

Billabong

Un jeu de course pour 2 à 4 joueurs âgés de 10 ans ou plus.

Auteur : **Eric Solomon**

Editeur : **Franjos** en 1994 et **Amigo** en 1995

Traduction française : François Haffner

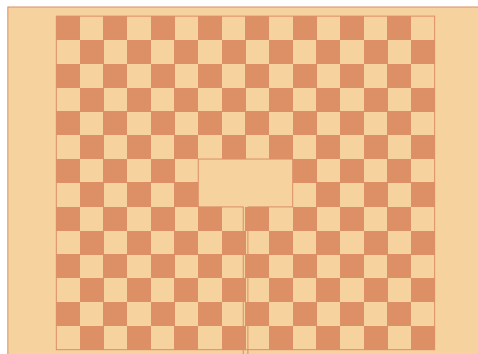
Le jeu BILLABONG tire son nom du petit lac autour duquel de dix à vingt kangourous s'affrontent lors d'une course bondissante. Chaque joueur est en quelque sorte un entraîneur de kangourous, responsable d'une équipe de cinq kangourous.

Le gagnant sera le premier joueur qui parviendra à faire réaliser un tour complet autour du Billabong, dans le sens des aiguilles d'une montre, à tous les kangourous de son équipe. Le Billabong est le petit lac carré au milieu du plateau de jeu. La ligne de départ et d'arrivée est le petit ruisseau qui alimente le Billabong.

Pour éviter que ne se produisent des erreurs lors de grandes séries de sauts, un arbitre kangourou est présent, habillé de noir comme il se doit.

Contenu

- Un plateau de jeu.
- Quatre séries de cinq pions kangourous. Chaque série est d'une couleur différente.
- Un pion kangourou noir : l'arbitre.



Préparation

Chaque joueur reçoit les cinq pions kangourous d'une couleur. L'arbitre est posé pour l'instant dans le Billabong. On désigne un premier joueur. (Note du traducteur : par exemple, le dernier joueur a avoir été en Australie).

En commençant par le premier joueur, et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place à son tour un de ses kangourous sur n'importe quelle case libre du plateau de jeu. Chaque case ne peut accueillir qu'un seul kangourou. Aucun kangourou ne peut être placé dans le Billabong.

Vous pouvez trouver étrange que l'on vous permette de choisir la position de départ de vos kangourous, mais chaque kangourou doit d'abord traverser la ligne de départ avant de réellement commencer sa course bondissante autour du Billabong. De ce fait, il est parfois plus favorable de ne pas se placer trop prêt de la ligne de départ, pour pouvoir réaliser de plus grand saut. Vous comprendrez bientôt pourquoi en lisant la suite de la règle.

Déplacement des kangourous

Une fois que tous les kangourous ont été positionnés sur le plateau, le premier joueur commence maintenant la partie. À son tour chaque joueur doit déplacer un de ses kangourous. Vous pouvez déplacer votre kangourou de deux façons :

- Soit le kangourou **FAIT UN PAS** vers une case adjacente (verticalement, horizontalement ou diagonalement - comme le Roi aux Échecs) ; auquel cas le tour du joueur est terminé ;
- Soit le kangourou **SAUTE** (verticalement, horizontalement ou diagonalement) par dessus un autre kangourou de n'importe quelle couleur.

Si le kangourou saute :

- Il ne peut sauter que par dessus un seul kangourou à chaque saut.
- La case d'arrivée doit être libre.
- Il ne peut pas sauter par dessus le Billabong (sauf si le saut en diagonale passe exactement au dessus d'un coin du Billabong : voir illustration n°5).
- Plusieurs cases vides peuvent le séparer du kangourou sauté, mais le saut doit alors parcourir autant de cases vides après être passé au dessus du kangourou sauté avant de retomber au sol.

Un kangourou peut sauter par dessus n'importe quel autre kangourou. Vous n'êtes pas limité à ne sauter que par dessus vos propres kangourous. Vous pouvez même sauter par dessus le kangourou arbitre. Ceci est expliqué plus loin dans les règles.

Important : Un kangourou peut enchaîner plusieurs sauts à son tour. Cette manoeuvre est autorisée et expliquée plus en détail par la suite. Il est par contre interdit de faire plusieurs pas à la suite lors d'un tour. Il est également interdit de combiner un pas et un saut lors d'un même tour.

Exemples de sauts autorisés

Fig. 1 : saut court orthogonal

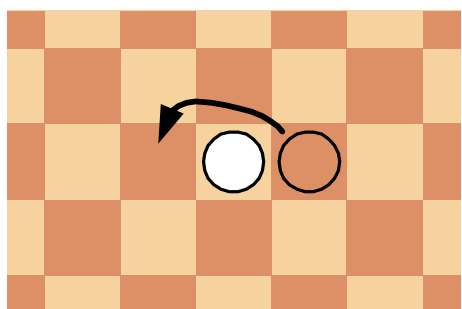


Fig. 2 : saut long orthogonal

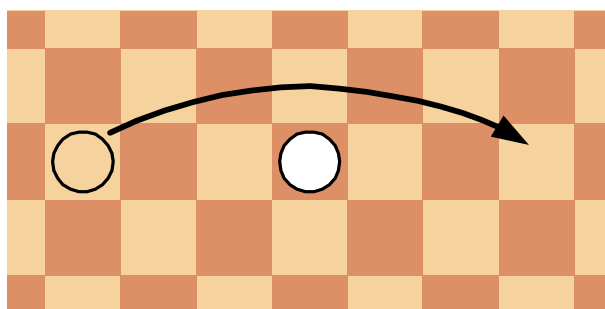


Fig. 3 : saut court diagonal

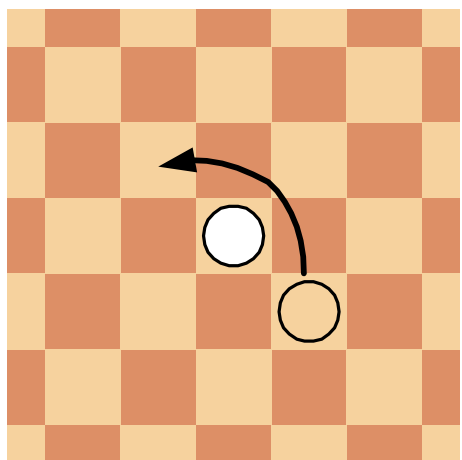


Fig. 4 : saut long diagonal

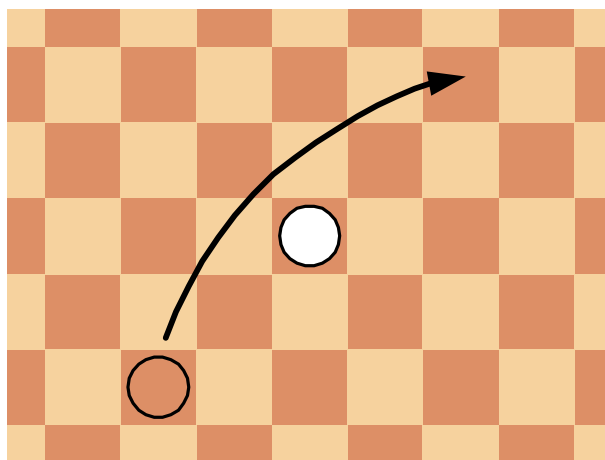
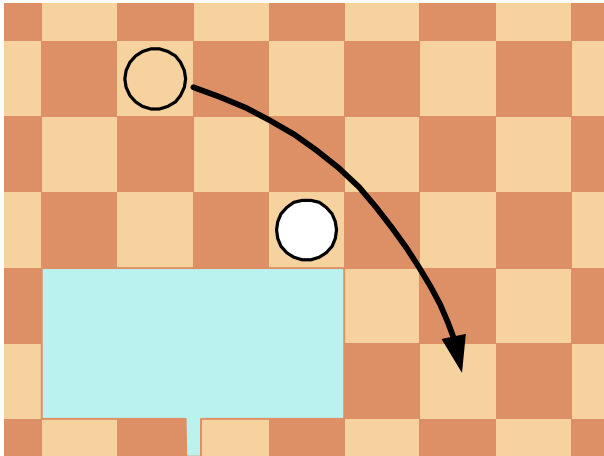


Fig. 5 : saut long diagonal par dessus un coin du Billabong



Ce saut est autorisé, car le kangourou ne saute pas par dessus une case intérieure du Billabong, mais simplement par dessus l'un des quatre coins du Billabong.

Exemples de sauts interdits

Fig. 6 : distance de saut incorrecte

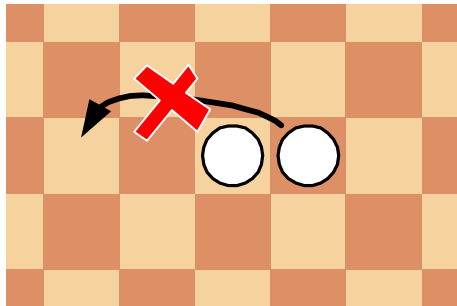


Fig. 7 : saut par dessus trop de kangourous

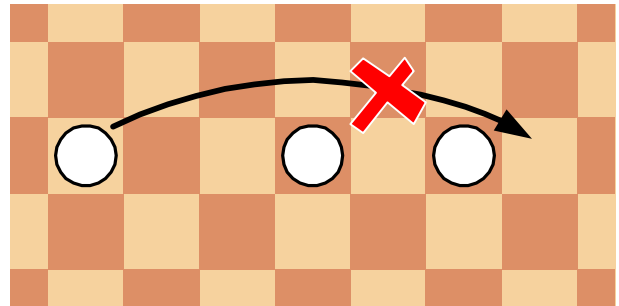


Fig. 8 : saut vers une case déjà occupée

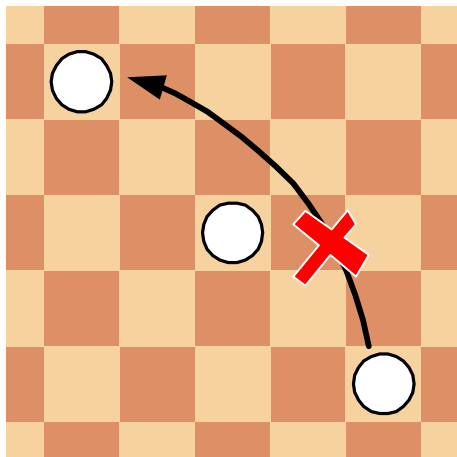
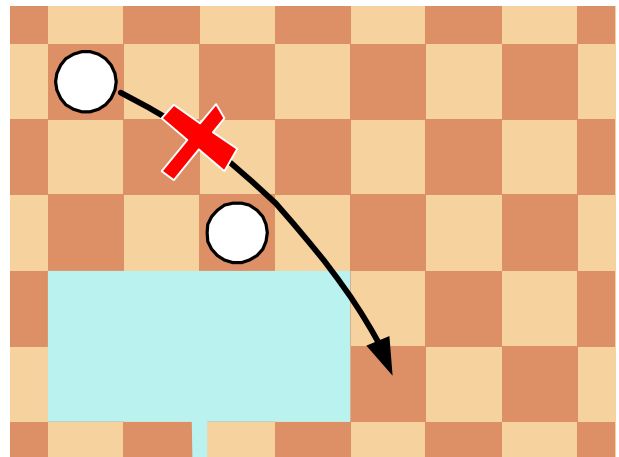


Fig. 9 : saut par dessus le Billabong



Le kangourou arbitre

Un moment passionnant d'une partie de BILLABONG est celui où on découvre une série de sauts qui permet à un kangourou de se déplacer particulièrement loin en avant. Une telle série peut comporter beaucoup de sauts, avec parfois plusieurs sauts par dessus les mêmes kangourous ! La réalisation d'une telle série de sauts peut conduire à des erreurs. Heureusement l'arbitre kangourou est là !

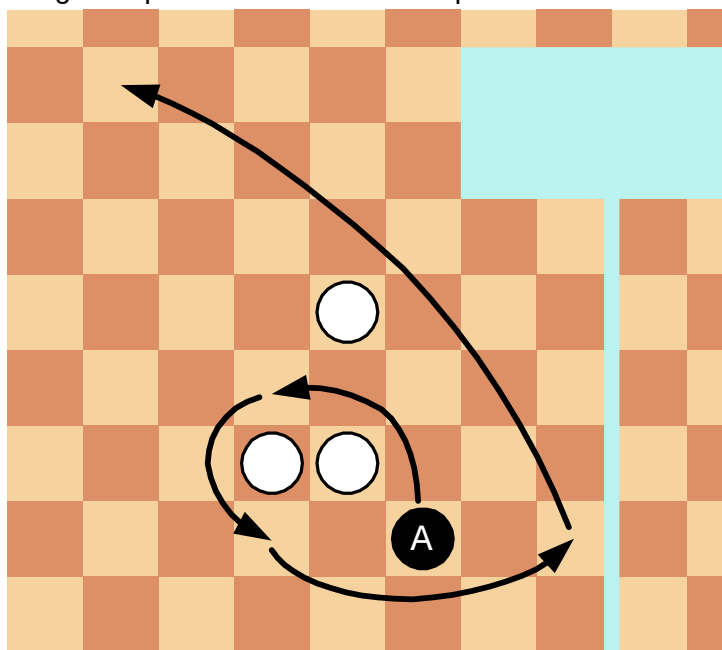
L'arbitre kangourou prend la place du kangourou qui va sauter. Le joueur peut maintenant enchaîner sa série de sauts. S'il s'est embrouillé dans son raisonnement ou dans la réalisation de ses sauts, le joueur retrouvera facilement sa case de départ pour essayer à nouveau.

Si le joueur s'aperçoit finalement que la série de sauts qu'il avait projeté d'accomplir n'aboutit pas où il le pensait, il est cependant contraint de réaliser un déplacement avec le kangourou qu'il avait sélectionné : un saut, une série de sauts ou un simple pas. Il ne peut pas changer de kangourou.

Quand le joueur a terminé son mouvement et qu'il n'a plus besoin de l'arbitre kangourou, ce dernier est replacé sur le Billabong, en attendant qu'un autre joueur ait besoin de faire appel à ses services.

L'utilisation de l'arbitre kangourou procure un autre avantage, en ce sens que votre kangourou peut sauter par dessus l'arbitre kangourou comme s'il s'agissait d'un kangourou quelconque : voir l'illustration n°10 ci dessous.

Fig. 10 : plusieurs sauts dont un par dessus l'arbitre



Cet exemple montre une série de quatre sauts, réalisée lors d'un seul tour.

L'arbitre kangourou remplace le kangourou bondissant sur sa case de départ (l'arbitre est marqué d'un 'A').

Le kangourou du joueur est maintenant libre de concevoir et d'enchaîner ses sauts. Notez que le troisième saut est réalisé par dessus l'arbitre kangourou, ce qui tout à fait autorisé.

Notez aussi que l'arbitre kangourou n'est là que pour occuper la case de départ du kangourou bondissant. Il n'exécute jamais lui-même aucun déplacement, et retourne sur le Billabong une fois son rôle de témoin terminé.

Note du traducteur

Le cas suivant peut se produire : un joueur qui n'aurait pas placé le kangourou arbitre avant de commencer une série de sauts pourrait alors avoir des possibilités différentes de case d'arrivée. Il est fréquent qu'un joueur n'utilise pas l'arbitre en cas de sauts assez simples. Ceci ne devrait toutefois pas conduire, à mon avis, à un choix pour le joueur d'effectuer ses sauts avec ou sans arbitre, selon la case qu'il souhaite atteindre. Il suffit pour cela de considérer que l'utilisation de l'arbitre n'est pas une option, mais une obligation.

Passer la ligne d'arrivée

Les kangourous doivent tourner dans le sens des aiguilles d'une montre autour du Billabong. Dès qu'un kangourou a traversé une deuxième fois la rivière qui marque la ligne de départ et d'arrivée (qu'il a déjà franchie une première fois au départ), il a alors fini sa course et va prendre un bain mérité dans le Billabong.

Le premier joueur qui fait franchir la ligne d'arrivée à ses 5 kangourous remporte le Trophée Billabong.

Variante à deux (officielle)

Si on joue à BILLABONG à deux joueurs, il est conseillé d'utiliser une équipe fantôme qui permettra des sauts supplémentaires. Les deux joueurs placent avant le début de la partie les cinq kangourous d'une couleur inutilisée, de manière aléatoire sur le terrain (de préférence dans la partie opposée au ruisseau). Ces kangourous ne se déplacent jamais eux-mêmes.

Variante non officielle

Les joueurs peuvent décider au départ de faire deux tours au lieu d'un. Lorsqu'un kangourou franchit la rivière après le premier tour, on retourne son pion pour se rappeler qu'il n'a plus qu'un seul tour à faire.

Note de l'éditeur

L'auteur de BILLABONG, Eric Solomon, est non seulement un spécialiste des jeux, mais également un spécialiste des ordinateurs. Il n'est donc pas étonnant qu'il ait écrit un livre sur la programmation des jeux. GAMES PROGRAMMING, c'est le titre de son livre, est paru en 1984 aux éditions Cambridge University Press en Grande-Bretagne. Le livre est aussi facile à lire qu'il est intéressant, et il garde aujourd'hui toute son importance comme ouvrage de référence sur le thème. Malgré le développement du secteur informatique, le livre a gardé toute son actualité.

C'est dans GAMES PROGRAMMING que Eric Solomon a décrit pour la première fois son jeu BILLABONG, expliquant même comment "enseigner" le jeu à un ordinateur. BILLABONG était un trop bon jeu pour ne le laisser qu'aux ordinateurs. Une réduction de la taille du terrain ainsi que la géniale introduction du kangourou arbitre ont permis de rendre BILLABONG accessible à tous, et donc aux humains !

Nous vous souhaitons beaucoup d'amusement avec ce jeu !

A propos : Les "Billabongs" existent réellement en Australie. Les habitants de ce plus vieux continent désignent ainsi les profonds trous d'eau qui restent dans le lit des fleuves, sans couler parfois pendant une année entière.

A propos de l'auteur

Le Dr. Eric W. Solomon, né en 1935, est Anglais et plus précisément Londonien. En tant que tel, il a toujours eu une grande faiblesse pour le sport et le jeu, qui l'ont beaucoup aidé pour mener à bien sa carrière professionnelle et trouver sa paix intérieure, comme il l'affirme lui-même.

C'est toutefois légèrement exagéré. À seulement 24 ans, il passe avec succès un doctorat de mathématiques. Il travaille d'abord avec succès dans un centre de calcul, avant de devenir indépendant à partir de 1965 en tant que consultant informatique.

Grâce à son métier de mathématicien, Eric Solomon a réussi à donner à ses jeux une structure particulièrement dépouillée et claire, sans que ceux-ci ne deviennent pour autant simples ou ennuyeux.

La plus belle récompense du labeur (souvent mal payé d'ailleurs) d'un auteur de jeu, d'après Eric Solomon, est dans le bonheur que ses jeux ont pu amener à quelques humains, et dans la toute petite transformation du Monde qu'il a pu ainsi engendrer.

... et de ses jeux

C'est surtout dans les années 70 et 80 que Eric Solomon a vu paraître ses jeux en série en Allemagne. Son premier jeu publié s'appelait SIGMA FILE, et a été publié en Allemagne sous le nom AGENT. Il compte effectivement dans les milieux spécialisés parmi les plus importants classiques des jeux modernes. Depuis 1991, "Amigo" a publié à nouveau le jeu sous le titre CASABLANCA.