



Règle du jeu

Le plateau de jeu est une grille de 11x14 creusée de fossés entre les cases. Chacun reçoit 2 pions, 9 murs verts et 9 murs bleus. Les joueurs placent leurs deux pions sur leurs deux cases de départ, marquées d'un point, d'où ils partiront pour rejoindre l'une des cases adverses, tout en plaçant des murs pour protéger ses propres buts.

Le but est d'amener l'un ou l'autre de ses pions sur une des cases adverses.

Le déplacement des pions est particulier : s'il n'est pas bloqué par un mur, un pion se déplace soit d'une case en diagonale, soit de deux cases orthogonalement. Après avoir déplacé l'un de ses pions le joueur doit placer un mur dans un fossé entre les cases. Les murs bleus doivent être placés sur les lignes les plus longues (14). Les murs verts sont placés sur les lignes courtes (11).

1. A son tour, un joueur doit déplacer un de ses pions puis poser un mur (sil lui en reste).
2. S'il n'a plus de mur, le joueur déplace simplement un de ses pions.
3. Les murs doivent être posés de sorte qu'ils ne bloquent que deux cases.
4. Deux pions ne peuvent pas occuper une même case.
5. Un pion peut n'avancer que d'une case si la deuxième est occupée par un autre pion.
6. Un pion peut sauter par dessus un autre pion qui lui bloquerait le passage.
7. Chaque case de but doit toujours rester accessible, même si le chemin est très long.
8. Il n'est pas possible de bloquer un but en laissant un pion dessus. Un joueur peut éliminer un pion qui occuperait une telle case en terminant son mouvement dessus, gagnant ainsi.

REGLES DU JEU

CUL DE SAC

Jeu pour deux joueurs.

Le but du jeu consiste à amener l'une de vos pièces sur l'une quelconque des bases de départ de votre adversaire.

Mise en place de la table de jeu

Joignez les deux parties séparées de la table. Décidez du joueur qui aura les pièces noires et de celui qui aura les pièces blanches (les pièces blanches jouent les premières).

Chacun des joueurs place ses deux pièces de jeu sur les cases de départ de son côté de la table de jeu, cases qui sont repérées par les deux triangles.

En plus de ces deux pièces de jeu, chaque joueur possède également un nombre de murs d'arrêt (9 murs noirs et 9 murs clairs chacun).

Pour commencer le jeu

Les blancs jouent les premiers. Ensuite les joueurs jouent chacun leur tour.

Un tour consiste à déplacer l'une de vos pièces de jeu et à placer un mur d'arrêt.

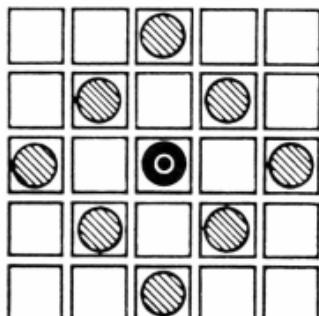
Lorsqu'un joueur n'a plus de mur à placer, il ne peut plus que déplacer une de ses pièces de jeu à chaque tour. Il doit placer un mur d'arrêt à chaque tour, tant qu'il le peut encore.

Manière dont se déplacent les pièces

A chaque tour de jeu, un joueur déplace l'une de ses pièces de deux cases.

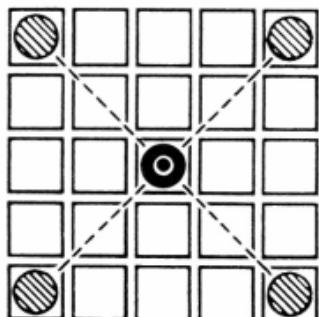
Les deux cases en question peuvent être vers l'arrière, vers l'avant ou sur le côté. Une pièce peut très bien se déplacer en coin (marche en 'L'), mais pas aller en diagonale.

Déplacements Permis



Le déplacement d'une pièce de 2 cases peut l'amener sur l'un quelconque des emplacements indiqués en grisé, à la condition qu'il n'y ait pas de mur en travers de son chemin.

Déplacements Interdits

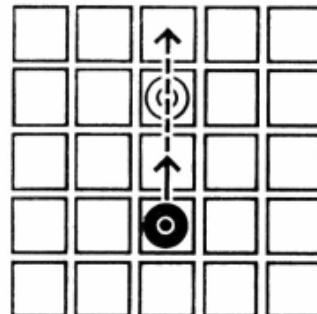


Le déplacement d'une pièce de deux cases ne peut pas se faire dans le sens de la diagonale.

Une pièce peut se déplacer d'une case lorsque sa route se trouve bloquée par une autre pièce.

Une pièce peut sauter par dessus une autre pièce qui se trouve sur son chemin.

Cependant, lorsqu'une seule case sépare deux pièces, le déplacement suivant amènerait les deux pièces en question sur la même case, ce qui n'est pas possible. Dans ce cas, on permet à la pièce de ne se déplacer que d'une case, et au tour d'après elle peut sauter par dessus la pièce adverse.

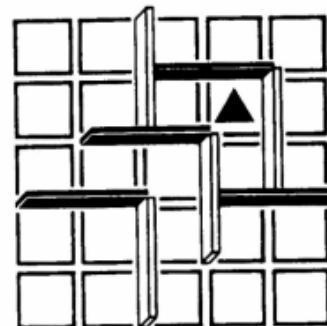


Placement des murs

Les murs noirs sont disposés horizontalement sur la table de jeu; les murs clairs sont disposés dans le sens vertical de la table de jeu.

Chacun des joueurs peut placer des murs dans l'une ou l'autre moitié du jeu. Une fois qu'un mur a été placé sur la table de jeu, il reste en position jusqu'à la fin de ce jeu.

Un joueur ne peut pas placer un mur de telle manière que ce dernier bloque toutes les pièces de son adversaire, en les empêchant de quitter leur base de départ.



On doit toujours laisser un chemin pour permettre aux deux pièces d'atteindre les deux bases, quelque tortueux qu'il soit.

Le Gagnant

Le gagnant est le joueur qui aura le premier fait parvenir l'une de ses pièces sur l'une des deux bases de départ de son adversaire.

Le dernier déplacement de la pièce peut être d'une ou de deux cases.

(Les joueurs ne sont pas autorisés à protéger une base de départ en laissant une pièce sur celle-ci en permanence. Le vainqueur est autorisé à déplacer une pièce s'il est sur le point de se rendre sur une base de départ occupée).