

2 joueurs  
Dès 8 Ans  
10 à 20 mn

# RETSAMI

un jeu de John Wildsmith

## Règles résumées

Emmenez un pion au centre du plateau.

## But du jeu

Emmenez un de vos pions au centre du plateau, home sweet home...

Des choix tactiques cruciaux : avancer, se protéger, attaquer, remettre un pion en jeu. Des stratégies multiples : foncer le plus vite possible, tendre des pièges à son adversaire... On croit être en avance et à la moindre erreur tout bascule en faveur de votre adversaire.

## Matériel

- Un plateau  
- 8 pions  
- Un livret

- Un plateau de jeu qui représente 81 cases, avec un chemin en spirale qui commence dans un coin et finit sur la case "Home" au centre.

- Huit pions : 4 blancs et 4 rouges.

- Un livret avec des analyses en anglais d'une partie.

## Préparation

Chaque joueur choisit une couleur.

Placer les pions en alternance sur les huit premières cases.

Placer le plateau au centre de la table et disposer les pions alternativement sur les huit premières cases du chemin (voir illustration sur la page 1 du livret).

## Déroulement de la partie

Une action à son tour

Chaque joueur à tout de rôle, pendant toute la partie, doit effectuer une des trois actions suivantes :

Avancer un de ses pions sur le chemin en spirale avec au maximum un virage et sans passer sur des cases occupées.

- **Avancer un de ses pions sur une case vide :**

- Le pion doit avancer le long du chemin en spirale en direction du centre et s'arrêter sur une case vide.

- Il peut avancer d'un nombre indéterminé de cases mais ne peut réaliser au maximum qu'un **seul tournant**.

- Il ne peut pas passer au dessus de cases occupées.

(voir illustrations "White Move 1", "Red Move 10").

Prendre un pion en ligne droite ou en diagonale

- **Avancer un de ses pions pour capturer un pion adverse :**

- Le pion avance horizontalement, verticalement ou diagonalement sans tenir compte du chemin et s'arrête sur la case du pion capturé.

- Le déplacement se fait sans tenir compte du chemin en spirale mais le pion capturé doit être plus avancé sur le chemin que le pion déplacé.

- Le pion déplacé ne peut pas passer au dessus de cases occupées.

- Le pion capturé est retiré du plateau de jeu.

(voir illustrations "Red move 7", "White move 8" et "Red move 8")

Remettre un de ses pions en jeu sur une des huit premières cases.

- **Remettre en jeu un de ses pions précédemment capturé :**

- Le pion est posé sur une des 8 premières cases du chemin.

- Le pion doit être posé sur une case vide.

- Le pion peut passer par dessus d'autres pions pour atteindre cette case.

(voir illustration "White move 6")

Le premier au centre à gagné.

Le premier joueur à avancer un de ses pions sur la case centrale "Home" est le gagnant.