



INVERS, s'appelle ainsi, car dans ce jeu les tuiles sont jouées puis retournées.

INVERS a été conçu par Kris Burm.

Les règles sont logiques et bien pensées, et ingénieusement simples.

INVERS est un jeu sophistiqué et intelligent pour deux joueurs à partir de 7 ans ou adultes.

CONTENU

Un plateau gris reçoit tient les tuiles jouées et guide les tuiles qui se déplacent grâce à ses rails. Il y a 37 tuiles rouges et 37 tuiles jaunes. Chaque tuile a un verso et un recto. Les versos des tuiles sont entièrement colorés en rouge ou en jaune, rectos ont un point rouge ou un point jaune.

LE JEU

Au début, 36 tuiles sont placées au milieu du plateau de jeu, avec les rectos apparents (faces pleines), en alternant dans chaque direction (jaune, rouge, jaune, rouge, etc). Quand les tuiles sont toutes posées, le plateau ressemble à un échiquier de 6 x 6. Il reste une tuile supplémentaire pour chaque joueur. C'est la tuile de départ. Commencez le jeu par les tuiles de départ déjà retournées, donc avec le point rouge ou jaune visible.

Le premier joueur fait glisser sa tuile de départ sur le plateau jusqu'à ce qu'une tuile soit poussée à l'extérieur sur le côté opposé.

La tuile poussée dehors est alors retournée et c'est au tour du joueur suivant. Chacun à leur tour, les joueurs font rentrer sur le plateau une tuile qui a été sortie lors des tours précédents.

REGLES

1. Un joueur peut pousser dehors puis retourner les tuiles de sa propre couleur qui n'ont pas encore été retournées.
2. Un joueur peut pousser dehors puis retourner les tuiles de la couleur opposée qui n'ont pas encore été retournées.
3. Un joueur peut pousser dehors l'une de ses propres tuiles retournées, mais dans ce cas, cette tuile n'est pas retournée à nouveau. Lorsqu'une tuile a été retournée avec le point visible, elle reste définitivement dans ce sens.
4. Un joueur ne peut pas pousser la tuile d'un adversaire hors du plateau si le point est visible.

GAGNANT

Le premier joueur à avoir retourné toutes ses tuiles, avec le point visible, gagne la partie.

Si plus aucun mouvement n'est possible, mais qu'aucun joueur n'est parvenu à retourner toutes ses tuiles, c'est alors le joueur qui a le plus de tuiles retournées qui est le gagnant.

Le perdant commence la partie suivante.

CONSEILS

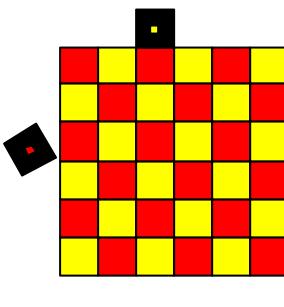
Les mouvements qui respectent la règle n°1 changent le nombre et la position stratégique des propres tuiles retournées du joueur.

Les mouvements qui respectent la règle n°2 changent le nombre et la position stratégique des tuiles inversées de l'adversaire. De tels mouvements sont conseillés, si l'amélioration de la position stratégique est très importante. Il est alors parfois bien joué d'aider l'adversaire à court terme (en retournant l'une de ses tuiles) si en contrepartie on place ses propres tuiles dans une position plus favorable pour de futurs mouvements.

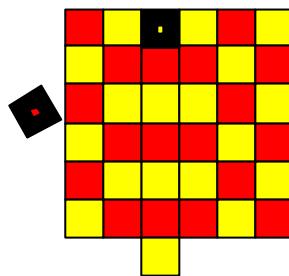
Les mouvements qui respectent la règle n°3 ne changent que la position stratégique des tuiles. Après ce type de mouvement, il y a autant de tuiles retournées qu'auparavant. Cependant, les positions des tuiles sur le plateau ont été modifiées.

Une tuile d'un joueur retournée au bord du plateau "ferme" la rangée pour l'adversaire, puisqu'il n'est pas autorisé à pousser au dehors cette tuile. Si le même joueur place une autre tuile retournée à l'autre bout de cette même rangée, alors la rangée est totalement protégée et ne peut pas être déplacée par l'adversaire.

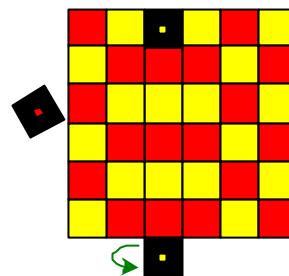
UN EXEMPLE CONCRET



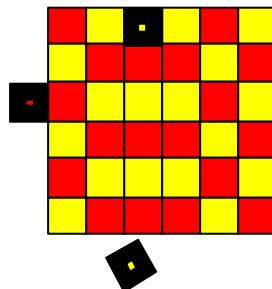
Jaune commence



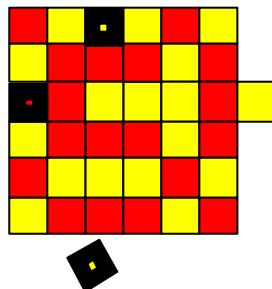
Il pousse une rangée...



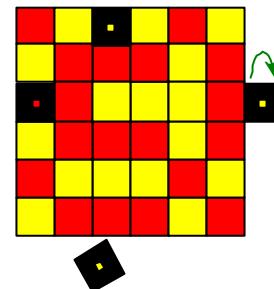
et retourne le jeton qui est sorti.



Maintenant, à Rouge de jouer



Il pousse une rangée...



et retourne le jeton qui est sorti.