

ARLECCHINO™

Un jeu haut en couleurs
de Bernard Tavitian



1. Matériel

- 36 pions divisés en 4 zones de couleurs;
- 1 plateau de 36 cases;
- 1 règle du jeu.

2. But du jeu

Chaque joueur dispose d'une couleur. Le but est de conserver un maximum de zones de sa couleur sur les pièces restant en jeu à la fin de la partie.

3. Initialisation

Les 36 pions sont disposés aléatoirement sur le plateau. Ainsi, chaque partie est différente des autres.



Fig.1

Le pion noir et blanc est alors ôté, de manière à constituer un premier «trou» sur le plateau.

4. Règles

Chaque joueur déplace à son tour un pion présentant au moins une zone de sa couleur. (On tire au sort l'ordre!)

Le déplacement d'un pion consiste en un ou plusieurs mouvements.

Si le pion joué présente plusieurs zones de la couleur du joueur qui la déplace, celui-ci peut enchaîner plusieurs mouvements. Le nombre maximum de mouvements est celui des zones de

la couleur du joueur concerné.

Par exemple, le joueur «bleu» peut enchaîner jusqu'à trois mouvements avec le pion bleu-bleu-bleu-jaune.

Les mouvements consistent en:

- Déplacement d'une case horizontalement ou verticalement (pas en diagonale) sur une case adjacente libre;
- Saut par-dessus un pion contigu, horizontalement ou verticalement mais pas en diagonale, et pourvu que la case d'arrivée située au-delà du pion sauté soit libre.

Tout pion sauté est éliminé: on le retire du plateau. Les mouvements peuvent être enchaînés dans n'importe quel ordre.

- Dans l'exemple de la Fig. 2, le pion bleu-bleu-bleu-jaune effectue un premier saut, puis un déplacement d'une case, puis un second saut (3 mouvements en tout). Les deux pions sautés sont éliminés.

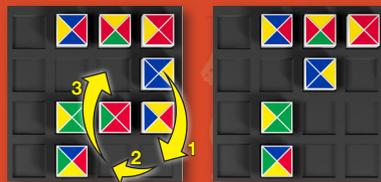


Fig.2

- Dans l'exemple de la Fig. 3, le pion à quatre zones vertes effectue un déplacement, puis un saut, puis un autre déplacement (par lequel il revient sur la case du pion qu'il vient de sauter). Il peut s'arrêter après 3 mouvements.



Fig.3

Pendant son tour, tout joueur est tenu d'effectuer au moins un saut, c'est-à-dire d'éliminer au moins un pion. Si un joueur ne peut jouer de manière à éliminer un pion, il doit passer son tour: il est interdit de jouer en ne faisant que des déplacements sans saut.



Par contre, il est interdit de passer son tour si l'on a une possibilité de jouer. Cette règle permet de forcer l'adversaire à capturer une pièce sur laquelle sa couleur est majoritaire, en lui retirant toute possibilité d'effectuer un saut ailleurs. On ne peut jouer un pion de manière à ce qu'il termine sa course sur la case d'où il est parti.

◦ Par exemple, sur la Fig. 4, le pion rouge-rouge-rouge-bleu, qui a effectué un saut (mouvement 1) puis un déplacement d'une case (mouvement 2), peut effectuer un troisième mouvement en se déplaçant d'une case vers la droite (flèche bleue), mais pas en revenant sur sa case de départ (flèche rose, déplacement interdit).



Fig.4

La seule exception à cette règle concerne les pièces qui présentent quatre zones de la même couleur, à condition d'effectuer quatre sauts (Fig. 5):

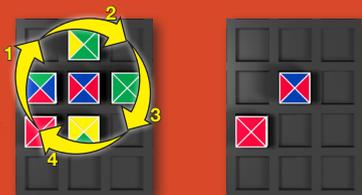


Fig.5

5. Fin de la partie

Lorsque les pièces restant sur le plateau sont trop éloignées les unes des autres pour qu'aucun saut ne soit plus possible par aucun joueur, la partie s'arrête.

Chacun compte le nombre de zones de sa couleur qui figurent sur les pièces demeurées sur le plateau, et le joueur qui en compte le plus remporte la partie.

◦ Par exemple, sur la Fig. 6, aucune saut n'est plus possible.

◦ La partie s'achève sur la victoire du joueur rouge (9 zones, contre 6 au joueur bleu, 3 au joueur jaune et 2 au joueur vert).

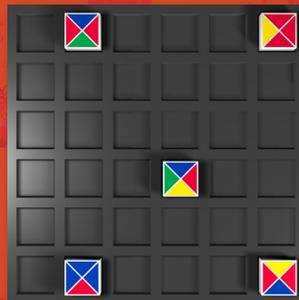


Fig.6

6. Deux joueurs ou deux équipes

Le premier joueur ou la première équipe prend les couleurs bleue et rouge, la seconde les couleurs jaune et verte, et l'on joue toujours dans cet ordre: bleu, jaune, rouge, vert.

Les autres règles sont inchangées.

À la fin de la partie, on additionne les nombres de zones bleues et rouges d'une part, jaunes et vertes d'autre part, et le joueur ou l'équipe qui a le plus fort total remporte la partie.

◦ Variante: à la fin de la partie, on retranche le total des zones rouges de celui des zones bleues pour obtenir le score du premier joueur ou équipe, et on retranche le total des zones vertes de celui des zones jaunes pour obtenir le score du second joueur ou équipe.

7. Trois joueurs

Une des couleurs –par exemple le vert– est « neutre », c'est-à-dire qu'elle n'appartient à aucun joueur en particulier. Les autres règles sont inchangées.

Au début de la partie, on retire du plateau, outre le pion blanc et noir, celui qui présente quatre zones vertes: on démarre donc la partie avec deux « trous » sur le plateau.

Alecchino est un jeu LUD Editions

Tél. +33 (0) 555 555 555

Adresse truc truc truc, x • Code postal région - France website

Jeu: Bernard Tavitian

© LUD Editions 2009. Tous droits réservés.

Référence ARL09

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.

