

Yavalath

Prologue de Cameron Browne

Yavalath est un jeu de société avec des règles extrêmement simples, mais avec une torsion émergence qui le rend intéressant et amusant à jouer. Il est survenu à la suite de la question suivante : les ordinateurs peuvent-ils inventer des jeux de société ?

Cette question m'a inspiré à me lancer dans un doctorat, projet dans lequel j'ai dépouillé un certain nombre de jeux connus jusqu'à leurs règles de composants, j'ai écrit un langage pour coder ces règles, et j'ai développé un programme appelé LUDI pour faire évoluer l'ensemble des règles vers de nouvelles configurations à l'aide d'une approche évolutive.

Yavalath était le jeu le plus populaire développé par LUDI, et est devenu plus populaire que n'importe quel jeu que j'ai inventé moi-même, à un moment donné classé dans le top 100 des jeux de société abstraits de tous les temps (www.boardgamegeek.com).

La réponse est donc : oui, les ordinateurs peuvent inventer des jeux de société !

Yavalath est intéressant car sa règle "gagner avec N mais perdre avec N-1" permet aux joueurs de faire des pièges étonnamment complexes à travers des chaînes de mouvements forcés.

C'est amusant à jouer parce que les règles sont si intuitives, tout le monde connaît les jeux N en ligne, mais font un "aha!" au moment où les joueurs découvrent pour la première fois le mécanisme de mouvement forcé pour eux-mêmes, puis veulent explorer ce mécanisme plus loin dans le jeu.

La planche hexagonale (un hexagone avec des cases par d'hexagones) est la surface idéal pour jouer à Yavalath.

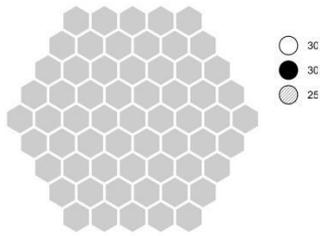
Outre son élégance et son esthétique beauté, elle a les bonnes qualités géométriques ; une grille carrée ferait un jeu trop difficile à gagner sans diagonales et trop facile à gagner avec des diagonales.

Le pavage hexagonal élimine la distinction entre voisins orthogonaux et diagonaux, et permet aux joueurs de faire des menaces à trois voies spécifiques qui se manifestent sous forme de modèles triangulaires. Il est naturel de se demander à quels autres jeux on pourrait jouer sur cette belle planche.

Cameron Browne juin 2014 Brisbane

L'ensemble

Ce livre propose 15 jeux qui peuvent être joués avec un ensemble Yavalath, y compris Yavalath lui-même. Un ensemble Yavalath comprend un plateau hexagonal de 5 hexagones par côté, 30 pierres noires, 30 pierres blanches et au moins 25 rouges des pierres.



Certains des jeux inclus dans ce livre ont été conçus avant qu'Yavalath soit inventé, certains ont été conçus exclusivement pour cet ensemble et d'autres s'y sont adaptés. De plus, certains jeux peuvent être joués avec du papier et un crayon (vous pouvez imprimer le tableau ci-dessus). Prenez des amis et un ensemble Yavalath, et amusez-vous !

Yavalath

Auteur LUDI (2007)

RÈGLES DU JEU

Le jeu commence avec un plateau vide. Chaque joueur a une couleur attribuée : Blanc ou Noir.

En commençant par Blanc, les joueurs placent à tour de rôle une pierre de leur couleur dans n'importe quelle case vide du tableau.

Lors de son premier coup, Noir peut choisir d'échanger les couleurs (option d'échange). C'est pour arrêter les mouvements d'ouverture trop forts.

FIN DE JEU

Le jeu se termine dans l'un des cas suivants :

- Un des joueurs gagne une partie en formant une ligne de quatre (ou plus) de pierres de sa couleur.
- Un des joueurs perd une partie en faisant une ligne de trois pierres de sa couleur sans faire une ligne de quatre pierres identiques en même temps.
- Le plateau se remplit avant que l'un ou l'autre des joueurs ne gagne ou ne perde. Dans ce cas le jeu se termine par un match nul.

VARIANTE 3 JOUEURS

Cette variante se joue selon les mêmes règles, sauf que les joueurs doivent bloquer la victoire du joueur suivant si possible, et tout joueur formant une ligne de trois pierres sans former également une ligne de quatre pierres est retiré de le jeu (mais pas leurs pierres). Le gagnant est soit le dernier joueur survivant ou le premier joueur qui forme une ligne de quatre pierres. (le 3ème joueur utilise les pierres rouges)

Yavalanchor

Auteur Néstor Romeral Andrés (2012)

Yavalanchor est un dérivé de Yavalath pour 2 joueurs qui peut être joué avec le même ensemble de composants. Il dispose d'un joli mécanisme appelé « ancrage », où les joueurs sont obligés de jouer leurs pièces à côté des autres précédemment jouées appelées « ancres ».

RÈGLES DU JEU

Chaque joueur a une couleur attribuée (blanc et noir). Les compteurs rouges sont neutres et agiront comme des « points d'ancrage ».

En commençant par les Blancs, les joueurs placent à tour de rôle :

- a) un compteur rouge dans N'IMPORTE QUELLE case vide ou...
- b) un jeton de leur couleur dans une cellule vide adjacente à un compteur rouge... jusqu'à ce que la condition de victoire soit atteinte.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsqu'un 5 en ligne ne contenant que la couleur des pièces d'un joueur et les rouges sont créés.

Le propriétaire de cette couleur est le gagnant. Dans les rares cas où plusieurs lignes sont créées, le joueur qui a placé le dernier compteur choisit la ligne gagnante. Si le plateau se remplit avant d'atteindre cette condition de victoire, la partie se termine dans une partie nulle.

Manalath

MANALATH est un jeu de société abstrait à deux joueurs, conçu par Dieter Stein et Néstor Romeral Andrés en 2012.

Vous gagnez une partie de MANALATH si vous terminez votre tour avec un groupe de 5, mais perdez si vous terminez votre tour avec un groupe de 4 sur le plateau.

COMPOSANTS

C'est ce dont vous avez besoin pour jouer MANALATH :

- Un plateau hexagonal 5-5-6 de 70 cases
- 25 pièces orange
- 25 pièces violettes

RÈGLES DU JEU

Le jeu commence avec un plateau vide.

Les pièces orange et violettes sont placées à côté du plateau de manière à ce que les deux joueurs puissent facilement les atteindre.

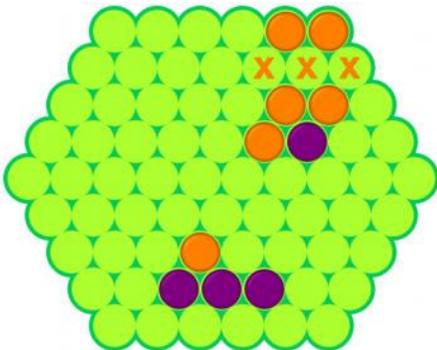
Chaque joueur a une couleur attribuée : orange ou violet.

Placez un jeton de votre couleur devant vous, par souci de clarté. Le joueur orange commence le Jeu.

À chaque tour, vous entrez l'une des pièces sur un espace vide sur le tableau, ce faisant, vous pouvez sélectionner une pièce de votre choix ou celle de l'adversaire.

Mais vous ne pouvez jamais placer une pièce telle qu'un groupe de plus de 5 pièces est créé – de l'une ou l'autre couleur !

Exemple : emplacements interdits pour les pièces orange



FIN Du JEU

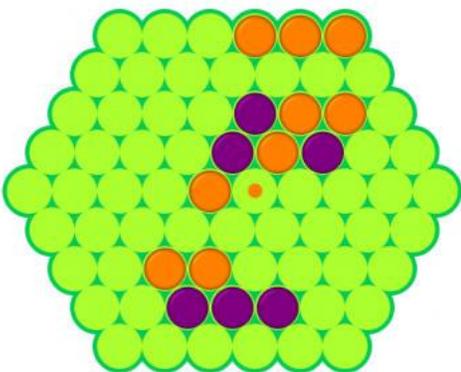
Si à la fin de votre tour, il y a ...

un groupe de 5 de votre couleur, vous gagnez.

un groupe de 4 de votre couleur, vous perdez.

Si les deux conditions sont présentes à la fin de votre tour, vous perdez.

Exemple : Orange pour jouer et gagner (en plaçant une pièce orange sur la case marquée).



Si vous ne pouvez pas effectuer un mouvement légal (ce qui est rare) le jeu est terminé, mais l'état final doit encore être examiné :

si vous n'êtes ni dans un gain ni dans une position perdante, la partie se termine par un match nul.

UNE VARIANTE

En variante, le jeu comprend 3 pièces vertes qui peut être placé sur 3 cases quelconques avant que le jeu commence. Les joueurs doivent s'entendre sur le nombre de pièces vertes utilisées (1, 2 ou 3) et leur placement.

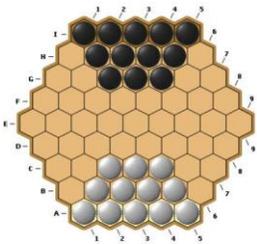
Les pièces vertes agissent comme des espaces injouables. Avec cette variante, les parties sont plus riches mais plus courtes.

Taacoca

Taacoca se joue sur un plateau hexagonal avec cinq cellules de chaque côté.

La rangée du bas est la rangée de départ pour le joueur blanc. La rangée du haut est la rangée de départ pour le joueur noir.

Au départ, chaque joueur dispose de 12 pierres de sa couleur. La position initiale des pierres est indiquée sur l'image suivante :



But du jeu

L'objectif du jeu Taacoca est d'atteindre la ligne d'accueil de l'adversaire avec l'une des pierres.

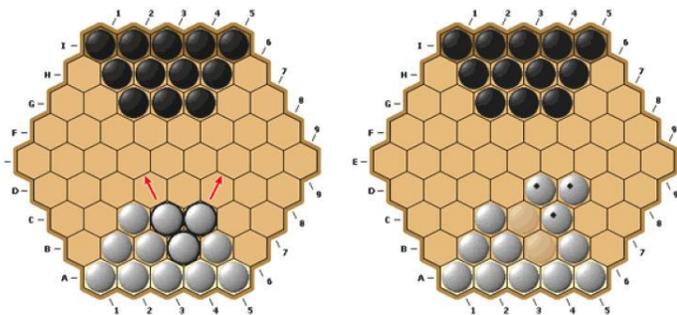
Un joueur gagne également une partie si l'adversaire se retrouve sans pierres ou sans aucun mouvement. Aucun tirage n'est possible à Taacoca.

Jouer

En commençant par Blanc, les joueurs avancent à tour de rôle trois de leurs pierres d'une case (si un joueur a moins de trois pierres, il doit déplacer toutes les pierres restantes, si ce n'est pas possible, il perd la partie).

Les pierres choisies n'ont pas besoin d'être reliées entre elles mais elles doivent se déplacer dans le même sens :

Les trois pierres blanches choisies peuvent avancer dans l'une des deux directions indiquées



Un joueur ne peut pas déplacer ses pierres si une des cases cibles est occupée par une autre pierre du joueur.

Si certaines des cellules cibles (ou toutes) sont occupées par des pierres de l'adversaire, alors les pierres de l'adversaire sont capturées et retirées du plateau.

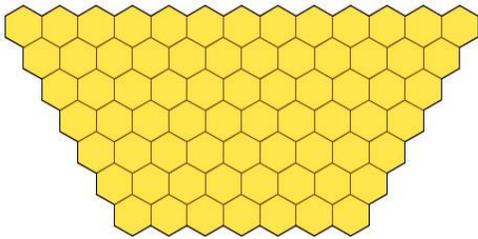
Pentalath

Un jeu de stratégie abstrait de Cameron Browne's Ludi

Pentalath est un jeu de 5 lignes à la suite joué sur un plateau trapézoïdal inhabituel, utilisant les règles de capture de Go.

ÉQUIPEMENT

Le plateau est un trapèze carrelé par des hexagones. Il y a sept cellules sur les petits côtés, ce qui donne un total de 70 cellules.



Chaque joueur, Blanc et Noir, dispose de 40 disques de sa couleur.

But

Faire une ligne de 5 pièces de votre couleur (ou plus).

JOUER

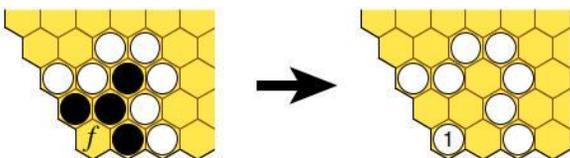
Le plateau commence vide. Les blancs jouent en premier.

Tour à tour, les joueurs placent une pièce de leur couleur sur une cellule vide. Passer son tour n'est pas autorisé. ("no pass")

CAPTURER

Après chaque mouvement, les pièces ennemies sans liberté sont capturées et retirées du plateau. Une pièce est en liberté si le groupe auquel elle appartient touche une cellule vide.

Par exemple, le groupe noir ci-dessous a une liberté marqué f. Si les blancs y jouent avec le coup 1, alors le groupe noirs n'a plus de libertés et est capturé.



Pas de suicide :

Il n'est pas permis de placer une pièce dans un espace sans liberté, à moins que ce mouvement ne capture des pièces ennemies créant la liberté.

Le mouvement 1 (ci-dessus) montre un exemple de capture de mouvement des pièces ennemies pour créer sa propre liberté.

La pièce blanche 1 est totalement entouré lorsqu'elle est jouée, mais elle capture le groupe noir pour dégager de l'espace autour d'elle dans le cadre du mouvement.

Notes

Il n'y a pas de règle de ko (une règle spéciale requise en Go pour éviter les répétitions) car la grille hexagonale évite les cycles ko.

C'est car il n'y a pas de diagonales sur la grille hexagonale.

Il est plus difficile de capturer des pièces qu'en Go, car chaque cellule a six voies d'évacuation potentielles au lieu de quatre.

Cependant, la règle du "no pass" signifie que les libertés finira par se remplir et des captures se produiront inévitablement.

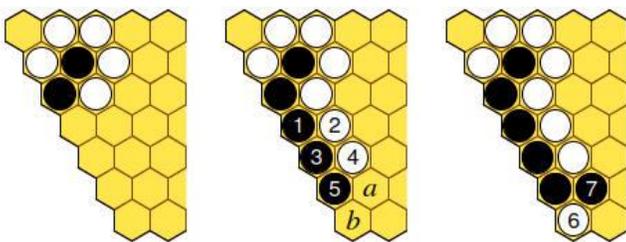
La règle «pas de suicide» empêche les joueurs de brûler des mouvements indésirables, pour garantir que cela se produise.

La forme trapézoïdale de la planche signifie qu'il y a deux types de coins : obtus et aigus. Chacun a sa propre tactique.

STRATÉGIE

La principale stratégie consiste à isoler les groupes ennemis qui vous bloquent, afin de supprimer le blocage.

L'objectif 5-en-lignes signifie que les échelles nécessitent un soin particulier. Prenons l'exemple suivant, avec Noir joue (à gauche).



Afin de sauver ce groupe, Noir doit jouer l'échelle indiquée avec les coups 1 à 5 (milieu).

Si Blanc est négligent et fait le coup évident a, alors Noir peut jouer b au tour suivant pour former une ligne de 5. Blanc doit jouer b, permettant à Noir de s'échapper avec le coup 7, et le jeu continue (à droite).

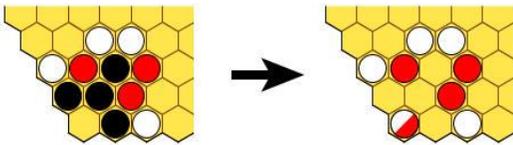
Pentalath est un jeu de connexion dans l'âme ; il s'agit de connecter vos petits groupes pour créer de plus grands groupes sûrs.

Tous les groupes dangereux que l'adversaire peut isoler peuvent être capturés pour débloquer l'espace sous son contrôle. Faites des mouvements qui atteignent plusieurs objectifs lorsque cela est possible.

Par exemple, un mouvement qui étend une ligne (ou menace de) tout en capturant un groupe ennemi (ou menaçant de) sera probablement un bon mouvement.

TROIS JOUEURS

Pentalath peut être joué avec trois couleurs en utilisant les mêmes règles. Cet exemple montre un groupe noir avec une seule liberté qui peut être capturée par du blanc ou du rouge.



HISTOIRIQUE

Pentalath a été inventé en 2007 par un programme informatique appelé Ludi.

Sur les 19 jeux inventés par Ludi, c'était le jeu le plus préféré par Ludi et les testeurs humains.

Il s'appelait à l'origine Ndengrod mais a été renommé Pentalath, pour souligner sa relation avec le jeu sœur Yavalath.

Yavalade

Auteur: Néstor Romeral Andrés (2012)

Yavalade est un dérivé de Yavalath pour 3 joueurs inspiré du jeu Gute [Nachbarn](#).

MISE EN PLACE

Chaque joueur a une couleur attribuée (blanc, noir, rouge). L'ordre de jeu est Blanc-Noir-Rouge.

Le joueur blanc prend un pion rouge et place un pion blanc dessus, plaçant la pile devant lui.

Le joueur noir prend une pièce blanche et place une pièce noire dessus, plaçant la pile devant lui.

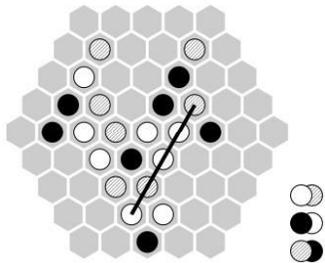
Le joueur rouge prend un pion noir et place un pion rouge dessus, plaçant la pile devant lui.

COMMENT JOUER

En commençant par Blanc, les joueurs placent à tour de rôle une pièce de leur couleur sur une case vide du plateau jusqu'à ce que la condition de victoire soit atteinte. La pièce au-dessus de la pile formée au début est placée en dernier.

FIN DU JEU

Le but du jeu est de créer une série de 5 contenant à la fois et uniquement les deux couleurs de votre pile.



REMARQUES

Si une rangée plus longue ou plus d'une rangée est créée, le joueur qui a placé la dernière pièce choisit la rangée gagnante.

STRATÉGIE

En règle générale, Noir doit bloquer Blanc qui doit bloquer Rouge qui doit bloquer Noir.

Cross

Auteur : Cameron Brown (2011)

Dans Cross, un joueur gagne en connectant trois côtés de plateau non adjacents avec une chaîne de leurs pièces. Mais un joueur perd en connectant deux côtés opposés du plateau avec une chaîne de leurs pièces (sans connecter également trois côtés non adjacents).

Le cross se joue généralement sur des plateaux plus grands, mais l'ensemble Yavalath est parfait pour les débutants.

COMMENT JOUER

En commençant par Blanc, les joueurs placent à tour de rôle une pierre de leur couleur dans n'importe quelle case vide du tableau.

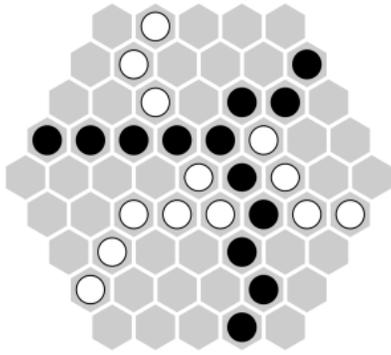
Lors de son premier coup, Noir peut choisir d'échanger les couleurs (option d'échange).

FIN DE JEU

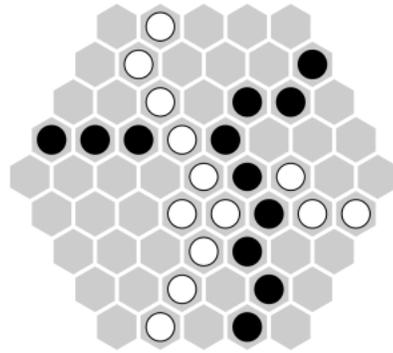
Le jeu se termine dans l'un des cas suivants :

- Un joueur gagne une partie en connectant trois plateaux non adjacents côtés avec une chaîne de leurs pièces.
- Un joueur perd une partie en connectant deux côtés opposés du plateau avec une chaîne de leurs pièces (sans relier aussi trois côtés non adjacents).

Chaque cellule d'angle appartient aux deux côtés qui s'y rencontrent.



Example: Black wins



Example: White loses

Omega

Auteur: Néstor Romeral Andrés (2010)

Omega est né comme une expérience sur la complexité et l'arithmétique intuitive. Les deux concepts se sont associés pour créer ce petit monstre. C'est comme une croix entre Hex et Go.

Dans Omega, les joueurs essaient de créer des groupes de leurs couleurs en plaçant des pierres dans une grille hexagonale, afin de marquer le plus de points.

Mais chaque joueur place des pierres de toutes les couleurs en jeu. Le score final pour chaque couleur est calculé en multipliant les tailles des différents groupes de cette couleur.

Vous vous rendrez vite compte que vous n'avez pas besoin de calculer votre score pendant le jeu (en multipliant les valeurs de votre groupe). Utilisez plutôt une stratégie intuitive.

Comment? Vous devez le découvrir par vous-même. Omega peut être joué jusqu'à 4 joueurs et sur des plateaux plus grands.

COMMENT JOUER

Chaque joueur a une couleur attribuée. En commençant par Blanc, les joueurs se relaient dans l'ordre. A chaque tour, le joueur actif doit placer une pierre de chaque couleur sur n'importe quelle case libre du plateau.

Pour une partie à 2 joueurs, le joueur pose à son tour une pierre blanche et une pierre noire ; et pour une partie à 3, il place une pierre blanche, une pierre noire et une rouge. Lors de son premier coup, Noir (et Rouge dans une partie à 3 joueurs) peut choisir de changer de couleur (option d'échange).

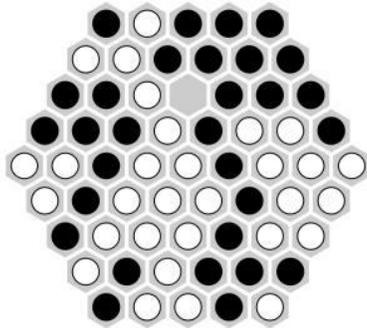
FIN DE JEU

La partie se termine lorsque, juste avant le tour des blancs, il n'est plus possible de jouer un tour complet (tous les joueurs).

Pour une partie à 2 joueurs, au moins 4 espaces libres sont nécessaires pour jouer un tour complet ; et pour une partie à 3 joueurs 9 espaces libres sont nécessaires. Quelques emplacements resteront libres en fin de partie.

Plusieurs groupes de pierres reliées de la même couleur ont été créés. La « valeur » d'un groupe est le nombre de pierres sur ce groupe. Pour calculer votre score multipliez les valeurs de tous les groupes de votre couleur. Le joueur avec le score le plus élevé gagne. En cas d'égalité, le dernier des ex aequo les joueurs gagne.

Exemple: Les blancs gagnent avec $17 \times 9 \times 3 = 459$ points contre les noirs $19 \times 8 \times 2 = 304$ points.



ODD

Auteur: Nick Bentley (2007) Odd est un jeu de société abstrait à deux joueurs avec des buts asymétriques, où un joueur essaie de créer un nombre impair de groupes, tandis que l'autre essaie pour l'éviter.

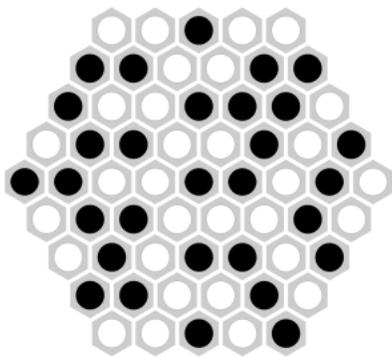
RÈGLES DU JEU

Le plateau commence vide. Les joueurs partagent un pool commun de pierres blanches et noires. Deux joueurs (pair et impair) se relaient. Impair (Odd) démarre. A chaque tour un joueur place une pierre de l'une ou l'autre couleur sur n'importe quelle case vide.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque le plateau est plein. Le joueur impair gagne s'il y a un nombre impair de groupes de taille d'au moins 5 sur le plateau, et le joueur pair gagne autrement. Lorsque vous comptez les groupes, assurez-vous d'additionner le nombre total de groupes connectés des deux couleurs.

Exemple de fin de partie. Odd gagne car il y a 3 groupes de taille 5 ou plus



Coffee

Auteur: Néstor Romeral Andrés (2011)

Coffee est un jeu de société abstrait à deux joueurs qui peut être joué sur n'importe quelle planche hexagonale ou carrée.

Le but du jeu est de créer une ligne de pierres de votre couleur, ou pour empêcher votre adversaire de faire un placement légal.

Vous aurez besoin d'une petite tige de la même taille que les pierres Yavalath.

Lorsque vous placez la tige sur une pierre noire, elle ressemble à une graine de café. Ainsi le nom du jeu.

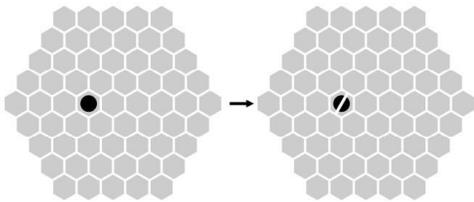
RÈGLES DU JEU

Déterminez la condition gagnante « n » (nombre de pierres dans une rangée). 'n' ne peut pas être plus grand que le côté du plateau. Pour une planche Yavalath, je recommander une valeur de 3 ou 4.

Le jeu commence avec un plateau vide. Chaque joueur a une couleur attribuée : Noir ou blanc.

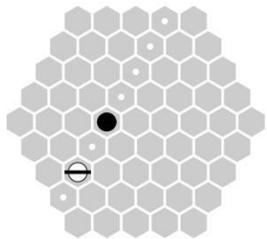
La règle d'échange peut être appliquée après accord (échange de couleurs après le premier tour des noirs). Noir commence par placer une pierre sur une cellule vide, puis place la tige blanche dessus, pointant dans l'une des 3 directions.

Les noirs placent une pierre dans une partie n=4. Noir pose alors la baguette dessus, pointant dans l'une des 3 directions



Désormais, en commençant par les Blancs, les joueurs alternent leurs tours en plaçant d'abord un pierre sur une cellule vide dans la direction indiquée par la tige, puis place la tige dessus, pointant dans l'une des 3 directions.

Blanc place une pierre sur une cellule vide dans la direction indiquée par le tige (autres mouvements légaux indiqués en blanc) puis place la tige dessus, pointant dans l'une des 3 directions



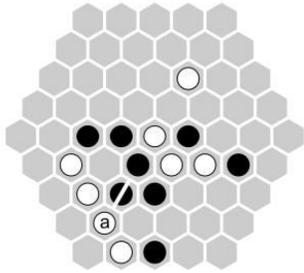
Il est illégal de placer la barre de manière à ce que le joueur suivant n'ait pas d'espace libre disponible.

FIN DU JEU

Le jeu se termine dans l'un des cas suivants :

- Un joueur gagne la partie en faisant un "n en ligne" de sa couleur (avec 'n' étant la condition de victoire).
- Un joueur perd la partie parce qu'il ne peut pas placer la barre dans une Position légale. Dans le cas où les deux cas se produisent au même tour, le premier cas prévaut. Notez que l'égalité n'est pas possible.

Exemple : Blanc gagne en plaçant une pierre en « a »



Feed the ducks (Nourrir les canards)

Auteur: Néstor Romeral Andrés (2011)

Néstor et sa fille sont assis à côté d'une petite mare aux canards, lançant de la chapelure dans l'eau. Avec chaque ondulation d'une miette, les canards font la course vers la nouvelle friandise. (Ils n'obtiennent jamais la collation, à cause du poisson rusé qui pêche juste sous la surface, mais cela ne les dissuade pas d'essayer !)

Les passants regardent un instant la scène, puis sourient, charmés par ces gens qui passent leur temps à perdre leur temps. Ils ne se rendent pas compte que ces astucieux individus ont effectivement un pari permanent : chacun a choisi une couleur de canard dans l'étang comme le sien, et quiconque peut rassembler ses canards dans un groupe peut alors choisir l'aventure de la journée !

Feed the ducks est un jeu conçu à l'origine pour 2 à 4 joueurs qui peut être joué par deux joueurs avec un ensemble Yavalath.

Les joueurs laissent tomber des miettes de pain dans l'étang, afin d'attirer les canards. Le premier joueur qui réussit à réunir les canards de sa couleur en un seul groupe gagne.

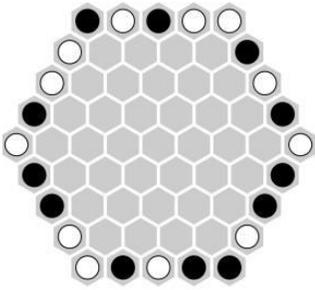
Vous aurez besoin d'une miette de pain pour jouer au jeu (vous pouvez utiliser une pierre rouge au lieu de cela, mais les canards n'aiment pas beaucoup les pierres rouges).

MISE EN PLACE

Chaque joueur a une couleur attribuée (noir ou blanc). Pour aménager la mare, remplissez le bord extérieur de la mare (un canard par case) :

En commençant par Blanc, les joueurs se relaient dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en plaçant n'importe quel canard sur un espace du bord de l'étang.

Exemple de mise en place



Prenez une miette de pain et placez-la à côté du tableau.

Le jeu peut commencer maintenant. Les blancs jouent en premier.

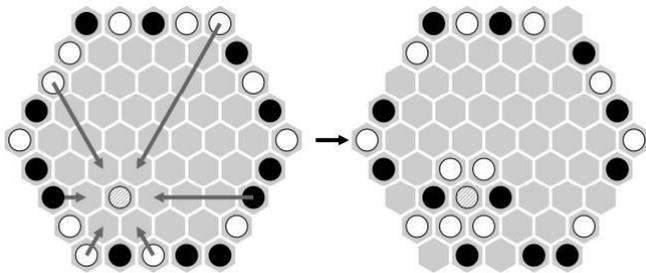
JOUER

Le jeu se joue à tour de rôle. Blanc commence par placer la miette de pain sur n'importe quel espace vide sur le plateau. Maintenant, n'importe quel canard dans les six lignes rayonnant de miette de pain se déplace directement vers la miette de pain aussi loin que possible.

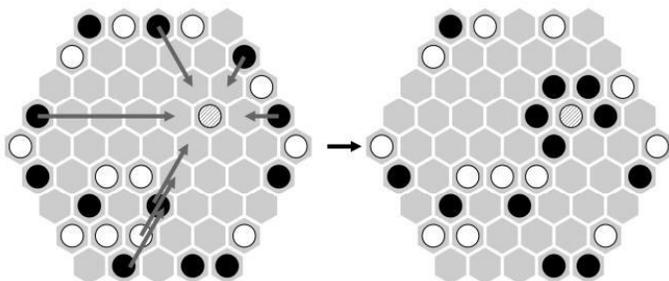
Il n'y aura jamais plus d'un canard dans un espace, et les canards s'arrêtent juste avant qu'ils n'atteignent la miette de pain (un poisson l'obtient en premier).

Ensuite, le tour passe au joueur suivant. A partir de maintenant, à votre tour, vous devez prendre la miette de pain et la placer sur une case vide du plateau qui n'est sur aucune des six lignes rayonnant de l'emplacement précédent de miette de pain, puis déplacez le canards vers miette de pain comme d'habitude.

Exemple : Blanc place la miette de pain et les canards se dirigent vers elle.

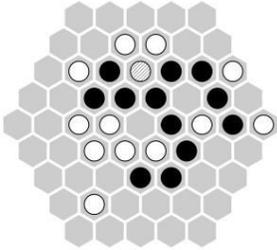


Ensuite, Noir place la miette de pain sur une case vide du plateau qui n'est pas sur l'une des six lignes rayonnant de l'emplacement précédent la miette de pain. Enfin, tous les canards des six lignes qui en rayonnent se dirigent vers la miette de pain.



FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque tous les canards d'une même couleur se sont rassemblés en un seul groupe connecté. Dans le cas où les deux groupes (Blanc et Noir) sont créés simultanément, le joueur qui a placé la miette de pain gagne. Exemple de partie gagnée par Noir



Susan

Auteur: Stephen Linhart (1991)

Susan est un jeu rappelant le go qui ajoute un mouvement de pierre. Susan était le nom de la serveuse du café où un jour le concepteur montrait le jeu à un ami.

COMMENT JOUER

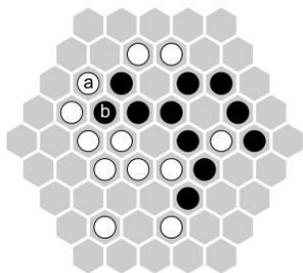
Chaque joueur a une couleur attribuée. Les joueurs alternent leurs tours jusqu'à ce que la condition de victoire soit atteinte. Le tour d'un joueur consiste soit :

- placer une pierre hors du plateau de sa couleur sur une case vide de l'opposé, ou
- faire glisser une pierre embarquée de leur couleur sur un champ vide adjacent. Vous ne pouvez pas passer. Si chaque joueur effectue trois glissements d'affilée dans une ligne (ce qui signifie six coups consécutifs ou actions de jeu au total) alors le jeu se termine immédiatement par un match nul.

FIN DE JEU

Vous gagnez dès que l'une des pierres de l'adversaire est encerclée sur tous les espaces libres. L'entourage de cette pierre est valide par toute combinaison de ses propres pierres, les pierres de l'adversaire et même les bords du plateau. Si l'une de vos pièces est encerclée à votre tour, vous perdez même si une pierre de l'adversaire est encerclée en même temps.

Exemple : Les blancs gagnent en jouant « a », entourant complètement « b »



Taacoca

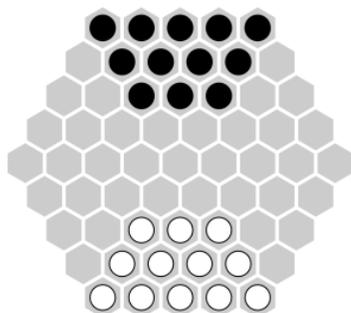
Auteur : Víkingur Fjalar Eiríksson (2009)

L'objectif de Taacoca est d'atteindre la ligne domicile de l'adversaire avec une des pierres du joueur.

COMMENT JOUER

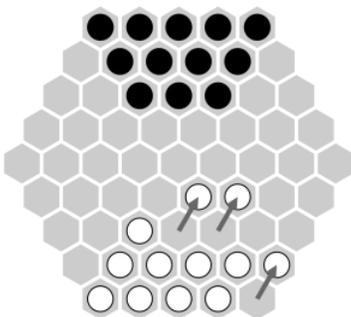
La rangée du bas est la rangée d'origine pour le joueur blanc. La rangée du haut est la rangée d'origine pour le joueur noir.

Au départ, chaque joueur dispose de 12 pierres de sa couleur. La position initiale de pierres est montré sur l'image suivante:



En commençant par les blancs, les joueurs déplacent à tour de rôle trois de leurs pierres une cellule vers l'avant (si un joueur a moins de trois pierres, il doit déplacer toutes les pierres restantes, si ce n'est pas possible, il perd la partie). Les pierres choisies n'ont pas besoin d'être reliées les unes aux autres mais elles doivent aller dans le même sens :

Exemple de mouvement



Un joueur ne peut pas déplacer ses pierres si une des cases cibles est occupée par une autre pierre du joueur. Si certaines des cellules cibles (ou toutes) sont occupé par les pierres de l'adversaire alors les pierres de l'adversaire sont capturé et retiré du plateau.

FIN DE JEU

L'objectif est d'atteindre la rangée d'origine de l'adversaire avec l'un des pierres du joueur. Un joueur gagne également une partie si l'adversaire se retrouve sans pierres ni sans aucun mouvement. Aucun retrait n'est possible à Taacoca.

Quantum leap

Auteur: Néstor Romeral Andrés (2013)

Quantum Leap est un jeu de société pour 2 joueurs qui peut être joué sur une grille hexagonale de toute forme et de taille. Les règles officielles utilisent un plateau hexagone de 5 cases de chaque côté, 30 pierres blanches et 30 pierres noires, tel quel la configuration recommandée pour les débutants.

Dans Quantum Leap, les pierres de chaque joueur commencent à être dispersées sur le plateau. Votre objectif est d'être le dernier joueur à effectuer un coup valide.

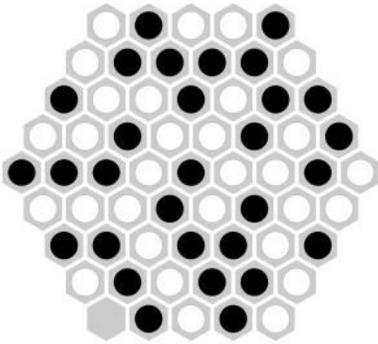
Vous ne pouvez déplacer les pierres qu'en capturant des pierres ennemies, en sautant d'une manière spéciale. Les pierres obtiennent leur potentiel de saut selon le nombre de pierres amies qui les entourent immédiatement.

Un merci spécial à Cameron Browne pour le nom du jeu.

COMMENT JOUER

Répartir au hasard la réserve de pierres (30 de chaque couleur) sur le plateau cellules (61), de sorte que chaque cellule ne contient qu'une seule pierre et qu'il y a qu'une place de libre de laissée. Cet espace libre peut être n'importe où sauf sur l'espace central (pour éviter les symétries possibles mais rares sur le plateau).

Exemple de mise en place

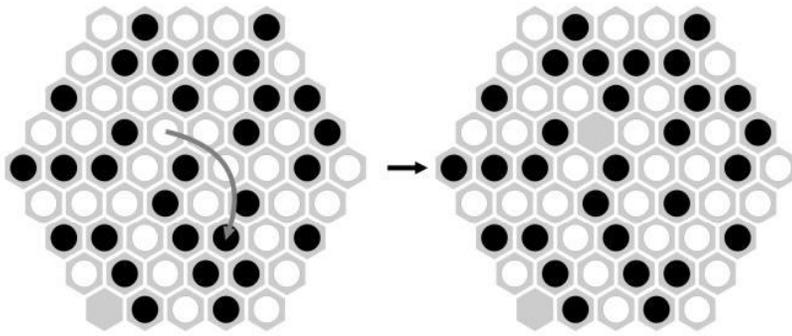


Chaque joueur a une couleur attribuée (blanc ou noir). Avant le début de la partie, Noir peut échanger les positions de deux pierres quelconques sur le planche.

Les blancs commencent la partie. Les joueurs alternent leurs tours pendant le jeu jusqu'à ce que l'un d'eux ne puisse pas faire de mouvement valide, perdant ainsi la partie.

A votre tour, vous devez effectuer une capture. Une pierre fait une capture en sautant en ligne droite dans l'une des 6 directions d'exactly d'autant d'espaces que de pierres amies entourent sa position d'origine et atterrir sur une pierre ennemie, qui est retirée du jeu (la pierre attaquante occupe sa place). Les pierres peuvent sauter d'autres pierres.

Exemple de capture. La pierre blanche est entourée de 3 pierres amies, elle saute exactement de 3 cases pour capturer la pierre noire.



FIN DE JEU

Si vous ne pouvez pas effectuer de capture à votre tour, vous perdez.

CONSEILS STRATÉGIQUES

Les pierres isolées ne peuvent pas capturer, alors essayez de garder vos pierres connectées en groupes d'au moins de 2 pierres. Pour la même raison, essayez de diviser les groupes ennemis en groupes plus petits ou pierres isolées.

Play Win (Jouer Gagner)

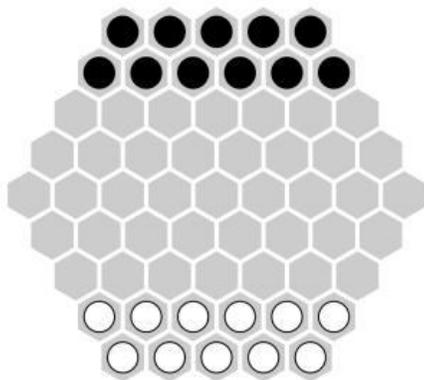
Auteur: Élanor Grace Rodeffer (2011)

Play Win est un jeu prédateur. Déplacez vos pièces vers les pièces adverses le long des lignes vides jusqu'à une cellule de moins à mesure que vous avez des pièces en jeu.

Capturez au maximum les pièces adverses par une série de courts sauts courbés. Gagner en capturant ou en immobilisant toutes les pièces adverses.

COMMENT JOUER

Placez le plateau entre les deux joueurs avec un bord face à joueur. Disposez vos onze pièces sur les deux rangées de cellules les plus proches.

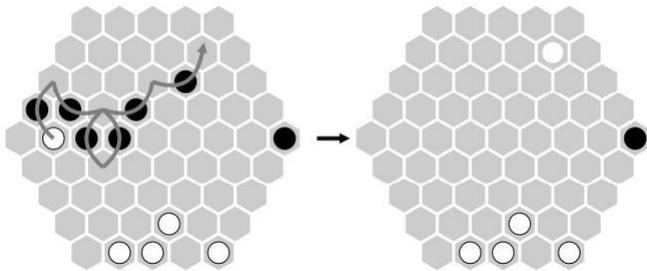


Décidez qui bougera en premier. A votre tour, vous devez capturer si possible. Si plusieurs mouvements de capture sont disponibles, choisissez librement parmi ceux qui captent les plus de pièces opposés.

Capturer par une série de "sauts tournants" ou de courts sauts courbés, et retirez immédiatement les pièces capturées.

Un saut tournant se déplace sur une cellule adjacente occupée par une pièce adverse à une cellule vide ou au-delà et à 60° vers la gauche ou vers la droite. Vous pouvez revisiter la même cellule plus d'une fois durant une série de captures.

Le diagramme ci-dessous montre que les blancs capturent six pièces noires par une série de courts sauts courbés.

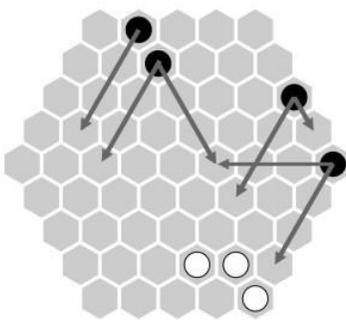


Si vous n'avez pas de mouvements de capture disponibles, approchez-vous d'une pièce adverse avec votre propre pièce. Déplacez une pièce pour qu'elle s'arrête plus près d'au moins une pièce adverse que sa distance d'origine à toutes les pièces adverses.

(Variante plus chaude: jusqu'à ce qu'un joueur soit réduit à six pièces, déplacez une pièce pour qu'elle ne s'arrête pas plus loin d'au moins une pièce adverse que la distance d'origine de sa pièce adverse la plus proche.)

Déplacez la pièce le long d'une ligne vide de cellules jusqu'à une cellule de moins à mesure que vous avez des pièces en jeu. Ainsi, une seule pièce ne peut pas se déplacer sans capturer. L'immobilisation fait perdre.

Le schéma ci-dessous montre les mouvements possibles pour les noirs. Puisqu'il y a quatre pièces noires dans le jeu, la distance maximale que toute pièce noire peut parcourir est de trois cellules, et la pièce déplacée doit terminer son mouvement plus près d'une pièce adverse.



FIN DE JEU

Gagnez en capturant ou en immobilisant toutes les pièces de votre adversaire.

Onager, Un jeu de style Yavalath

Auteur: Néstor Romeral Andrés (2012)

Onager est un jeu abstrait dans lequel chaque joueur essaie d'atteindre le rang arrière de l'adversaire. Onager tire son nom d'un engin de siège romain qui est un type de catapulte, car la façon dont les pièces se déplacent ressemble à la façon dont des projectiles sont lancés vers l'avant avec cet appareil.

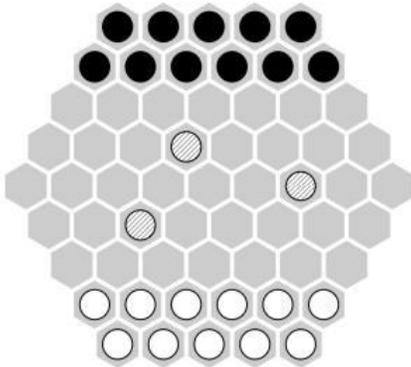
Onager s'est inspiré du jeu Epaminondas, un chef d'oeuvre conçu en 1975 par Robert Abbott. Onager utilise une mécanique simple avec une sensation de classe similaire à celle de Dames chinoises, Halma ou Bashni.

Onager se joue sur un plus grand plateau de 6 hexagones par côté, mais une version plus petite de celui-ci peut être jouée avec l'ensemble Yavalath.

PRÉPARATION

Chaque joueur a une couleur attribuée (noir ou blanc). Remplissez vos 2 rangées les plus proches avec des disques de votre couleur (un par case).

Ensuite, en commençant par Noir, les joueurs alternent en plaçant un « lac » (pierre rouge) sur n'importe quelle case espace vide du plateau à l'exception de la case centrale (donc noires places 2 lacs et blanc places 1). Les lacs sont utilisés pour empêcher un jeu symétrique et de créer un paysage différent pour chaque partie.



CONCEPTS

Pièces

Désormais, nous utiliserons le terme « pièce » pour désigner soit un disque isolé (ne faisant pas partie d'une pile) ou le disque le plus haut d'une pile. Les disques qui font partie d'une pile mais qui ne sont pas les plus hauts ne sont pas considérés comme des pièces (jusqu'à ce qu'ils soient « libérés » en enlèvent le disque au-dessus d'eux).

Piles

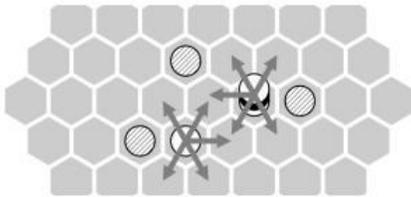
Chaque fois qu'une pièce saute sur une pièce ennemie, une pile est créée. Des piles plus élevées peuvent être créées à la suite de sauts. Seul le disque le plus haut peut se déplacer d'une pile (parce que c'est une pièce), libérant ainsi le disque en dessous (qui devient alors une pièce). La hauteur d'une pile n'a pas d'importance.

COMMENT JOUER

Noir commence. Les joueurs alternent les tours pendant le jeu jusqu'à la victoire soit atteinte. À votre tour, marchez ou sautez avec l'une de vos pièces.

Marche

Déplacez une de vos pièces sur une case vide adjacente. Exemples de marches valables pour les Blancs. N'oubliez pas que seul le disque le plus haut d'une pile peut être déplacé.



Saut

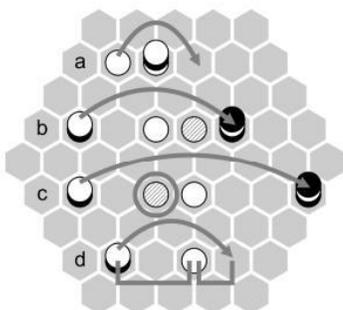
Pour sauter, 2 pièces amies doivent être alignées dans l'une des 3 directions sans obstacles (lacs ou autres pièces) entre eux. Les deux pièces peuvent être adjacentes ou séparées par des espaces. L'une des pièces saute alors dans cette direction par-dessus l'autre pièce, et atterrit sur une case au-delà qui est à une distance égale à la distance entre les deux pièces amies avant que le saut ne soit effectué (comme un miroir).

L'espace d'atterrissage doit être vide ou occupé par une pièce ennemie. Une pièce ne peut pas atterrir sur un lac ou sur une pièce amie. Les pièces ne peuvent pas atterrir à l'extérieur du plateau de jeu.

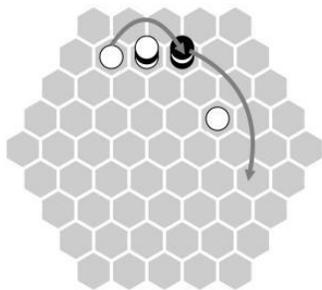
Remarquez que les espaces entre la pièce sautée et le l'espace d'arrivée n'a pas besoin d'être vide. Si la pièce qui saute atterrit au-dessus d'une pièce ennemie, il crée (ou agrandit) une pile de disques (voir « Piles »). Les pièces ennemies ne sont ni capturées ni retirées du jeu.

Exemples de sauts légaux et illégaux :

- Légal : L'espace d'atterrissage est vide. Même distance.
- Légal : Les espaces entre les pièces sautantes et sautées sont vides. Même distance. Destination occupée par la pièce ennemie.
- Illégal : Obstacle entre les pièces sautantes et sautées.
- Illégal : Pas la même distance.



Sauts multiples : Si, à la suite d'un saut, une pièce atterrit sur une pièce de l'adversaire, il peut faire un autre mouvement de saut (sous les mêmes conditions), et ainsi de suite. Ce n'est pas obligatoire. Vous ne pouvez pas combiner marches et sauts.

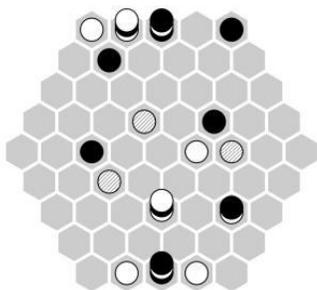


FIN DU JEU

Si au début de votre tour vous avez plus de pièces sur le rang arrière que votre adversaire en a sur votre rang arrière, alors vous avez gagné.

Rappelez-vous la définition de « pièce ». Si la condition ci-dessus n'est pas atteinte et que vous ne pouvez pas faire de mouvement au début de votre tour, vous perdez. Cela arrive rarement. Les joueurs peuvent convenir d'un match nul à tout moment de la partie.

Exemple de fin de partie : Au tour des blancs. Les blancs gagnent en ayant plus de pièces sur le rang arrière des noirs (en bas) que les noirs ont de pièces sur le rang arrière blanc (en haut) : 2 contre 1.



CONSEILS STRATÉGIQUES

Ne lisez pas ceci si vous souhaitez découvrir le jeu par vous-même !

- a) Les pièces peuvent sauter de grandes distances, et même traverser tout le plateau de jeu en un seul saut !
- b) Vous pouvez bloquer un saut menaçant en plaçant simplement une pièce entre les deux pièces ennemies.
- c) Essayez de menacer plusieurs pièces avec le même coup.
- d) Essayez de contrôler l'espace central du plateau.
- e) Avoir des disques piégés dans des piles n'est pas si mal, car si elles sont menaçantes si elles sont libérées.
- f) Parce que votre rang arrière peut être atteint en marchant ou en sautant, mais seulement défendu en sautant, le jeu purement défensif n'est pas une bonne stratégie (pas assez de pièces pour la défendre). Vous devez équilibrer le jeu défensif et offensif.