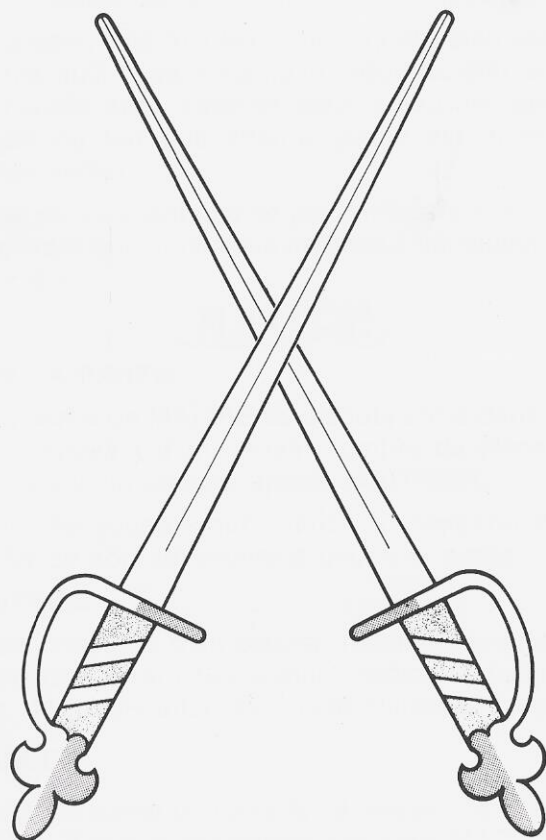


règlements



MAÎTRE^{MC}

© 1985, LES JEUX INSPIRO LTÉE, CANADA

Imprimé au Canada

INTRODUCTION

MAÎTRE est un jeu où la stratégie est le facteur principal du succès. Les joueurs luttent à armes égales sans que le hasard n'intervienne même s'il y a 32 dés sur le MAÎTRIER. En conséquence, chacun, par son savoir-jouer, est l'artisan de sa bonne ou de sa mauvaise fortune.

Le joueur, une fois les règles du jeu bien assimilées, découvrira qu'à chaque partie un nouveau défi se présentera à lui. En effet, l'intérêt pour le jeu est sans cesse renouvelé du fait que chaque partie est différente de toutes les autres.

C'est en espérant que ce jeu deviendra vite pour vous très captivant que nous vous invitons à découvrir le plaisir de jouer à :

BUT DE LA PARTIE

Une partie de MAÎTRE se dispute entre deux joueurs, chacun disposant d'un certain nombre de pièces qui se déplacent sur un plateau appelé MAÎTRIER.

Celui des joueurs qui a réussi à s'emparer des deux MAÎTRES de son adversaire a gagné la partie.

LE MAÎTRIER

Il est constitué d'un plateau rectangulaire de 10 rangées horizontales sur 12 colonnes verticales, ce qui donne en tout 120 cases alternativement claires et foncées.

LES PIÈCES

Dans chaque camp on compte 18 pièces : 16 dés appelés VALETS et 2 pièces maîtresses appelées MAÎTRES. Chaque camp est identifié par une couleur :

- d'un côté, 2 MAÎTRES blancs et 16 dés portant des points blancs;
- de l'autre côté, 2 MAÎTRES noirs et 16 dés portant des points noirs.

Alignement de départ

MAÎTRES noirs avec dés à points noirs

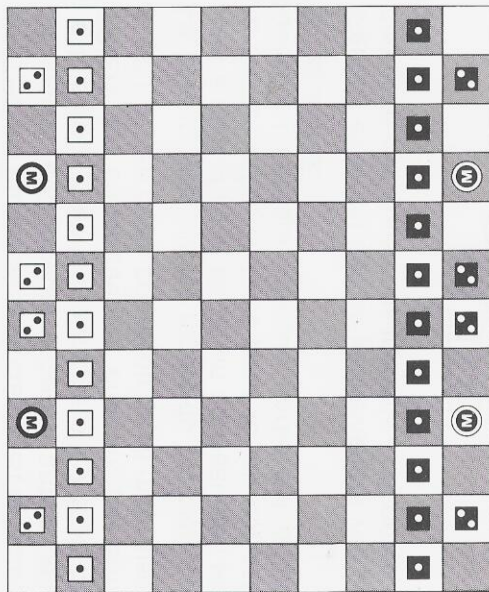


FIG. 1

MAÎTRES blancs avec dés à points blancs

LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Avant de commencer la partie, chaque joueur doit disposer ses pièces comme l'indique la figure 1. Il faut noter que les VALETS placés sur les rangées extrêmes indiquent 2, tandis que ceux placés à l'avant indiquent 1.

Le joueur qui possède les MAÎTRES blancs commence toujours la partie. Jouer un coup consiste pour un joueur à déplacer une pièce de son camp et effectuer une rotation s'il le désire.

LE DÉPLACEMENT DES PIÈCES

A) RÈGLES COMMUNES:

- les pièces (MAÎTRES et VALETS) peuvent avancer ou reculer dans le sens du déplacement qui leur a été

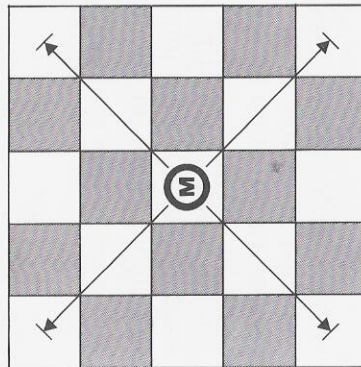
désigné (voir: LE MAÎTRE et LE VALET);

- une pièce ne peut venir se poser sur une case occupée par une pièce de son camp;
- une pièce peut se poser sur une case vide ou sur une case occupée par une pièce adverse;
- lorsqu'une pièce vient se poser sur une case occupée par une pièce adverse, celle-ci est prise et doit être retirée du jeu;
- aucune pièce ne peut sauter par-dessus une case occupée;
- les MAÎTRES peuvent capturer un VALET adverse uniquement selon leurs déplacements (voir: LE MAÎTRE);
- toutes les pièces peuvent prendre (cependant, la prise n'est pas obligatoire) et toutes les pièces peuvent être prises en notant l'exception suivante: un MAÎTRE ne peut prendre un MAÎTRE du camp adverse, car c'est là chose impossible étant donné la configuration du MAÎTRIER.

B) LE MAÎTRE

Le MAÎTRE avance en diagonale de deux (2) cases à la fois, comme le montre la figure 2.

FIG. 2

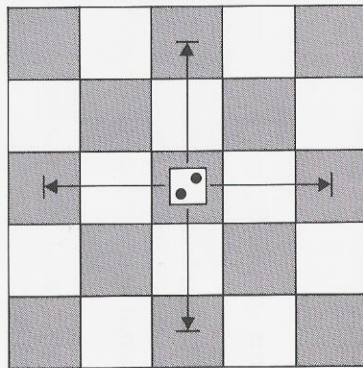


Déplacement du MAÎTRE
(deux (2) cases à la fois en diagonale)

C) LE VALET

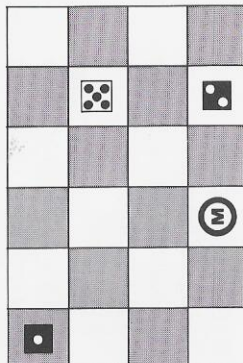
Le VALET peut se déplacer horizontalement ou verticalement en ligne droite seulement du nombre de cases qui correspond à la valeur numérique indiquée sur la face supérieure du dé. Par exemple, si le dé (VALET) à points blancs indique 2, il peut se déplacer horizontalement vers la gauche de deux (2) cases pour venir prendre le MAÎTRE noir (figure 4).

FIG. 3



Déplacement du VALET
(le nombre de case(s) d'après la valeur indiquée sur la face supérieure du dé)

FIG. 4



Le MAÎTRE est en position d'ATTAQUE AU MAÎTRE

ROTATION DU VALET

Rotation: changer la valeur numérique de la face supérieure du dé pour prévoir un déplacement stratégique (choisir soi-même la nouvelle valeur du dé).

Après avoir joué un coup (déplacement d'un MAÎTRE ou d'un VALET), le joueur peut faire la "rotation" du VALET qu'il vient de déplacer, ou de n'importe quel autre.

- La rotation n'est pas obligatoire.
- Une seule rotation est permise après chaque coup joué.

- Un joueur n'est pas obligé de déplacer le VALET dont il a fait la rotation lors de son coup précédent.

ATTAQUE AU MAÎTRE

Lorsqu'un MAÎTRE est en position d'être capturé, ceci devient une ATTAQUE AU MAÎTRE. Pour la capture du premier MAÎTRE, aucun avertissement n'est requis. Cependant lorsque le deuxième MAÎTRE est menacé, un avertissement doit être donné. L'attaquant doit dire "ATTAQUE AU MAÎTRE". Si le MAÎTRE est dans l'impossibilité de se déplacer ou de se faire protéger par une de ses pièces, il est capturé par un COUP-DE-MAÎTRE.

PARTIE NULLE

Une partie est nulle quand il ne reste que des MAÎTRES sur le MAÎTRIER, ceci dû à l'impossibilité de la capture d'un MAÎTRE par un autre.

RÈGLE SPÉCIALE

Lorsqu'un joueur a perdu toutes ses pièces, sauf un MAÎTRE, l'adversaire a 32 coups pour le capturer, sinon il provoque une partie nulle.

STRATÉGIE

Pour qu'un joueur puisse s'emparer des MAÎTRES de son adversaire, il doit créer des brèches dans les premières lignes du camp adverse. Il lui faut donc élaborer un plan d'attaque visant à capturer certains VALETS placés à des endroits stratégiques de manière à accélérer le déplacement des pièces.

Chaque partie dure en moyenne une heure et demie selon la vitesse d'exécution des joueurs ainsi que de leur capacité de prévoir des coups à long terme. Il sera donc important pour chaque joueur de tendre des pièges à l'aide des VALETS et d'effectuer de bonnes rotations afin de déjouer les plans de l'adversaire.

MASTEROLOGY

Def.: The scientific enumeration for the logical movement of pieces in the game MASTER.

For further information on MASTEROLOGY and the strategy to be used in the game MASTER, write to:

MASTEROLOGY
INSPIRO LTD.
8, Duchesnay
Beauport, QC
Canada
G1E 4R2

9

Comme pour bien d'autres jeux, c'est par la pratique que vous parviendrez à maîtriser celui-ci. Les combinaisons subtiles et inattendues que vous pourrez alors élaborer vous conduiront à constater tout l'intérêt du jeu de MAÎTRE. Ce jeu développe chez l'individu de précieuses qualités: l'attention, l'imagination et la concentration. MAÎTRE est réellement un jeu de l'esprit.

MAÎTROLOGIE

Définition: Énumération scientifique du déplacement logique des pièces du jeu MAÎTRE.

Pour tout renseignement supplémentaire sur la MAÎTROLOGIE et la stratégie du jeu MAÎTRE, écrire à:

MAÎTROLOGIE
INSPIRO LTÉE
8, Duchesnay
Beauport, QC
Canada
G1E 4R2