

AYANU

Un jeu de Harald Germer © 1989 Franckh'sche Verlagshandlung

Les règles en un clin d'œil

BUT DU JEU

C'est d'amener une de ses pièces sur la case demi-circulaire adverse qui se trouve derrière le château adverse.

Si un joueur est forcé au cours de la partie de placer son pion **URUM** dans son propre château, son adversaire a également gagné.

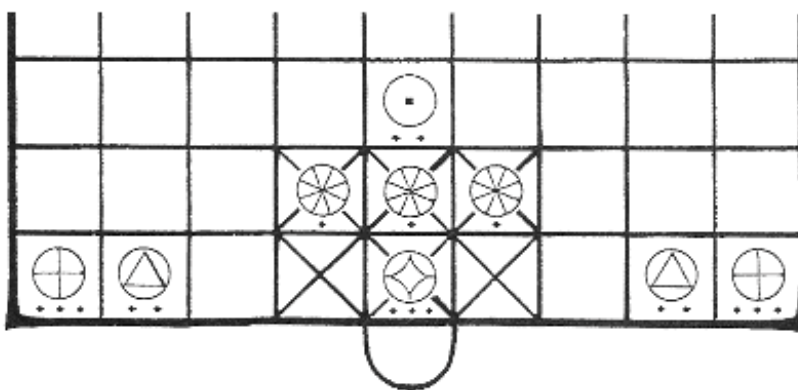
LE PLATEAU DE JEU

Les châteaux des deux joueurs sont les cases marquées d'une croix. La case d'objectif de chaque joueur se trouve derrière le château adverse.

LES PIONS

Ils se composent de deux parties : une base et une tête.

POSITION DE DÉPART



- Petite base
- • Base moyenne
- • • Base haute

La hauteur détermine la longueur du déplacement

- Petite base : 1 case
- Base moyenne : 1 ou 2 cases
- Base haute : 1, 2 ou 3 cases

La tête détermine le type et la direction du déplacement



ONNU

Se déplace verticalement ou horizontalement.



ESSA

Se déplace verticalement, horizontalement ou en diagonale.



ITTA

Se déplace en diagonale.



URUM

Ne se déplace pas et ne peut être capturé.



AYANU

Se déplace comme **ESSA**, mais pendant le déplacement, il peut changer de direction et même sauter d'autres pièces (amies ou adverses) ; les cases sautées comptent dans la longueur du déplacement.

En dehors de **AYANU** aucun pion ne peut changer de direction pendant son déplacement ni sauter par dessus d'autres pièces ; en dehors de **URUM**, tous les pions peuvent être capturés.

TOUR D'UN JOUEUR

A son tour, le joueur déplace un de ses pions conformément aux règles de déplacement définies par les bases et les têtes. Puis, il doit échanger la tête du pion déplacé avec la tête d'un autre de ses pions.

A l'issue de l'échange, le pion à tête **URUM** ne doit jamais se retrouver sur une base dans le propre château du joueur, sinon ce joueur a perdu immédiatement la partie.

CAPTURER

Pour capturer une pièce adverse, il suffit de terminer son déplacement sur la case où elle se trouve. Le pion capturé est retiré du jeu : base et tête.

On ne peut pas capturer pendant un déplacement mais uniquement à la fin d'un déplacement. Le fait de capturer une pièce adverse ne retire pas l'obligation de changer comme d'habitude la tête de la pièce qu'on vient de déplacer avec une autre.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'arrête dès que l'un des objectifs définis est atteint.