

LOI ET RÈGLE DU JEU DE SYPIL

Le **SYPIL** est le jeu de **FORM** le plus élémentaire. C'est le petit frère du **SYNE-STRAT**. Son aire de jeu est divisée en cases hexagonales. Ces cases sont divisées en figures simples de 3 sortes : les rondes, les hexagonales, les triangulaires.

Les pions ou éléments ont des formes correspondantes : pions ronds, pions hexagonaux, pions triangulaires.

C'est un jeu de tactique pour 2 joueurs.

Son grand intérêt réside dans le principe ensembliste qui régit l'utilisation et le déplacement des éléments. Ceux-ci composent en cours de partie des ensembles de valeur diverse ; ces éléments et ces ensembles d'éléments sont reliés à la surface de jeu par leur image.

Ces éléments, en s'associant en ensembles et se déplaçant, combinent des actions stratégiques et tactiques à l'initiative astucieuse des 2 adversaires.

Le but du jeu est d'exclure, par prise successive, les éléments adverses ou de bloquer l'action de ces ensembles par prise de position privilégiée.

COMMENT JOUER AU SYPIL

A - Les composantes du jeu

1) Le jeu se compose d'une aire de jeu subdivisée en cases.

2) Les pions sont de 2 couleurs, au nombre de 3 pions triangulaires, 3 pions ronds, 3 pions hexagonaux par couleur.

B - But du jeu

Le but du jeu de **SYPIL** est d'éliminer ou de bloquer les pions adverses.

C - Règle de jeu

Caractère des pions

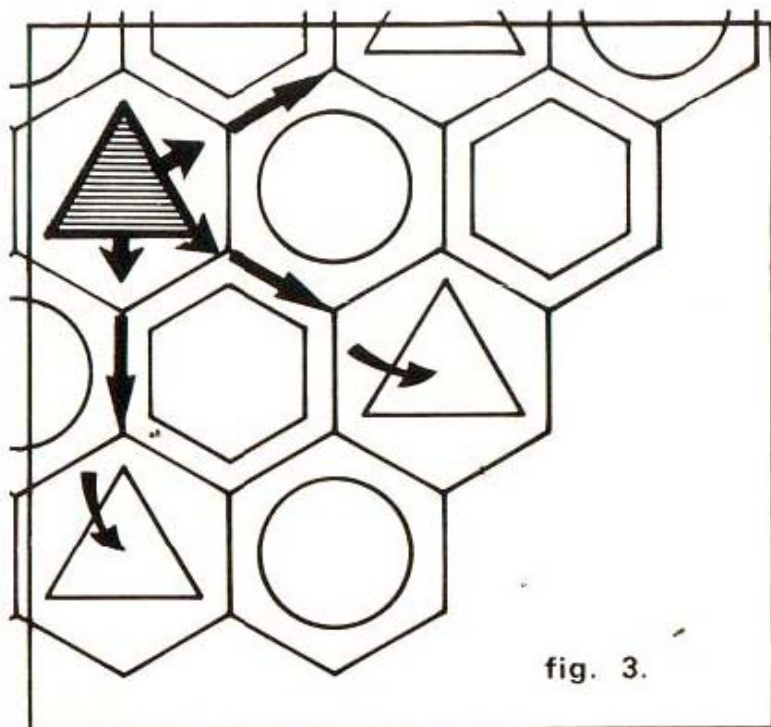
Les pions sont de 3 natures différentes. Ils sont disposés côte à côte en triangle sur l'aire de jeu (voir figure 1).



Déplacement des piles et ensembles

Les pions se déplacent sur des cases de leur figure. (Pion rond sur une case ronde; pion triangulaire sur une case triangulaire, pion hexagonal sur une case hexagonale.)

Pour se déplacer, les « pions seuls » sautent dans la case la plus proche par l'arête. Exemple N° 3.



Les ensembles de pions se déplacent sur les cases des figures qu'ils contiennent, soit par l'arête comme les pions seuls, soit dans la case contiguë. (Ainsi, un ensemble triangle, hexagone ira sur les cases triangulaires et hexagonales. Voir figure N° 4, un ensemble triangle, rond, hexagone ira sur les cases hexagonales, rondes et triangulaires, voir figure N° 5).

fig. 4.

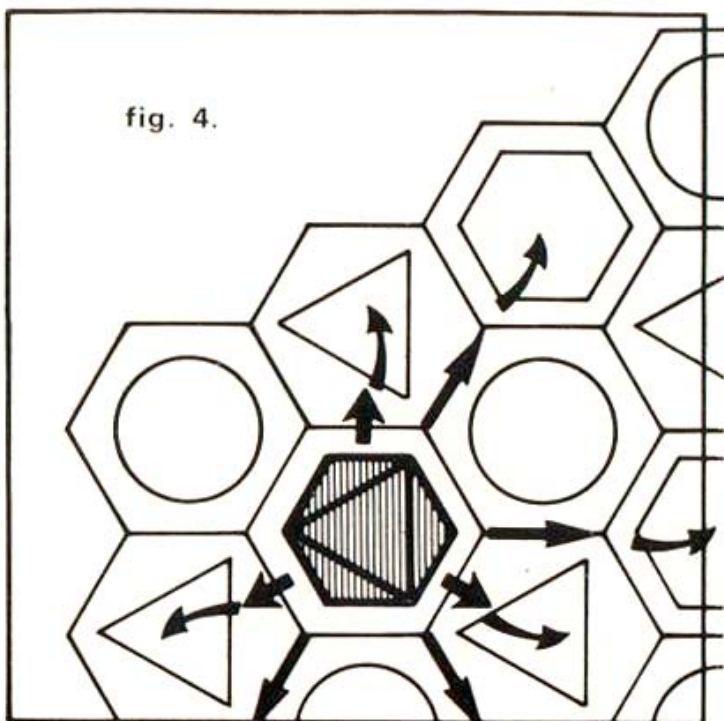
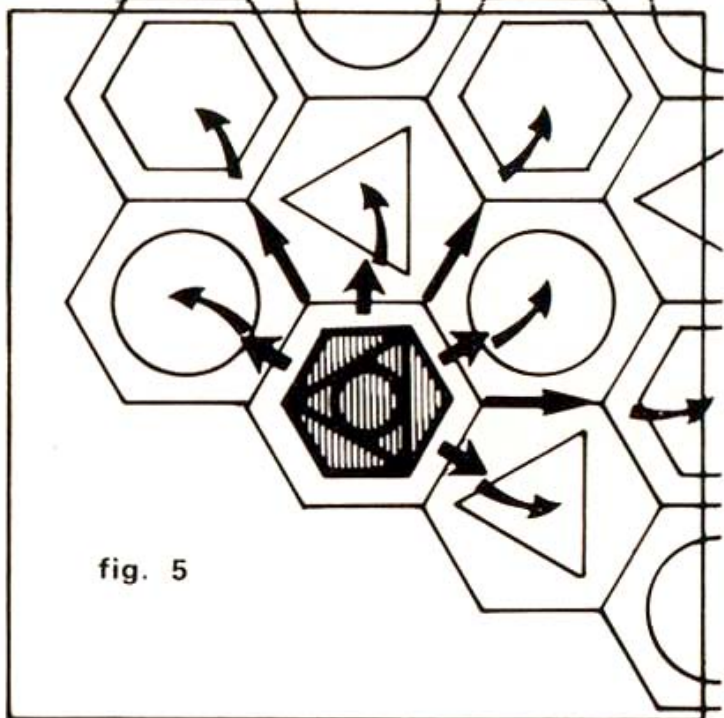


fig. 5



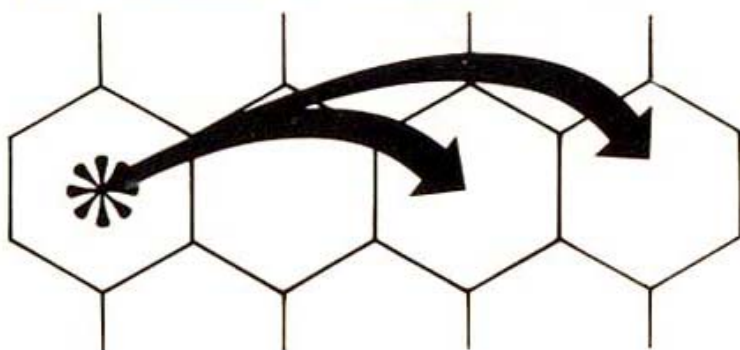
Les pions ou ensembles ne sautent pas par dessus un pion de leur propre camp.

La prise des pions adverses

Le déplacement des pions ou piles dans la prise est différent que dans le déplacement normal sans prise; préalablement énoncé.

La prise des pions adverses se fait lorsqu'un pion ou un ensemble peut sauter par dessus un ou plusieurs pions du camp adverse.

Un pion ou une pile de pions peut sauter par dessus une ou deux cases pour se placer sur la première case de la figure qu'il contient **pour prendre**. (Voir figure 6).



Les pions pris sont exclus du jeu.

Quand un pion ou un ensemble saute par dessus une ou plusieurs cases occupées par des pions ou piles, le ou les pions seuls sont exclus du jeu ainsi que le ou les pions de dessus de la ou des piles.

Quand un pion ou un ensemble se trouve après une prise du pion du dessus, sur une case dont la figure, n'a pas la forme du pion ou des pions contenus dans l'ensemble, ce pion ou cet ensemble doit être obligatoirement déplacé sur une case de sa figure contiguë, le coup suivant.

Le jeu ne pourra reprendre son cours pour le joueur en faute que lorsque tous les pions seront sur leur figure.

Un pion ou une pile de pions venant d'être joué ne peut se replacer sur la case qu'il occupait précédemment le coup suivant, sauf en cas de prise.

Cas de Nullité

Lorsque les 2 joueurs ont chacun un pion en fin de partie, ou qu'il ne leur reste que des pions semblables, par exemple que des triangles ou hexagones, la partie est considérée comme nulle.

But du jeu et fin de partie

Le but de jeu de SYPIL est pour chaque joueur de conserver des pions mobiles sur le jeu, alors que les pions adverses sont absents ou non mobiles, c'est-à-dire ne peuvent plus se déplacer lorsqu'il est nécessaire de jouer.

D'autres jeux basés sur des ensembles et des systèmes dont vous avez fait connaissance vont paraître :

- Le STRAGONE-SOLITAIRE avec lequel vous pourrez jouer à plusieurs règles.
- Le STRAGONE-CIBLE, un jeu de déduction et d'analyse.
- Le SYNE-STRAT qui est un jeu du niveau des échecs, possédant plusieurs possibilités diverses d'y jouer :
 - Le SYNE-STRAT 7
 - Le SYNE-STRAT 19,

et bien d'autres jeux dont nous vous informerons et qui seront également compris dans la nouvelle collection des jeux de FORM.