





Présentation du jeu : jeu de réflexion et de stratégie combinatoire pour 2 joueurs.

La durée d'une partie est de 20 à 30 minutes.

But du jeu : marquer plus de points que son adversaire en plaçant les pions de sa couleur sur les 4 cases cibles repérées en clair sur le tablier.

Éléments de jeu : 1 tablier de jeu de 61 cases hexagonales, 8 pions et 2 VERSUS.

Début du jeu : poser le tablier de jeu entre les joueurs ; chacun prend 4 pions et son VERSUS. La couleur du joueur est celle du centre du pion et les pions sont réversibles. Chaque pion possède, sur ses 2 faces, cinq portions de couleurs qui en précisent sa valeur, de 1 à 4, selon le joueur qui contrôle ce pion.

Exemple : ce pion vaut 4  pour le joueur clair et sur son autre face,  1 pour le joueur foncé.

Chaque joueur, face à face, place ses pièces de gauche à droite : 1, 4, VERSUS, 3, 2, sur les hexagones de la ligne du bord extérieure opposée. Couleur foncée débute toujours la partie. Chacun joue à son tour en déplaçant obligatoirement une des pièces qu'il contrôle : pion ou VERSUS.

Déplacements des pièces de jeu :

- ❖ une pièce ne passe jamais par-dessus une autre pièce ; une pièce en protège une autre.
- ❖ un pion se déplace d'une seule case à la fois, dans tous les sens et sur une case libre.
- ❖ le VERSUS se déplace uniquement en ligne droite, dans l'une des six directions possibles à partir de sa case de départ et d'autant de cases que l'on veut si elles sont libres ; il peut passer sur une case cible libre mais il ne peut pas s'y arrêter.
- ❖ En fin de déplacement, le VERSUS attire vers lui, d'une case, tout pion contrôlé par le joueur adverse, situé en alignement et en vision directe, sur une des six directions autour de lui-même ; ensuite le VERSUS retourne le ou les pions concernés.
- ❖ on ne peut plus ni déplacer, ni agir sur un pion situé sur un des cases cibles du tablier.

Précisions complémentaires : un pion est considéré en vision directe du « VERSUS » quand il est sur un même axe en alignement avec le VERSUS et sans aucune autre pièce de jeu entre eux.

On ne peut pas retourner le ou les pions adverses pour en prendre le contrôle avec le VERSUS si on ne peut pas le ou les attirer d'une case vers le VERSUS.

Attractions répétées sur un même pion : notez que chaque pion a une couleur dominante, par exemple : 3 portions couleur foncée / 2 portions couleur claire ; en cas d'attractions répétées des « VERSUS » sur un même pion, le joueur qui n'a pas la dominante couleur devra céder au bout de deux attractions consécutives de sa part, quitte à y revenir ensuite après avoir été jouer ailleurs. Si son déplacement suivant les deux attractions consécutives permet encore d'attirer le pion ayant déjà fait l'objet des deux attractions précédentes, ce déplacement sera réalisable mais ne déclenchera pas une troisième attraction pour le pion concerné par les deux précédentes.

Un pion qui est déplacé dans une des lignes du VERSUS n'est pas attiré par le VERSUS car ce dernier ne s'est pas déplacé.

Fin de jeu : la partie se termine dans un des cas suivants :

- ❖ un pion est placé sur chacune des quatre cases cibles ;
- ❖ le joueur qui mène au score ne peut plus être ni rejoint ni dépassé ;
- ❖ un joueur ne peut plus déplacer aucune de ses pièces de jeu.

Gain de la partie : chaque pion placé sur une case cible rapporte au joueur qui le contrôle, un nombre de points équivalent au nombre de portions à sa couleur.

Le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de points ; s'il y a égalité, la partie est dite « force égalité ».

Variante de jeu : se joue aussi avec un tablier de 91 cases : il comporte en bords extérieurs une rangée supplémentaire de cases incluant 2 cases cibles en plus des 4 existantes. Chaque joueur possède un 5^{ème} pion qui vaut 5 points et 0 point sur sa face inverse.

La position des pièces en début de partie est la suivante :

Durée de la partie : de 30 à 40 minutes.

