplémentaires de taille progressivement plus petite remplissent le centre de la planche, et la plus intérieure (la place centrale) enferme et couvre le centre intersection du plateau. Les lignes d'extension rayonnent à partir des points du plus grand carrés, donnant au spectateur l'impression d'un cadre dans un cadre.

Deux des jeux présentés dans ce livre utilisent les lignes et les intersections comme moyen de jeu, tandis que l'autre jeu profite des espaces clos ou des compartiments.

Cette utilisation totale de l'espace de jeu n'est pas souvent rencontrée et garantit que chaque jeu est nettement différent de l'autre. Les trois jeux vous recommandent de prendre le temps d'étudier l'échiquier avant de jouer.

Pour Over-Pass, examinez les intersections du tableau, en notant quelles lignes passent par une intersection et quelles lignes se terminent à une intersection. Ce sont les lignes se terminant à l'intersection qui peut fournir un refuge partiel pour une pièce.

Pour les groupes de trois, recherchez un espace dont un côté s'étend sur deux autres compartiments, formant un T. Ces regroupements communs ou "à trois" vous permettent d'apporter plus de pièces sur le plateau. Pour Mono-Line, regardez pour quelles intersections partagent la même ligne.

Règles du jeu de Over-Pass

2 à 4 joueurs -30 à 45 minutes

Over-Pass est un jeu de stratégie avec une touche d'aléatoire pour garder les choses intéressantes. L'objectif du jeu est d'être le premier joueur à sortir toutes ses propres pièces du plateau. Deux dés à 6 faces déterminent le nombre de coups par tour.

Ensuite, tout joueur peut déplacer n'importe quelle pièce sur le plateau, les joueurs mettront continuellement à jour leur stratégie.

Termes importants :

- Tour - un tour se compose de deux coups ou plus. Le nombre de coups qu'un joueur peut faire pendant un tour est déterminé par le lancer de dés.
- Déplacer - Le processus de transfert d'un pion d'un endroit sur le plateau vers un autre endroit en utilisant les règles spécifiées sous "Déplacer les pièces".
- Carré central - Le petit carré à l'intersection centrale du plateau. C'est le point de départ pour une nouvelle pièce. Les pièces peuvent utiliser cet emplacement comme n'importe quel autre intersection sur le plateau, sauf qu'elle doit être laissée vide à la fin d'un tour.
- Pile de réserve - réserve de pièces de jeu qui n'ont pas encore été mises en jeu.
- Pile de la maison - collection de pièces de jeu qui ont été retirées du plateau.
- Points de sortie - les huit intersections les plus à l'extérieur sur le périmètre du plateau.

Se préparer à jouer :

- Lorsque trois ou quatre personnes jouent, chaque joueur sélectionne les 10 pièces d'une seule couleur et place deux de ces pièces en diagonale sur les intersections opposées autour de la place centrale, comme indiqué dans le schéma 1.



Les huit pièces restantes sont placées dans la pile de réserve du joueur pour être utilisés au fur et à mesure que le jeu progresse. Pour les jeux à trois joueurs, omettez une couleur.

- Pour les jeux à deux joueurs, chaque joueur sélectionne 10 pièces de deux couleurs. Placez deux pièces de chaque couleur comme indiqué dans le diagramme ci-dessus.

Chaque joueur place ensuite ce qu'il lui reste des 16 pièces en deux piles de réserve distinctes par couleur, à utiliser au fur et à mesure du jeu. Le jeu alternera entre les joueurs, et les joueurs alterneront la couleur qu'ils utilisent à chaque tour. Chaque joueur ne conserve qu'une seule pile de maison.

- Chaque joueur lance les dés. La personne avec le plus grand nombre commence. Les tours continuent dans le sens des aiguilles d'une montre autour du plateau.

Faire un tour :

- Au début du tour d'un joueur, le joueur place une pièce de sa pile de réserve sur la Place du Centre. Si la pile de réserve du joueur est vide, aucune pièce n'est placée sur la Place du Centre.
- Le joueur lance ensuite les dés pour déterminer le nombre de coups à effectuer pendant cette tour, puis déplace les pièces selon les règles "Déplacer les pièces" ci-dessous.
- Avant la fin du tour, le joueur doit s'assurer que la place centrale est vide - même si cela signifie faire un mouvement désavantageux ou utiliser de précieux points de dés.

Détermination du gagnant :

- Pour 3 et 4 joueurs, le gagnant est la première personne à sortir ses 10 pièces de la planche.
- Pour les parties à 2 joueurs, les joueurs décident mutuellement au préalable si un seul de leurs couleurs ou les deux couleurs doivent être retirées du tableau pour gagner. (L'option de couleur "les deux" prend plus de temps à jouer, mais ajoute du piquant supplémentaire au jeu.)

Déplacer les pièces :

- Il existe quatre types d'action différents que vous pouvez effectuer pendant votre tour.
- Vous pouvez utiliser n'importe lequel ou tous les types de mouvement pendant votre tour.
- Une seule pièce peut reposer sur une intersection donnée.
- Chaque mouvement est une action distincte qui peut être appliquée à n'importe quelle pièce du plateau, avec à l'exception des pièces reposant sur des points de sortie.
- Les pièces reposant sur l'un des 8 points de sortie ne peuvent être déplacées que par leur propriétaire et peuvent pas rentrer de nouveau à l'intérieur du plateau.

Types de déplacement

Dépasser

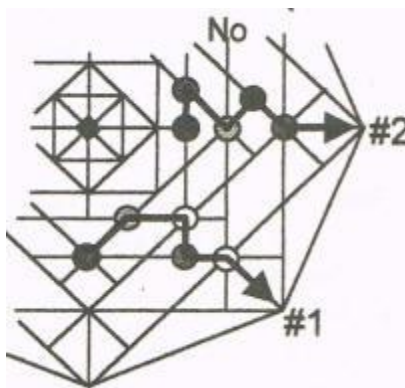
Dans ce mouvement, une pièce passe au-dessus des autres pièces sur le plateau, se déplaçant dans n'importe quelle direction, afin d'atteindre une intersection inoccupée. La pièce étant déplacé, cependant, ne peut pas passer sur une pièce de sa propre couleur (par exemple, une pièce noire peut pas passer sur une autre pièce noire).

La pièce effectuant un mouvement Over-Pass peut aller sur n'importe quel nombre d'intersections connectées et occupées en une seule action, et peut changer de direction si nécessaire, en suivant les lignes. (Ces intersections occupées sont juste un "pont" pour que la pièce passe et ne sont pas considérés comme séparés, c'est un déplacement individuel.)

La pièce en mouvement ne peut jamais passer au-dessus d'un intersection vide ni sauter à une pièce adjacente qui vaut 0 qui n'est pas relié par une ligne aux autres pièces du pont. Le mouvement se termine lorsque la pièce en mouvement atteint un carrefour inoccupé.

Passer sur une autre pièce ne l'enlève pas ni pénaliser la pièce passée. Une pièce reposant sur un Point de Sortie peut faire un Over-Pass, à condition qu'elle ne quitte pas le périmètre. Dans le diagramme ci-dessous, le coup #1 Over-Pass est un coup valide qui transfère la pièce noire de son point de départ vers la sortie.

Le coup #2 n'est pas valide, car la pièce noire ne peut pas passer une autre pièce noire. Le mouvement Over-Pass déduit 1 du nombre total de mouvements indiqués sur les dés.



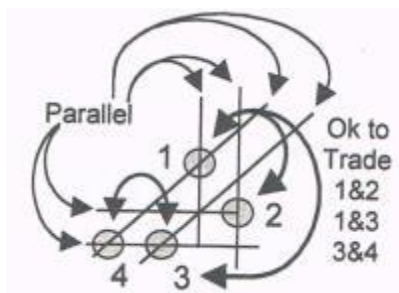
Échange

Dans ce mouvement, deux pièces de couleurs différentes échangent leur place sur le plateau. Les deux pièces à échanger doivent reposer sur des lignes séparées et parallèles. Pour qu'une pièce puisse être considérée comme "reposant" sur une ligne, la ligne doit passer par les deux côtés de la pièce. Le mouvement d'échange se termine lorsque les deux pièces ont changé d'emplacement.

Dans le schéma 3, on voit que les pièces 1 et 3 reposent toutes deux sur deux différentes lignes. Les pièces 3 et 4, tout en partageant un point commun, reposent également sur des lignes parallèles distinctes. La pièce 2 repose uniquement sur la ligne verticale (sa ligne horizontale s'arrête court). Les pièces 1 et 2 (verticales), les pièces 1 et 3 (diagonales) ou les pièces 3 et 4 (diagonale) peuvent être échangées.

Les pièces 2 et 3, les pièces 1 et 4, et les pièces 1 et 2 ne peuvent pas être échangées.

Les pièces reposant sur l'un des points de sortie ne peuvent pas être échangées, pas même par leur propriétaire. Un mouvement d'échange déduit 1 du nombre total de mouvements indiqués sur les dés.



Glisser

Dans ce mouvement, le joueur est autorisé à faire glisser une pièce vers une pièce immédiatement adjacente, intersection vide vers l'extérieur, en suivant les lignes inscrites au tableau. Vers l'extérieur est défini comme le déplacement d'une pièce vers une intersection plus éloignée du centre de l'échiquier que l'intersection où la pièce a commencé.

La pièce ne peut pas partir de la ligne ni sauter par-dessus d'autres pièces. Les pièces reposant sur les points de sortie ne peuvent pas faire de glissade car aucune direction vers l'extérieur n'est disponible. Un mouvement de glissade déduit 2 du nombre total de mouvements indiqués sur les dés.

Sortie

Une pièce reposant sur l'un des 8 points de sortie sur le bord extérieur du plateau peut être retiré du plateau par un joueur dans ces conditions :

- C'est au tour de ce joueur.
- La pièce est de la couleur de ce joueur.
- S'il reste encore des pièces dans la pile de réserve d'un joueur, les pièces peuvent sortir uniquement si le résultat du dé est un nombre PAIR. Une fois que les piles de réserve de tous les joueurs sont vides, les pièces peuvent sortir sur n'importe quel jet. Un mouvement de sortie déduit 1 du nombre total de mouvements indiqués sur les dés.

Conseils de stratégie :

Essayez de diviser des groupes de pièces connectées ou utilisez l'option des pièces parallèle pour vous assurer que chacun de vos adversaires a des pièces dans le groupe connecté. Cela limitera jusqu'où vos adversaires peuvent passer par-dessus le groupe connecté.

Si vous souhaitez utiliser le mouvement Over-Pass, mais que vos propres pièces sont dans le chemin, utilisez un mouvement des pièces adverses en premier pour les écarter du chemin. Considérez l'effet qu'un roulement élevé de l'un de vos adversaires pourrait avoir sur votre stratégie.

Il est souvent préférable de « suivre le courant » plutôt que d'essayer d'anticiper toutes les résultats. Lorsque le jet de dé le permet, améliorez la position de vos pièces en les échangeant avec une pièce de l'adversaire qui est dans un meilleur emplacement.

Lorsque vous jouez à deux joueurs, utilisez chaque tour pour améliorer la position de toutes vos pièces. N'oubliez pas que vous ne pouvez sortir que la couleur que vous représentez ce tour-ci. Évitez d'avoir trop de votre propre couleur regroupés en groupes, ou isolés des autres des pièces.

Surtout à côté des points de sortie, essayez d'avoir des couleurs contrastées, pour vous aider faites des mouvements Over-Pass pour amener vos pièces aux sorties.

Coopérer avec vos adversaires peut vous éviter des coups. Ne comptez pas sur la coopération des adversaires. Protégez vos pièces en trouvant des refuges où les adversaires ne peuvent pas facilement vous échanger dans une position désavantageuse.

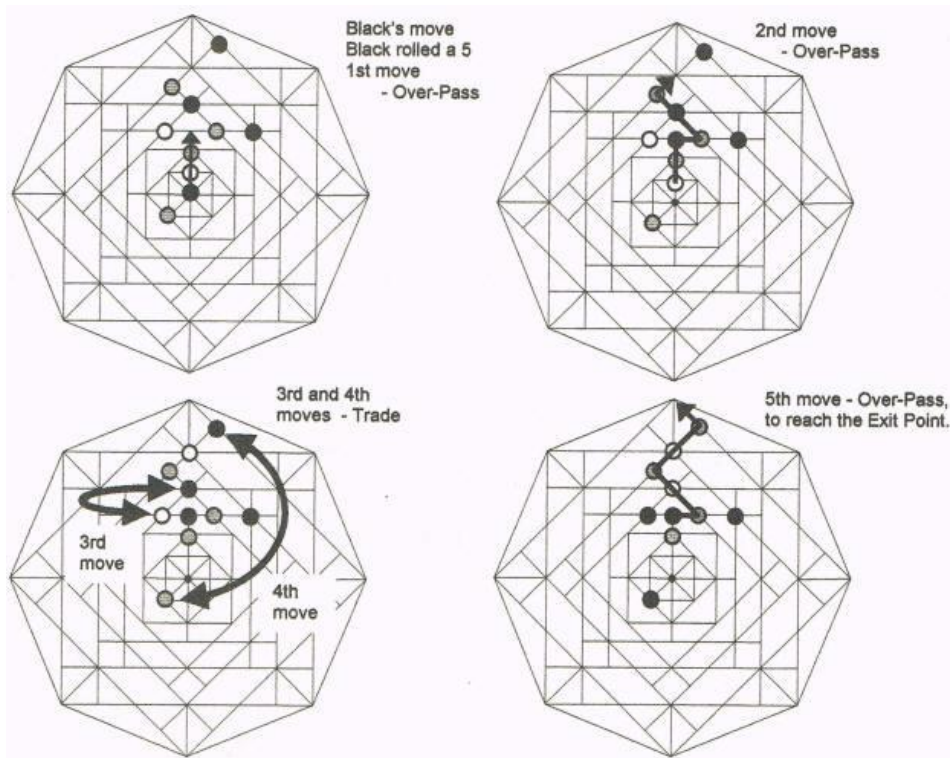
Les quatre diagrammes suivants montrent un exemple de série de mouvements.

C'est au tour de Noir, et Noir a obtenu un 5. Puisque Noir a encore des pièces dans sa pile de réserve, Noir a placé un pion au centre du plateau (non compté comme un coup).

Le 1er mouvement vide le centre en utilisant le mouvement Over-Pass. Le 2ème mouvement, un autre Over-Pass, crée un chemin de passe qui permettra à une autre pièce d'atteindre le bord du plateau.

Les mouvements 3 et 4 éliminent toutes les pièces noires du chemin que Noir a formé.

Le mouvement 5 utilise le Over-Pass et se déplace à nouveau pour placer une pièce noire sur un point de sortie.



Groups-of-Three (Groupe de trois)

2 à 4 joueurs — 30 à 60 minutes

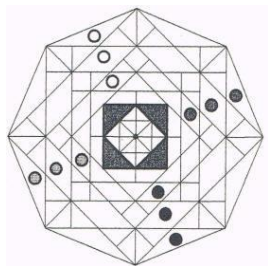
Groups-of-Three est un jeu de stratégie où le but est d'amener puis de sortir ses propres 10 pièces du plateau.

Ce jeu se joue sur des cases en forme de polygone plutôt que sur les lignes et les intersections. Les pièces se déplacent d'une case à l'autre en franchissant la ligne commune qui les unit.

Vous utiliserez les deux dés.

Termes importants :

- Tour - Un tour se compose de deux mouvements ou plus, déterminés par le lancer de dés.
- Déplacer - Un déplacement est le processus de transfert d'une pièce de jeu d'une case à l'autre en utilisant les règles spécifiées sous "Déplacer les pièces".
- Carré central - le petit carré couvrant le centre même du plateau. Une fois qu'une pièce atteint la place centrale à partir de l'un des 8 petits triangles qui l'entourent, la pièce est retirée du plateau.
- Espaces de transit - Les 4 triangles grisés du schéma ci-dessous. Les joueurs peuvent traverser ces espaces, mais pas s'y reposer.
- Pile de réserve - Réserve de pièces non encore mises en jeu.



Se préparer à jouer :

- Lorsque trois ou quatre personnes jouent, chaque joueur sélectionne une couleur et place trois de ses pièces sur le plateau de jeu comme indiqué sur le schéma. Pour les jeux à trois, omettre une couleur.
- Pour les jeux à deux joueurs, chaque personne sélectionne deux couleurs et place trois de chaque couleur sur le plateau comme indiqué dans Schéma. Les tours alternent entre les joueurs et les joueurs alternent la couleur qu'ils utilisent à chaque tour.
- Les 7 autres pièces forment la ou les Pile(s) de Réserve du joueur.
- Placez les 4 tuiles triangulaires sur le plateau pour marquer les Espaces de passage.
- Chaque joueur lance les dés et fait le total. La personne avec le nombre le plus élevé commence. Les tours continuent dans le sens des aiguilles d'une montre autour du plateau.

Faire un tour :

- Le joueur actif lance les 2 dés pour déterminer le nombre de coups pour ce tour. Le joueur déplace ensuite les pièces en fonction des règles "Déplacer les pièces" ci-dessous.
- Lorsqu'une pièce est déplacée sur la place centrale, elle est retirée du plateau. Le retrait ne compte pas comme un déplacement distinct.
- Tant que les joueurs ont encore des pièces dans leur pile de réserve, ils doivent conserver au moins deux pièces sur le plateau, pour pouvoir mettre en jeu des pièces supplémentaires (voir ci-dessous).

Détermination du gagnant :

La première personne à mettre toutes ses pièces en jeu et à les sortir du plateau est le vainqueur du jeu.

Déplacer les pièces :

- Les joueurs ne peuvent déplacer que leurs propres pièces.
- Un coup consiste à faire glisser une pièce du jeu sur la frontière commune entre deux espaces comme indiqué dans le schéma ci-dessous.



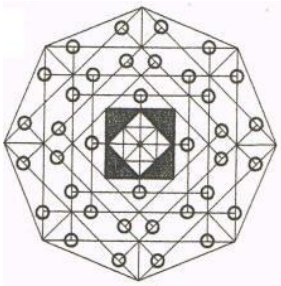
- Au cours d'un tour, vous pouvez déplacer autant de pièces sur le plateau que vous souhaitez en utilisant le nombre de coups permis par votre lancer de dés.
- Les pièces peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction sur le plateau.
- Se déplacer entre deux espaces qui ne se rejoignent qu'à une intersection, comme indiqué dans le schéma ci-dessous, n'est pas autorisé. Vous auriez besoin d'utiliser 2 espaces pour se rendre à l'espace indiqué, en se déplaçant d'abord à travers le triangle adjacent.



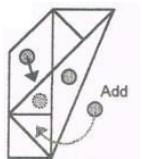
- Si un espace est déjà occupé, vous ne pouvez pas déplacer une pièce dans ou à travers cet espace. Il n'y a ni saut ni dépassement.
- Vous avez besoin d'au moins 2 mouvements pour passer à travers un espace de transit - un pour y entrer et un pour en sortir.

Mise en jeu de pièces supplémentaires :

- Il y a 36 cases sur le plateau avec une limite en forme de T entre les compartiments. Le diagramme ci-dessous montre où ils se trouvent.



- Lorsqu'une pièce est déplacée dans un espace de groupe de trois, où l'une des deux autres compartiments est occupé (par la pièce de n'importe quel joueur, y compris la vôtre) et le troisième compartiment est vide, le joueur peut placer une pièce de sa pile de réserve dans le compartiment vide. Ceci est illustré dans le schéma ci-dessous.



- Parfois, vous pouvez mettre en place une situation où vous formez deux occupations doubles, vous permettant d'ajouter deux nouvelles pièces

Ajouter

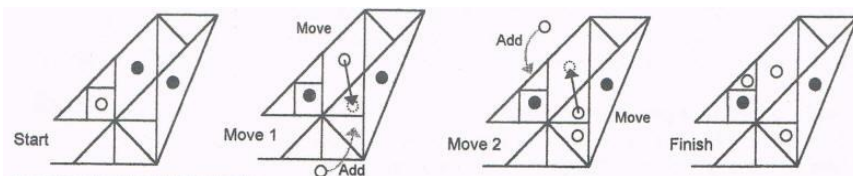
Vous ne pouvez pas ajouter une nouvelle pièce au plateau si : Les deux autres cases du groupe de trois sont occupées. Aucune des 2 autres cases du groupe de trois n'est occupée. Votre pile de réserve est vide.

Le fait d'ajouter une pièce sur l'échiquier ne compte pas sur le nombre total de coups que votre lancer de dés vous permet d'effectuer pendant votre tour.

Conseils de stratégie :

Ne soyez pas trop pressé d'emporter vos pièces. Plus vous avez de pièces sur le plateau, plus vite vous pourrez ramener vos pièces non jouées. Vous devez apporter tous vos pièces en jeu avant de pouvoir gagner la partie. Examinez attentivement le tableau et familiarisez-vous avec les groupes de trois espaces qui permettent de mettre en jeu des pièces supplémentaires

Il est acceptable de passer d'un compartiment d'un groupe de trois à un autre compartiment du même groupe et ajoutez une pièce au plateau (voir Schéma ci-dessous). Vous pouvez également sortir d'un groupe de trois et y revenir afin de remettre une pièce en jeu (ce coup compte comme pour deux coups, cependant).



Mono-Line

Over-Pass Variante

2 joueurs -10 à 15 minutes

Mono-Line est un jeu de stratégie où les pièces sont placées aux intersections du plateau. Les intersections reliées par une ligne droite ne peuvent être occupées que par d'autres pièces appartenant au même joueur.

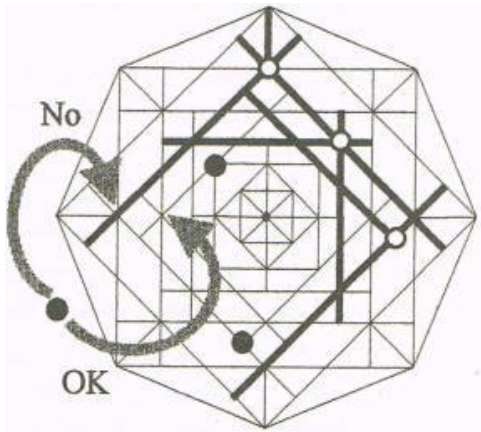
L'objectif est d'être le dernier joueur capable de placer une pièce sur le plateau, ou le premier joueur à découvrir deux pièces opposées partageant une ligne. Mono-Ligne n'utilise pas les dés.

Se préparer à jouer :

- Chaque joueur reçoit deux ensembles de pièces colorées. Aux fins de ce jeu, les deux couleurs (20 pièces) appartiennent à un seul joueur. Il n'est pas nécessaire d'utiliser les deux couleurs en alternance.
- Une personne est sélectionnée pour faire le premier pas. Les tours alternent entre les joueurs.

Faire un tour :

- Le joueur actif examine le plateau pour localiser au moins une intersection qui n'est pas reliée par une ligne à une autre intersection occupée par la pièce de leur adversaire. Dans le schéma ci-dessous, toutes les intersections sur les lignes sombres appartiennent à Blanc, empêchant Noir de jouer là.



- Si, avant de placer une pièce sur le plateau, le joueur découvre deux pièces de couleurs opposées partageant une seule ligne, et annonce la découverte, il ou elle immédiatement remporte la partie.
- Le joueur choisit une intersection et place une pièce dessus. La pièce jouée peut être testée dans différents places jusqu'à ce que le joueur déclare le tour terminé.
- Un tour n'est pas considéré comme terminé tant qu'il n'est pas déclaré comme tel par le joueur actuel.
- Une fois le tour du joueur terminé, la pièce posée sur le plateau ne peut plus être déplacée du reste du jeu.
- Dans une partie "amicale", les adversaires peuvent s'indiquer les mauvais coups les uns aux autres, pour aider le jeu à être gagné par la stratégie plutôt que par des erreurs.
- Les joueurs peuvent placer une pièce de sorte qu'elle partage des lignes avec leur propre autre couleur.

Détermination du gagnant :

Le gagnant est le dernier joueur capable de placer une pièce sur le plateau

OU ALORS

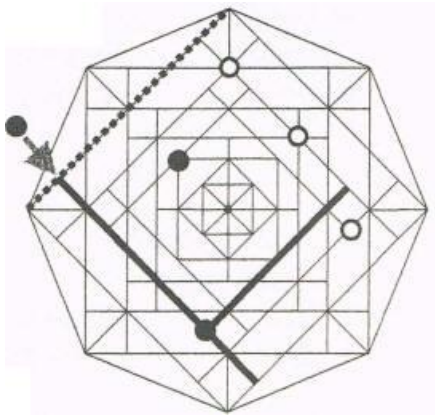
La première personne à remarquer, au début de son tour, que deux pièces du plateau partagent une ligne.

Conseils de stratégie :

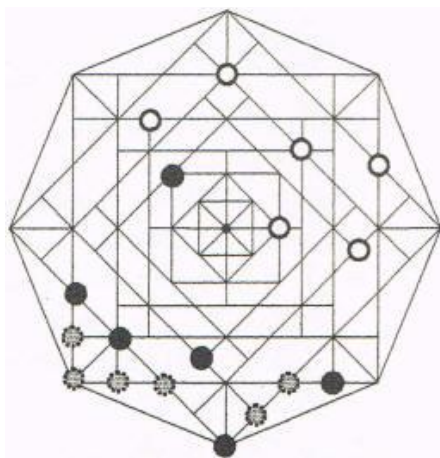
Essayez de "capturer" une ligne à chaque tour. Prenez des précautions en examinant les pièces de l'adversaire, cela en vaudra la peine.

Ce n'est pas parce que vous avez une pièce sur une ligne que vous ne devez pas placer de pièces supplémentaires sur cette même ligne.

L'exemple simplifié montré dans le schéma ci-dessous, Noir prendra le contrôle de la ligne pointillée en plaçant une pièce à l'intersection indiquée, même si Noir a déjà le contrôle d'une des lignes à ce moment-là.



Créez des "zones de sécurité" où vous pouvez placer des pièces sans peur d'être bloqué par votre adversaire. Dans le diagramme ci-dessous, nous voyons que Noir a créé deux de ces zones.

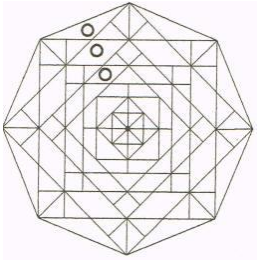


Les intersections sûres sont indiquées par les pièces grises avec un pointillé contour. Aucune de ces intersections ne peut être bloquée par Blanc, les rendant précieuses vers la fin du jeu car une intersection sûre est recherchée.

Solitaire Puzzle
Over-Pass Variante

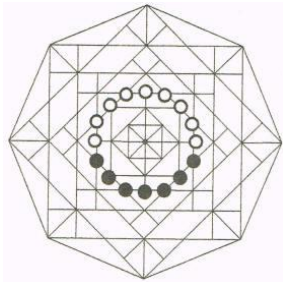
Défi 1 : Salle comble

En utilisant les règles des Groupe de trois mais en ignorant les couleurs, placez trois pièces sur le plateau dans la position de départ indiquée sur la droite. Combien de mouvements vous faut-il pour amener les 40 pièces sur le plateau (en supposant que vous êtes autorisé aux mouvements illimités) ?



Défi 2 : Sauts tordus

À partir de 16 pièces disposées sur le plateau comme indiqué ci-dessous, sautez par-dessus et enlevez une pièce à la fois jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule pièce dans le centre. Le saut de pièce peut changer de direction et/ou tourner des virages pendant le saut, toujours en suivant les lignes sur la planche; cependant, on ne peut sauter qu'une seule pièce à la fois sur une intersection vide (pas sur plusieurs des pièces). Dans ce défi, la couleur n'a pas d'importance.



Défi 3 : Spirale de dépassement

Disposez les 40 pièces dans le motif en spirale comme indiqué dans le schéma ci-dessous. Les pièces se déplacent en utilisant uniquement le Mouvement Over-Pass du jeu Over-Pass. La dernière pièce que vous avez ignorée en atterrissant sur une intersection vide, est retirée du plateau. Pouvez vous éliminez toutes les pièces sauf une? Peux-tu laisser la pièce au centre du plateau ?

