



création Sébastien SJOHOLM

## CONNEXION se joue à deux :

- Un joueur a les pions blancs, l'autre les pions noirs.
- Chaque joueur doit établir des CONNEXIONS pour pouvoir déplacer ses pions. (fig. 2 et 3).

## BUT DU JEU:

sortir tous ses pions du côté opposé du plateau.

**A GAGNÉ:** Le premier qui y parvient

## DESCRIPTIF DU MATÉRIEL:

- six pions blancs
- six pions noirs
- 36 plateaux carrés identiques, divisés en un triangle foncé et un triangle clair. Sur chacun des triangles, un logement peut accueillir un pion de sa couleur.
- un cadre de jeu, sur lequel les plateaux sont disposés.
- un témoin rouge.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE:

Au départ, les plateaux sont tous orientés de la même façon. Les pions clairs sont alignés d'un côté du cadre de jeu, les pions foncés de l'autre côté (Fig. 1).

Les joueurs jouent un coup chacun à tour de rôle;

un coup représente:

- soit la **ROTATION** d'un plateau,
- soit le **DÉPLACEMENT** d'un pion. (un pion ne peut se déplacer que sur sa couleur).

## ROTATION DU PLATEAU:

On dit qu'il y a CONNEXION entre triangles de même couleur s'ils sont en contact par au moins un de leurs cotés (Fig. 2 et 3).

Le joueur d'une couleur peut tourner un plateau quelconque, muni de pions ou non, **d'un quart** ou **d'un demi-tour** dans les deux sens. Cette ROTATION peut permettre en un coup d'établir ou non des CONNEXIONS de sa couleur, (marquées par les flèches opposées dans les figures 2 et 3).

**Chaque fois qu'un joueur établit ainsi une ou deux CONNEXIONS de sa couleur, elles sont protégées l'espace d'un coup.** L'adversaire ne pourra pas tourner l'un des deux ou trois plateaux (voir figures 2 et 3) concernés par cette CONNEXION: Il lui faudra attendre le coup suivant.

Pour matérialiser cette protection, le joueur utilise le **TÉMOIN ROUGE** sur le dernier plateau tourné.

(Fig. 2 et 3, ce témoin est symbolisé par un cercle au centre du plateau.)

**Si un joueur n'établit pas de CONNEXION de sa couleur, le plateau n'est pas protégé (Fig. 4).**

## DÉPLACEMENT DU PION:

Une suite de triangles de même couleur connectés deux à deux constitue un **PARCOURS**; il y aura des parcours clairs et des parcours foncés.

Les pions se déplacent uniquement sur les parcours de leur couleur.

En un coup, un pion peut être déplacé dans tous les sens et la distance souhaitée en restant sur son parcours, mais il ne peut sauter un autre pion, ni occuper sa place.

Le joueur déplace **un seul pion à la fois**.

## SORTIE DES PIONS:

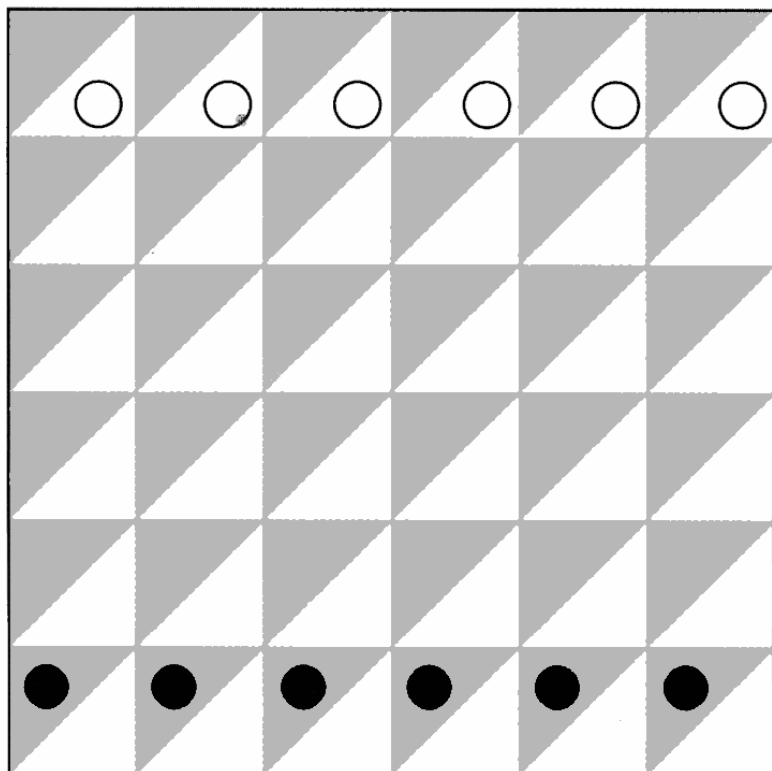
Pour faire sortir un de ses pions du jeu, il faut **CONNECTER** le PARCOURS sur lequel il se trouve avec le côté du jeu opposé à celui de son départ. Pour ce faire, il faut que le dernier triangle du parcours touche le bord du cadre de jeu par un côté (Fig. 5).

**IMPORTANT:** Il n'est pas nécessaire que le parcours relie les 2 côtés opposés du plateau.

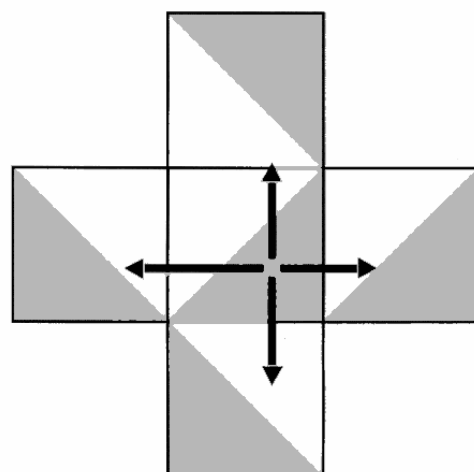
Dans la figure 5, le parcours est **CONNECTÉ** sur la sortie, dans la figure 6, le parcours n'est pas **CONNECTÉ** sur la sortie.

Dès qu'un parcours est **CONNECTÉ** sur la sortie, tous les pions situés sur ce parcours sont aussitôt sortis et retirés du jeu sans attendre le coup suivant. Ceci est vrai quel que soit le joueur qui connecte ce parcours.

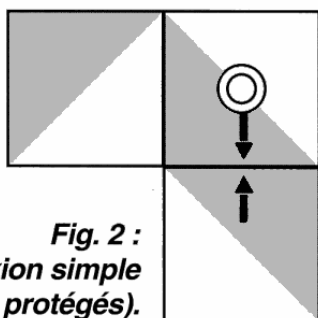
Si un joueur en tournant un plateau fait sortir ses derniers pions du jeu et permet également à l'adversaire de sortir ses derniers pions, celui qui a tourné le plateau perd la partie.



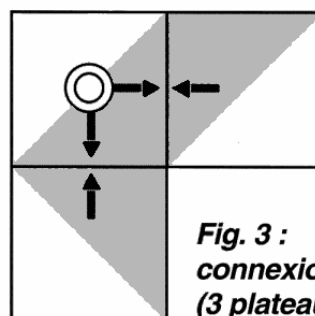
**Fig. 1 : Position de départ**



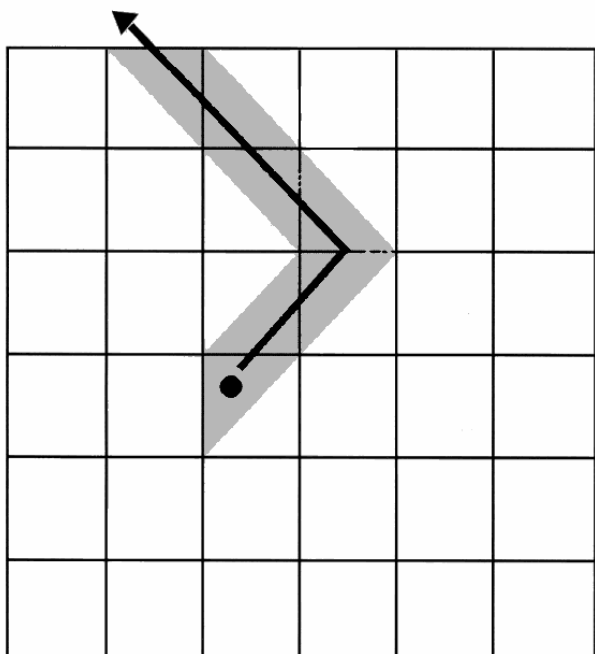
**Fig. 4 :  
pas de connexion possible pour le noir.**



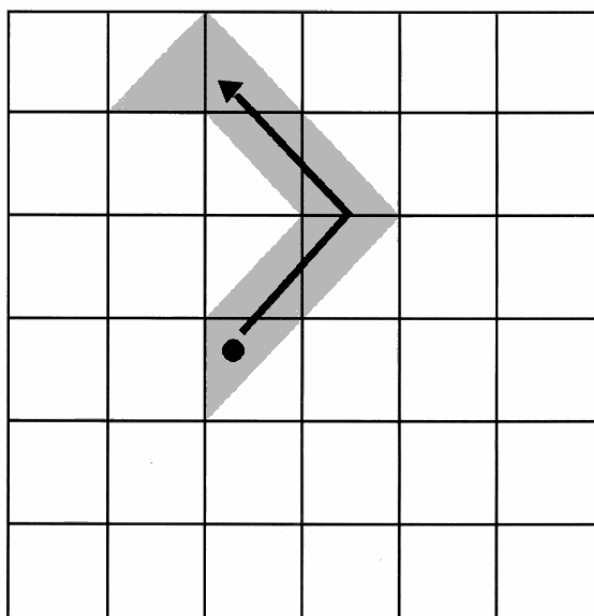
**Fig. 2 :  
connexion simple  
(2 plateaux sont protégés).**



**Fig. 3 :  
connexion double  
(3 plateaux sont protégés).**



**Fig. 5 : sortie des pions**



**Fig. 6 : déplacement des pions**