



DIGID® RÈGLES DU JEU®

DIGID est un jeu de société stratégique pour 2 joueurs. La durée d'une partie est d'environ 30 minutes. DIGID est tant un jeu de société pour joueurs à partir de 8 ans qu'un jeu compétitif et sérieux pour joueurs adultes.

Disposition de départ

Le tableau carré se compose de 9 rangées de 9 cases identiques. Chaque joueur dispose d'un groupe de 18 pions dans une couleur choisie. La valeur des pion est indiquée par un chiffre ainsi que par un caractère (voir indication de rang des pions).

La disposition de départ est montrée par l'illustration 1: en bas la rangée de pions blancs numérotés de 1 jusqu'à 9 de gauche à droite. Ensuite, la rangée de pions blancs non-imprimés, ayant tous une valeur de 0. Les pions noirs sont posés en opposition avec les pions blancs de la même valeur, donc le 1 noir opposé au 1 blanc etc. L'indication des cases par des chiffres et des lettres est comparable à celle du jeu d'échecs.

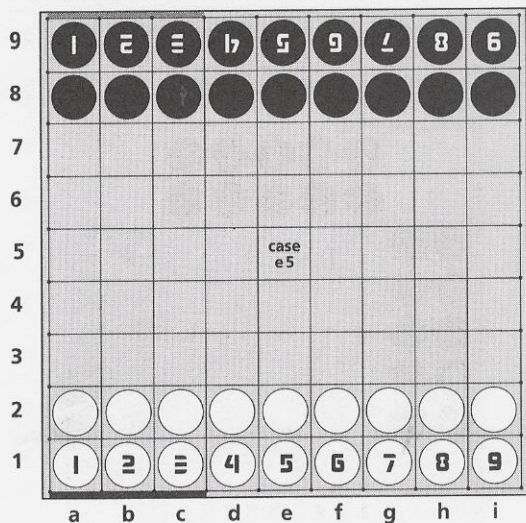


Illustration 1. Disposition de base des pions

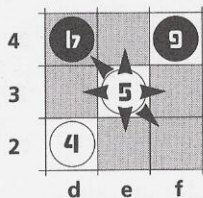


Illustration 2.
Les cases grises
constituent des
mouvements
légaux pour le 5.

Mouvements possibles des pions

Les blancs jouent en premier. Ensuite, les joueurs posent leurs pions, à tour de rôle, sur une case contiguë libre ou occupée d'un pion plus faible, qui peut être pris selon les règles expliquées ci-dessous. Les pions peuvent être déplacés dans toutes les directions: horizontalement, verticalement et diagonalement. La notation des mouvements est la suivante: **Pions - de - à**.

Par exemple: **5 e3 d4**

Prendre un pion

Les pions ont des valeurs différentes, de sorte qu'un pion peut prendre tous les pions de l'adversaire qui sont plus faibles. On n'est pas obligé de prendre. Quand un pion est pris, la case de l'adversaire est occupée et le pion est enlevé du tableau. Chaque pion de l'adversaire qui est de rang plus bas peut être pris, mais le 9 peut également être pris par tous les pions faibles 0. Cette règle a pour conséquence que la marge de manœuvre du 9 puissant est limitée par les neuf pions 0.

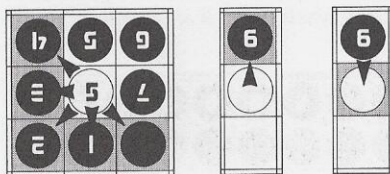


Illustration 3.

Le 5 blanc peut prendre l'un des pions plus faibles dans les cases grises, le 0 blanc peut prendre le 9 noir mais peut également être pris par celui-ci.

Le gagnant

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un des joueurs n'ait plus de pions ou n'ait plus de possibilités de déplacer ceux-ci, ou bien jusqu'à ce que les joueurs décident la partie nulle ou décident la fin de la partie.

Chaque joueur détermine la valeur de ses pions non-pris en faisant la somme des valeurs. Les pions 0 n'attribuent pas au total. Le total final le plus élevé détermine qui gagne. Des scores finaux égaux constituent partie nulle.

DIGID® VARI

Outre la version standard, il y a plusieurs variations de base différentes. Voici:

Indication du rang

La valeur est indiquée par un caractère, de chaque côté.

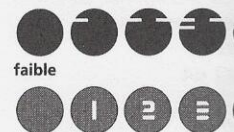


Illustration 4. Indication du rang

Avant de jouer, les joueurs doivent indiquer leur rang (chiffre ou caractère).

DIGID-Central

Une disposition de départ est montrée par l'illustration 6. Les pions 1, 3, 4, 6 et 8 de l'adversaire, au centre.

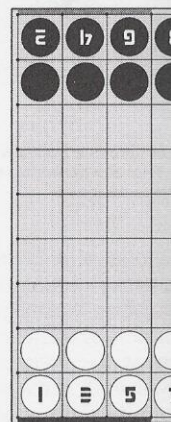


Illustration 5: La variation avec

possibles des
premier. Ensuite,
eurs pions, à tour
plus faible, qui peut
gles expliquées ci-
neuvent être dép-
s directions: hori-
lement et diagona-
ns - de - à.
des mouvements

sorte qu'un pion
aire qui sont plus
Quand un pion est
et le pion est
diversaire qui est de
peut également être
ègle à pour conse-
9 puissant est

les dans les cases gr-
égale-ment être pris par

neurs n'ait plus de
éplacer ceux-ci, ou
nt la partie nulle ou
ses pions non-pris
ions 0 n'attribuent
détermine qui
tient partie nulle.



DIGID® VARIATIONS®

Outre la version standard décrite ci-dessus, il existe également plusieurs variations qui ont des règles et disposition de base différentes. Voici les 4 variations de DIGID:

- 1
- 2
- 3

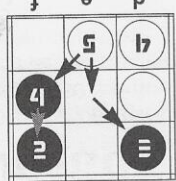
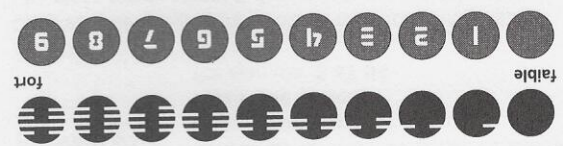


Illustration 6: Mouvement double à le premier mouvement

5 et f2 f3 etc.
5 et f2 d3 ou
ment



La valeur est indiquée tant par un chiffre (digid) que par un caractère, de chaque côté des pions. (voir illustration 4.)

Illustration 4: Indication du rang à l'aide de chiffres et de caractères.

Avant de jouer, les joueurs choisissent une indication de rang (chiffre ou caractère) avec laquelle ils veulent jouer.

DIGID-Central

Une disposition de départ différente est montrée dans l'illustration 6. Les pions 1, 3, 5 et 7 sont opposés aux pions 2, 4, 6 et 8 de l'adversaire, tandis que les 9 sont posés au centre.

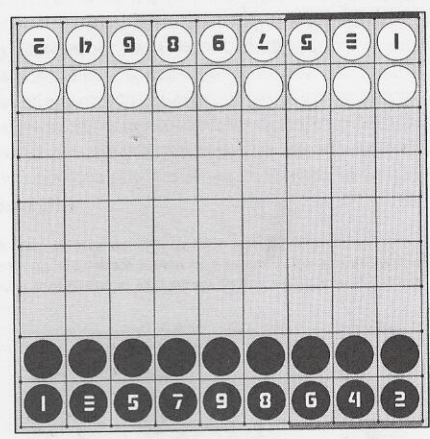
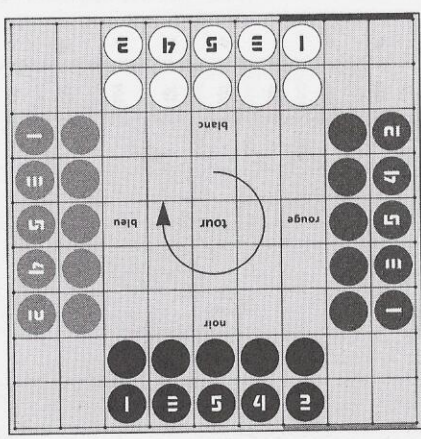


Illustration 5: La variation avec 9 dans le centre.

Quattro-DIGID

Quattro-DIGID est une variation pour 4 joueurs. Afin de pouvoir jouer à cette variation il vous faudra une série de pions supplémentaire dans des couleurs qui ne sont pas encore dans le jeu: rouge et bleu ou blanc et noir. Chacun peut jouer pour soi, donc 4 joueurs les uns contre les autres, ou bien on peut jouer en équipes: bleu et rouge contre blanc et noir. Les blancs jouent en premier, le tour allant dans le sens des aiguilles d'une montre et la disposition départ étant la suivante:



7. Quattro-DIGID, avec des pions dans quatre couleurs.

Mouvement double

Lors du premier mouvement, donc à partir de la position de départ, tout pion, au choix du joueur, peut être déplacé d'une seule case (mouvement simple) ou de deux cases (mouvement double). Un mouvement double consiste en deux mouvements consécutifs du même pion. Pour chacun des mouvements, les mêmes règles pour déplacer et prendre des pions sont en vigueur que pour les mouvements simples. Il est donc possible de prendre deux pions en un mouvement double. Il n'est pas possible de sauter ses propres pions ni les pions non-pris.