

I CHING



LA VOIE DU TA TCHOUAN

Nombre de joueurs : 2 - Durée : 20/30 mn - Règle : P. Rolly, J-M Tribet

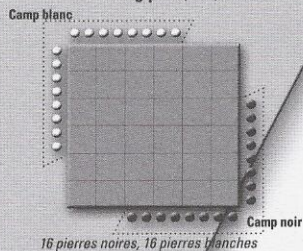
Éléments du jeu :

- 50 Cartes-quarks *Recto gris (l'imaginaire) - Verso blanc et noir (le réel)*
- 36 Pierres de marquage *18 blanches (yang) - 18 noires (yin)*
- 1 Index blanc et noir.

Mise en place du jeu :

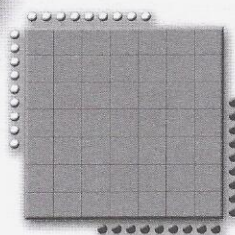
Les cartes sont disposées en carré, face grise visible. Les pierres de marquage sont placées dans deux angles opposés déterminant ainsi l'emplacement des deux camps (blanc et noir).

I Ching pair (6x6)



16 pierres noires, 16 pierres blanches

I Ching impair (7x7)



18 pierres noires, 18 pierres blanches

Un joueur jette l'index pour connaître sa couleur,
l'autre jette l'index pour savoir qui joue en premier.

La Partie :

Chaque joueur, à tour de rôle, retourne une carte et l'oriente à sa guise (*sauf dans la position interdite : l'Opposition*) et pose l'index dessus (*déterminant ainsi la nouvelle zone d'influence*).

Le but du jeu est de dessiner un ou plusieurs chemins de sa couleur reliant les deux camps.

Les joueurs ramassent les pierres des deux couleurs situées aux extrémités de leurs chemins. La partie s'achève quand toutes les cartes sont retournées.

Chacun calcule son score, le plus grand gagne et remporte le TAO.

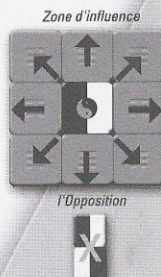
Territoires d'Outre Mondes
Jeux-Evenements-Dimensions Imaginaires
4, rue St-Georges 69005 Lyon
e-mail : terdoutmond@free.fr



Règles de retournement :

Une carte n'est jouée qu'une seule fois. Les cartes jouables sont celles qui présentent la face grise.

L'influence : A son tour, un joueur retourne une carte, il place l'index dessus. Au tour suivant l'adversaire n'a pas le droit de retourner une des cartes adjacentes. En fin de partie, il se peut que les seules cartes jouables soient dans la zone d'influence d'un des joueurs, dans ce cas, son adversaire passe un tour.



Le développement : Lorsque l'on joue à côté d'une carte déjà retournée, il faut faire correspondre une couleur au minimum. Cette règle détermine la seule position interdite : **l'Opposition**.

Remarque : L'opposition génère deux principes.

La case forcée

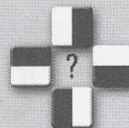


Ci-dessus, l'orientation de la case centrale est imposée. Toute autre orientation est interdite car elle engendre l'opposition.

La case néant

A droite, la carte centrale n'est plus jouable, car quelque soit son orientation elle engendre l'opposition.

La présence de cases-néant annule la partie. Au moment où un joueur crée une case néant, son adversaire peut le lui interdire l'obligeant ainsi à jouer un autre coup.



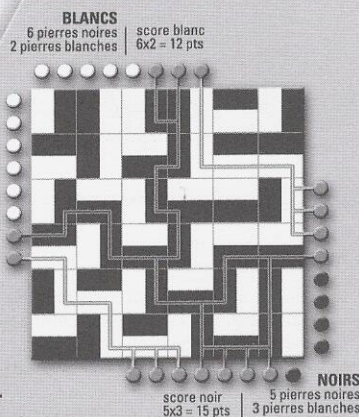
Calcul des points :

Durant la partie, les joueurs ramassent les pierres situées aux extrémités de leurs chemins. Pour connaître leur score, ils multiplient le nombre de pierres ramassées dans chaque couleur.

Score = pierres blanches multipliées par pierres noires.

Le TAO est l'écart de points entre les joueurs.

Celui qui a le plus grand score remporte le TAO.



PARTIE remportée par les noirs.

Valeur du TAO: 15-12 = 3

En cas d'égalité (TAO = 0),

on fait la somme des pierres ramassées, le vainqueur est celui qui en possède le moins.