

IMPERATOR

REGLES

IMPERATOR est un nouveau jeu stratégique. Son objectif est de faire passer les pions adverses dans votre propre camp.

MATERIEL

Un plateau de jeu. 20 pions triangulaires à deux faces (rouges et blanches).

BUT

Encercler les pions de l'adversaire de façon à ce que, retournés, ils prennent votre couleur et passent dans votre camp.

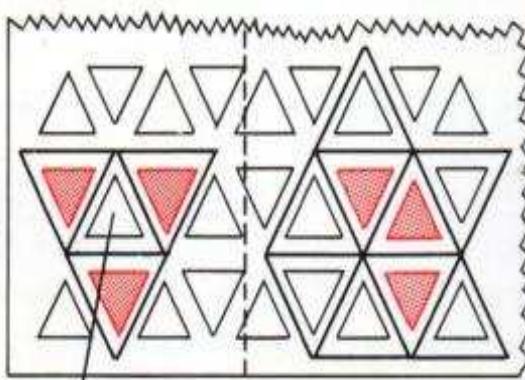
JEU

Chaque joueur prend 10 pions dont il choisit la couleur. Alternative, les joueurs posent une pièce sur une case vacante du plateau. Le choix de l'emplacement est parfaitement libre.

ENCERCLEMENTS

Quand un pion est encerclé sur ses trois côtés (fig. A), il est retourné, change de couleur et, par conséquent, de camp. Plusieurs pions groupés et encerclés de tous côtés (fig. B) passent dans le camp adverse après avoir été retournés pour changer de couleur.

FIG. 1A.



Le pion blanc encerclé va être retourné et devenir rouge.

FIG. 1B.

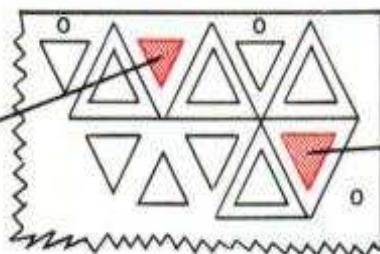
Les pions rouges entourés de toutes parts vont être retournés et devenir blancs.

PROTECTIONS

Sur les bords du plateau, les cases comportant des trous protègent les pions rouges... Celles qui n'ont pas de trous protègent les pions blancs. Ainsi pouvez-vous encercler sur deux côtés seulement un pion posé au bord du plateau. Vous le prenez s'il n'est pas protégé. En revanche, s'il est protégé, il ne peut pas être pris, mais s'il est encerclé, il n'a plus le droit de bouger (fig. C).

FIG. C.

Pion rouge pouvant être pris.



Le pion rouge ne peut être capturé, mais est bloqué.

DEPLACEMENTS

Lorsque tous les pions sont posés, on peut les déplacer. On déplace un pion d'une case à l'une des 12 autres qui l'entourent en le faisant pivoter sur l'un de ses trois angles. On n'a pas le droit de le faire sauter par-dessus un autre pion ou de le poser sur une case déjà occupée (fig. D).

FIG. D.



Le pion "W" peut se poser sur l'une quelconque des 12 cases se trouvant dans les cercles hachurés A,B,C.
Le pion "X" ne peut aller sur la case "Y", car il devrait sauter par-dessus un autre pion.

PRECISIONS

Un pion entouré par deux côtés seulement ne peut être déplacé, mais on a le droit de lui en adjoindre un autre de la même couleur.

Les joueurs commencent avec 10 pions chacun. Ainsi, lorsqu'un pion est pris, le score est-il de 11-9, puis de 12-8, etc. Lorsque le score est de 14-6, le joueur qui ne possède plus que 6 pions peut les déplacer librement sans tenir compte du mouvement de rotation sur les angles. Toutefois, si l'un de ses pions est entouré sur deux côtés par l'adversaire, il n'a pas le droit de le bouger.

FIN DE PARTIE La partie prend fin lorsqu'il ne reste plus que 2 pions à l'un des joueurs ou lorsque tous les pions d'un joueur sont bloqués.