
forma

Jeu sur plan pour 2 ou 4 personnes

De H. J. Geesink

Jeu de Ravensburg no 602 5 205

Matériel de jeu

- 1 plan (20 x 20 cases),
- 4 x 22 éléments de 4 couleurs différentes,
- 4 x 35 repères de 4 couleurs différentes,
- 25 obstacles gris,
- 1 tour/obstacle blanche

Un jeu sur plan, de style nouveau, paraissant ici pour la première fois, qui frappe par l'originalité des formes de ses éléments, basé sur le regroupement varié de carrés de même grandeur.

Idée du jeu

Un coup d'oeil très sûr doit permettre de placer ces éléments aux formes très variées sur le plan, de façon à obtenir le plus grand nombre possible de points. Une compétition passionnante qui oblige à conserver une vue d'ensemble très lucide de figures géométriques bizarres, modifiées constamment.

Préparation

Chaque joueur choisit les éléments et les repères d'une certaine couleur et les pose devant lui, bien visibles pour tous les autres joueurs. S'il y a 4 joueurs, chaque joueur prend une couleur ; s'il n'y a que 2 joueurs, chaque joueur prend les éléments et les repères de deux couleurs différentes, soit: 2 x 22 éléments et 2 x 35 repères. Dans ce cas les deux couleurs de chaque joueur sont unifiées, c'est à dire qu'il utilise ses éléments comme s'ils étaient tous d'une seule et même couleur.

Début de la partie

On tirera au sort pour connaître celui qui commence la partie. Le joueur qui commence répartit tout d'abord sur le plan de jeu autant d'obstacles gris qu'il le désire (il peut les placer tous mais ce n'est pas une obligation) ainsi que la tour/obstacle blanche. La tour/obstacle ne doit pas toucher la bordure du plan de jeu. Les obstacles gris et la tour/obstacle ne doivent pas se toucher. Puis il commence la partie en posant un élément sur les carrés du plan de jeu. Les éléments peuvent être posés soit recto ou verso.

Déroulement du jeu

Ensuite, les autres joueurs posent, chacun à leur tour, un élément sur le plan. Les joueurs ont le droit de choisir quelle forme ils poseront sur telle ou telle case. Mais chaque joueur ne peut choisir dans sa réserve l'élément correspondant à une case libre que de visu, c'est à dire qu'il doit, d'un seul coup d'oeil, déterminer la case sur laquelle il pourra poser tel ou tel élément. Il n'a pas le droit d'essayer s'il est possible de le poser et à quel endroit. Un élément pris en main doit être immédiatement posé sur le plan ; le choix d'une autre place au cours de la «pose» n'est pas permis. Si l'élément ne correspond pas à la place prévue, le joueur peut prendre un autre élément mais devra poser le premier à côté du plan de jeu et n'a plus le droit de s'en servir au cours de la partie. Si la seconde fois il a encore choisi un élément qui ne correspond pas, il sort également cet élément du jeu et doit passer.

Pour le choix de ses éléments, le joueur devrait aussi surveiller la réserve d'éléments de son (ses) adversaire(s) afin de ne pas lui (leur) donner, involontairement, un avantage.
Le but de ce jeu est de gagner le plus grand nombre possible de points.

Calcul des points

On gagne des points :

1. Pour chaque élément placé sur le plan : 1 à 5 points

Chaque élément se compose d'un ou plusieurs carrés (non marqués). Le nombre de carrés détermine la valeur de chaque élément. Par ex. celui qui pose sur le plan un élément composé de 4 carrés, gagne 4 points (fig. 1).

L'ensemble des éléments d'une même couleur comprend 2 éléments d'un carré, 1 élément de 2 carrés, 2 éléments de 3 carrés chacun, 5 éléments de 4 carrés chacun et 12 éléments de 5 carrés chacun et vaut 90 points.

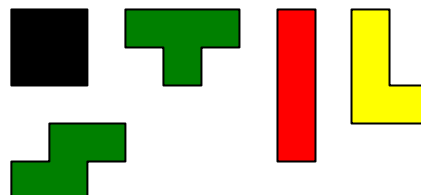


figure 1

2. Pour l'encerclement d'une case libre sur le plan : 10 points

A l'aide de ses éléments, le joueur peut encercler, sur ses 4 côtés, une case vide sur le plan. Si le joueur ferme un ou plusieurs côtés ouverts d'une case qui était encerclée sur les autres côtés par les éléments des autres joueurs et/ou des obstacles et/ou la bordure du plan, l'encerclement de cette case est aussi porté à son compte (fig. 2). Le joueur occupe les cases qu'il a encerclées avec les repères de sa couleur. Il peut arriver qu'un joueur encercle plusieurs cases vides avec un seul élément, mais il ne faut pas que les cases vides encerclées se touchent.

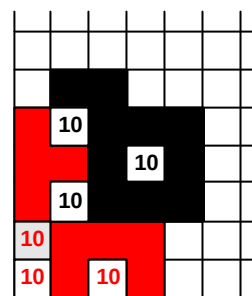


figure 2

3. Pour l'encerclement d'un obstacle : 10 points

Les obstacles sont considérés comme encerclés s'ils sont entourés sur leurs 4 côtés par des éléments d'une même couleur ou sur 2 ou 3 côtés par des éléments d'une même couleur et sur les 5e et 4e côtés par la bordure du plan (fig. 3). Le joueur de cette couleur occupe alors les obstacles avec ses repères. (Dans le jeu à 2 personnes tous les éléments appartenant à un joueur sont considérés comme étant de la même couleur.)

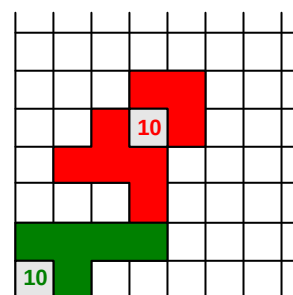


figure 3

4. Pour la construction d'un pont : 50 points

Si un joueur parvient à relier, à l'aide de ses éléments un bord du plan au bord opposé, sans aucune interruption, ni par obstacles, ni par éléments d'une autre joueur, il a construit un pont (fig. 4). Les éléments doivent alors se côtoyer ; s'ils ne sont en contact que par les angles, le pont n'est pas valable. Les propres repères du joueur situés sur le plan ou sur les obstacles peuvent faire partie de la construction du pont. Dans ce cas, ils sont considérés comme éléments. Si un joueur parvient à construire plusieurs ponts Nord/Sud (ou Est/Ouest) avec des éléments d'une même couleur (dans le jeu à 2 personnes tous les éléments appartenant à un joueur sont considérés comme étant de la même couleur) ces ponts ne doivent pas avoir un seul carré de couleur en commun.

Un pont Nord/Sud et un pont Est/Ouest construits avec des éléments d'une même couleur ne doivent avoir qu'un seul carré commun.

5. Pour l'encerclement de la tour/obstacle : 50 points

La tour/obstacle est considérée comme étant «encerclée» lorsqu'un joueur ferme le(s) dernier(s) côté(s) ouvert(s) de la tour. Les autres côtés peuvent être fermés par des éléments et/ou des repères d'une autre couleur.

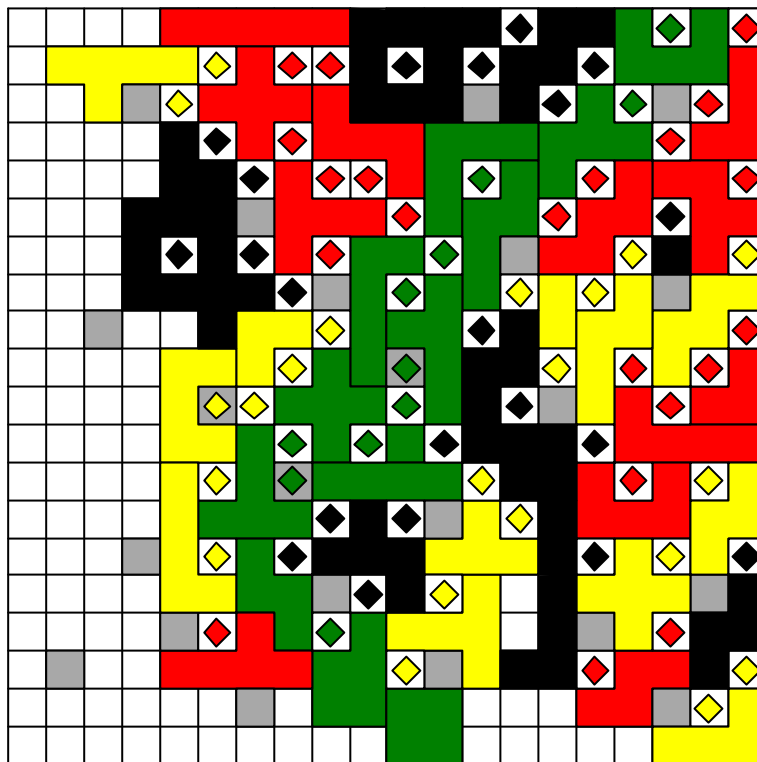


figure 4

Fin de la partie

La partie est terminée lorsque tous les carrés du plan de jeu sont occupés ou lorsqu'aucun des joueurs ne possède plus de formes correspondant aux cases encore vides.

Compte des points

Chaque joueur additionne ses points (valeurs des éléments posés, repères et ponts de sa couleur) et soustrait de cette somme la valeur des éléments qu'il a encore en réserve. De même, il doit déduire la valeur de ses éléments retirés du jeu.

Gagnant

Le joueur totalisant le plus grand nombre de points a gagné la partie.