

LES 7 SAGES

14 pions sages - 1 pion fou - 1 damier

2 joueurs

Chaque joueur essaye, par une habile disposition tactique de ses sept pions « sages » et l'utilisation judicieuse de ceux de l'adversaire, de faire entrer le pion « fou » dans le camp (cité) opposé.

La partie se déroule sur un damier carré de 225 cases alternativement claires et sombres. Chaque camp est constitué par 5 cases

Les sages évoluent sur toutes les cases du damier (royaume, pays barbares et les 2 cités), mais ne peuvent s'arrêter sur les cases du camp adverse, lesquelles ne peuvent être occupées que par un sage défendant, et un seul. Bordant extérieurement le royaume, une rangée de cases (les pays barbares) forme un couloir où ne pénètre pas le fou. Cette zone est délimitée par une frontière blanche. Chaque joueur dispose ses pions sur le jeu : un sage dans la cité, les six autres à travers le royaume, le fou est placé au centre du damier ; la partie commence.

MARCHE DES PIÈCES.

Règles générales.

- Chaque joueur, à son tour, ne peut déplacer qu'un seul de ses pions ;
- il ne peut y avoir qu'un pion par case ;
- aucun pion ne peut passer par-dessus une case occupée ;
- il n'y a ni prise, ni élimination des pions adverses ;
- un pion peut se poser sur la case occupée par le fou, qui est alors « chassé » et se déplace en ligne droite, dans le sens où il a été chassé ;
- les sages ne se chassent pas entre eux ;
- le fou ne se déplace qu'après avoir été chassé par un sage ;
- chacun des joueurs peut avoir un pion, et un seul, sur l'une des cinq cases de sa cité.

Les pions sages.

A. - Déplacement tactique. Les pions peuvent se déplacer d'une ou plusieurs cases, en ligne droite, horizontalement ou verticalement. Ils peuvent également **avancer en diagonale**. Mais s'ils reculent ce sera toujours verticalement. Il y a donc six directions possibles. Fig 1. Les pions peuvent s'aventurer hors du royaume, en franchissant la frontière blanche, mais ils ne peuvent s'arrêter sur les cases de la cité adverse, sur lesquelles ils ont toutefois le libre passage. Fig. 2

B. - La chasse du fou. Pour pouvoir chasser le fou (en le poussant) et occuper la place qu'il va quitter : Fig. 3

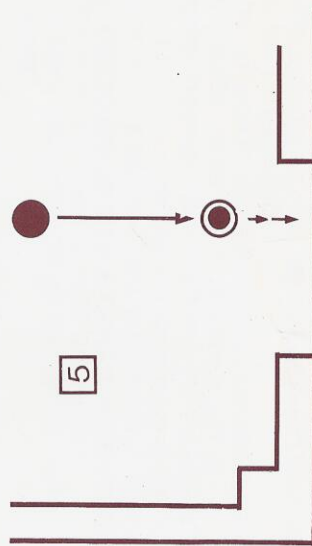
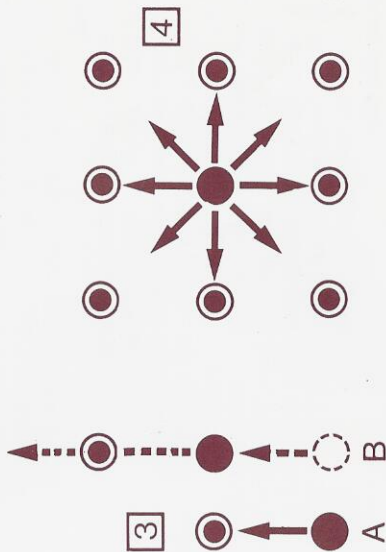
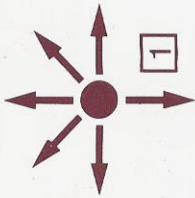
1) il faut qu'un sage soit sur une case adjacente au fou ou sur sa ligne directe. Le sage se déplace en ligne droite, du nombre de cases nécessaires, horizontalement, verticalement ou en diagonale (avant ou arrière) comme la dame aux échecs, soit huit directions possibles. Fig. 4

« Fou qui se fait chasser perd sa place ».

2) Il faut obligatoirement que le fou rencontre sur son trajet un autre sage qui le déviera dans le sens et du nombre de cases voulus par le joueur :

« Le fou a toujours besoin de rencontrer un sage sur son chemin »

Si cette possibilité n'est pas offerte, il ne peut être question de déplacer le fou, sauf dans le cas particulier où il n'y a aucun obstacle entre le fou et la cité adverse, celui-ci y entrant alors directement. Fig. 5



Important.

Les sages ne chassent le fou que s'ils le jugent utile à leur stratégie. Le déplacement en diagonale arrière des pions sages n'est permis que pour chasser le fou.

Le fou.

Le fou chassé par un sage se déplace en ligne droite, dans les limites du royaume :

- a) horizontalement ou verticalement s'il a été chassé par un sage qui était sur sa colonne ou sa traverse.
- b) en diagonale, s'il a été chassé par un sage qui était sur une des diagonales.

Réflexions.

« Le sage réfléchit le fou ».

L'une des particularités du jeu réside dans le fait que chaque déplacement du fou est **obligatoirement lié à sa réflexion** sur un ou plusieurs pions sages.

Le fou est réfléchi quand il arrive directement sur une case occupée par un sage.

Les possibilités sont les suivantes : le fou arrive,

a) verticalement, il est réfléchi et dévié horizontalement, Fig. 6

b) horizontalement, il est réfléchi et dévié verticalement,

c) diagonalement, il est réfléchi sur la diagonale perpendiculaire de même couleur. Fig. 7

La réflexion se fait suivant un angle à 90°, vers la droite ou vers la gauche, mais le fou a également la possibilité de revenir sur lui-même. Fig. 8A Il peut s'arrêter sur la case adjacente à celle du sage qui vient de le réfléchir. Fig. 8B

« La réflexion du sage ignore les frontières ». Fig. 9

Déviations.

La déviation est dite **simple** lorsque le fou n'est réfléchi que par un sage Fig. 10; elle est **multiple** quand il est réfléchi et dévié plusieurs fois de suite dans un même déplacement par suite de sa rencontre avec plusieurs sages. Fig. 11

Il est possible de faire réfléchir le fou sur des sages adverses.

« Pour le fou, les sages n'ont pas de couleur ».

Après une première réflexion obligatoire, le fou peut s'arrêter n'importe où en cours de trajet, les autres réflexions possibles étant facultatives. Le sens et la longueur de la déviation dépendent du sage qui a chassé le fou.

Dans le cas où le fou revient sur lui-même, il peut être réfléchi à nouveau par le sage qui vient de le chasser. Fig. 12

Début de la partie.

Les 14 sages sont placés sur leurs cases respectives, le fou au centre du royaume. Les rouges commencent la partie, et déplacent un sage (sans obligation de chasser le fou).

Règle de trois.

Un joueur ne peut disposer trois de ses sages côte à côte. Fig. 13

« Deux sages amis discutent, trois se disputent ».

MANCHE. DÉCOMPTE DES POINTS. « AVANTAGE ».

Dans le cas où le fou entre directement dans la cité adverse Fig. 14 après avoir été chassé par un de vos sages ou avoir été dévié par un de ceux-ci, l'avantage vous vaut **deux points**. Mais lorsque le fou pénètre après déviation sur pion adverse, l'avantage ne sera que **d'un point**. Fig. 15

C'est le sage objet de la déviation déterminante qui sera pris en considération pour la marque de l'avantage.

« Aucun sage n'introduira volontairement le fou dans sa propre cité ».

PARTIE.

Le gagnant de la partie sera celui qui, le premier, obtiendra une somme d'avantages d'au moins 5 points.

Chaque nouvelle manche sera commencée par le perdant de la précédente, les pions ayant repris leurs positions premières.

Nota: un sablier vous est proposé pour vous permettre si vous le voulez, de limiter le temps de réflexion maximum pour jouer chaque coup.

