

Granat

Règle du jeu

Sommaire

1. Description succincte
2. Composition du jeu
3. But du jeu
4. Préparatifs de jeu
5. Marche des pions
- 5.1 Marche des pions neutres
- 5.2 Marche des pions grenat
- 5.3 Marche des billes grenat
6. Prise des pions
- 6.1 Prise par les pions neutres
- 6.2 Prise par les pions grenat
7. La case grenat
8. Fin du jeu

1. Description succincte

Granat est un jeu de réflexion pour deux personnes, où le hasard ne joue aucun rôle. Chacun des deux joueurs doit essayer de prendre tous les pions de l'adversaire.

Chaque joueur dispose de deux sortes de pions :

- les pions neutres, qui se déplacent lentement — en avant seulement — et qui ne peuvent prendre que les pions directement avoisinants;
 - les pions grenat, qui peuvent se déplacer en avant et en arrière, mais qui peuvent également prendre les pions adverses plus éloignés.
- Le jeu présente, en outre, une case

grenat et de mystérieuses lignes jaunes qui, toutes deux, donneront une grande animation au jeu.

2. Composition du jeu

2.1 Les pièces du jeu :

- 14 pions bleus
- 14 pions rouges
- 4 billes grenat

2.2 Le plan de jeu

Il est divisé en 68 cases normales et en une case centrale rouge — la case grenat.

Les différentes cases sont reliées soit par des lignes noires, soit par des lignes jaunes.

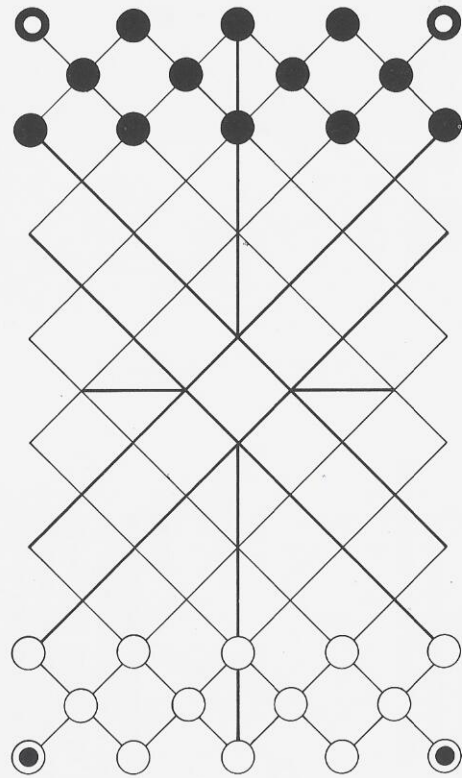
2.3 La règle du jeu

3. But du jeu

Le but du jeu est de prendre tous les pions de l'adversaire.

4. Préparatifs de jeu

Chaque joueur dispose de 14 pions de la même couleur et de deux billes grenat. Les couleurs sont tirées au sort. Rouge commence. Les pions sont placés sur les 14 cases des trois dernières rangées de part et d'autre. Les billes sont posées sur les pions des cases de coin. Ces pions deviennent ainsi les «pions grenat», les autres pions sont appelés «pions neutres».

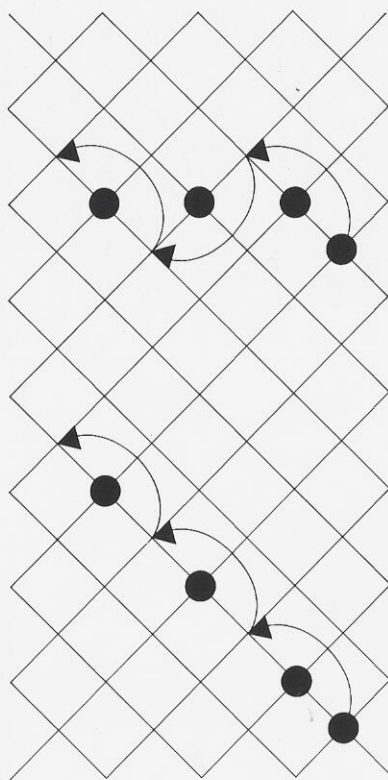


5. Marche des pions

Les joueurs jouent à tour de rôle et déplacent un pion. Un coup signifie le déplacement soit d'un pion neutre, soit d'un pion grenat ou d'une bille grenat.

5.1 Marche des pions neutres

Un pion neutre ne peut être déplacé qu'en avant et d'une case seulement. Les propres pions directement avoisinants peuvent être sautés s'ils se trouvent sur la direction du coup. Plusieurs sauts successifs sont autorisés. Lorsqu'un pion neutre a atteint la ligne de départ adverse, il ne peut plus être déplacé comme pion neutre.



Coup non autorisé

(rangée du milieu comprise), les pions grenat et les pions neutres doivent se trouver sur des cases contiguës. Dans cette condition seulement, la bille grenat peut alors passer d'un pion.

6. Prise des pions

Le jeu consiste à s'emparer des pions adverses en les sautant. Les pions battus sont retirés du jeu immédiatement. La prise est obligatoire.

6.1 Prise par les pions neutres

Coup autorisé

Coup non autorisé

Les pions neutres ne peuvent s'emparer des pions adverses qu'à partir d'une case directement avoisinante. Il est possible

Coup autorisé

5.2 Marche des pions grenat

Un pion grenat peut se déplacer en avant ou en arrière, mais toujours en ligne droite. Seul un mouvement est permis par coup. La distance ne joue aucun rôle, mais les propres pions ne doivent pas être sautés.

5.3 Marche des billes grenat

La bille grenat peut passer d'un pion grenat à un pion neutre, qui devient alors un pion grenat. A l'intérieur de la propre moitié du plateau de jeu, la bille grenat peut être placée sur n'importe quel propre pion; la distance et le sens de jeu ne jouent aucun rôle. Dans la moitié adverse

Coup non autorisé

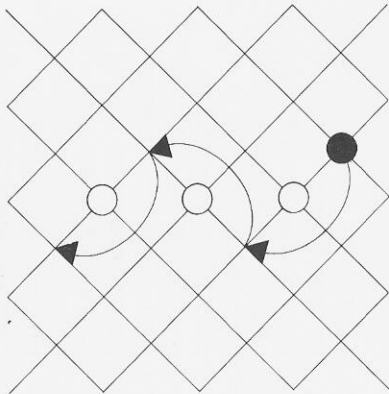
5.2 Marche des pions grenat

Un pion grenat peut se déplacer en avant ou en arrière, mais toujours en ligne droite. Seul un mouvement est permis par coup. La distance ne joue aucun rôle, mais les propres pions ne doivent pas être sautés.

5.3 Marche des billes grenat

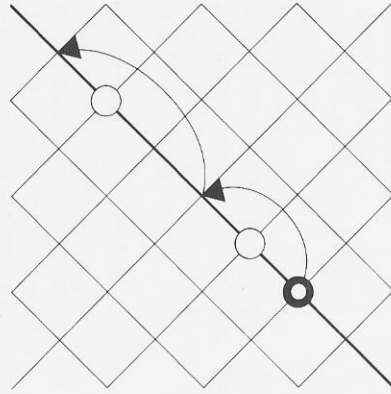
La bille grenat peut passer d'un pion grenat à un pion neutre, qui devient alors un pion grenat. A l'intérieur de la propre moitié du plateau de jeu, la bille grenat peut être placée sur n'importe quel propre pion; la distance et le sens de jeu ne jouent aucun rôle. Dans la moitié adverse

de prendre plusieurs pions adverses à la suite (en les sautant), même si les directions de jeu changent.

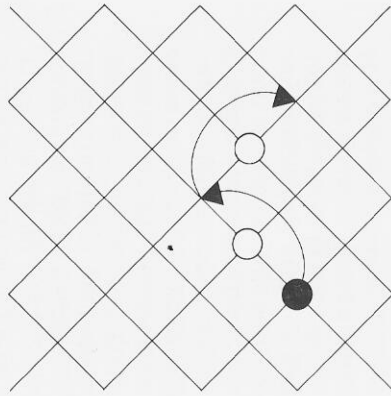


Coup autorisé

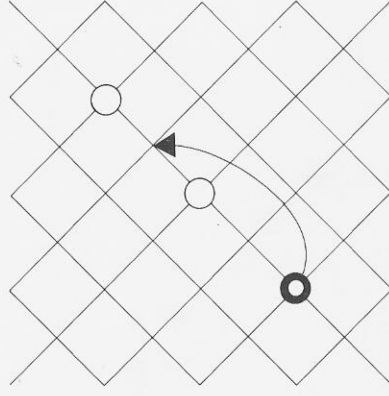
6.2 Prise par les pions grenat
 Les pions grenat peuvent s'emparer de différents pions adverses à n'importe quelle distance (en les sautant), mais seulement en ligne droite. Toutefois, le pion grenat doit pouvoir être posé immédiatement après le pion qui a été pris. La prise est également obligatoire, mais uniquement sur les lignes jaunes. C'est-à-dire qu'un saut le long d'une ligne noire peut se terminer après la prise d'un pion.



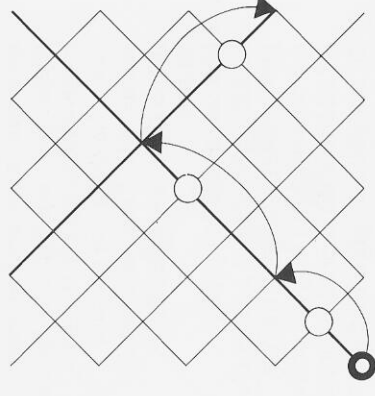
Un saut le long d'une ligne jaune permet de battre plusieurs pions à la suite.



Coup non autorisé



Le coup peut se terminer dans cette position.



En outre, il est possible de changer le sens de jeu tant que l'on reste sur une ligne jaune.

7. La case grenat

La case grenat est accessible des quatre cases contiguës. La case grenat est toujours considérée dans la moitié de jeu adverse. Un pion placé sur la case grenat peut être pris à partir des cases directement avoisinantes. Il peut également être pris à partir des cases dont les lignes de liaison aboutissent directement à la case grenat.

Un propre pion neutre sur la case grenat annule l'effet des lignes jaunes, c'est-à-dire que celles-ci sont considérées comme des lignes noires tant que le pion neutre se trouve sur la case grenat.

Un propre pion grenat sur la case grenat a pour effet de protéger les propres pions de jeu pendant un tour (c'est-à-dire pour le coup suivant de l'adversaire).

Toutefois, un pion grenat ne peut rester sur la case grenat que pendant un tour. Dès que c'est à nouveau au tour du joueur considéré, il doit enlever au moins la bille grenat du pion. Au plus tôt au tour suivant, le pion grenat peut être remplacé sur la case grenat.

8. Fin du jeu

La partie est terminée dès que tous les pions adverses ont été pris. Quand un joueur a perdu ses deux pions grenat, il peut alors arrêter prématurément la partie. La partie peut se terminer à égalité lorsque les adversaires n'ont plus que deux pions grenat.