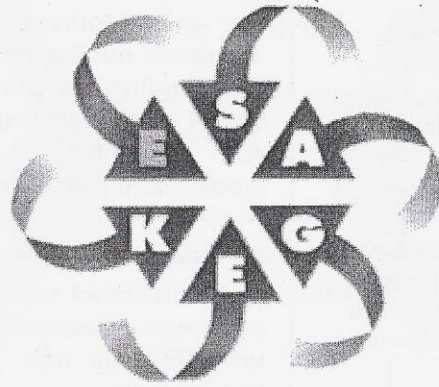


ESAGEK



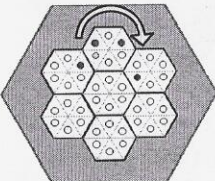
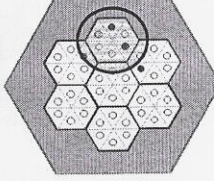
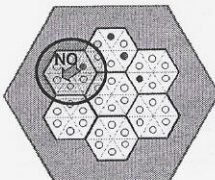
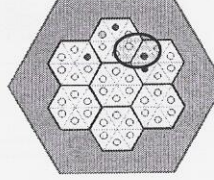
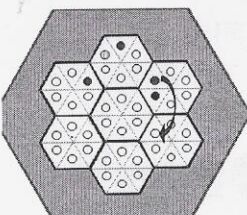
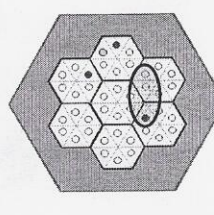
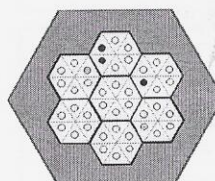
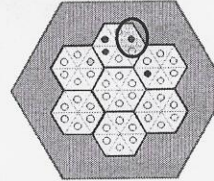
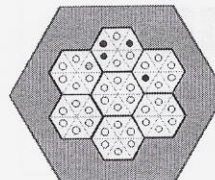
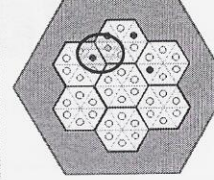
**le jeu où
même l'échiquier
est de la partie!**

Règles de jeu

Claudio Gelosa - ©2006 - tous droits réservés

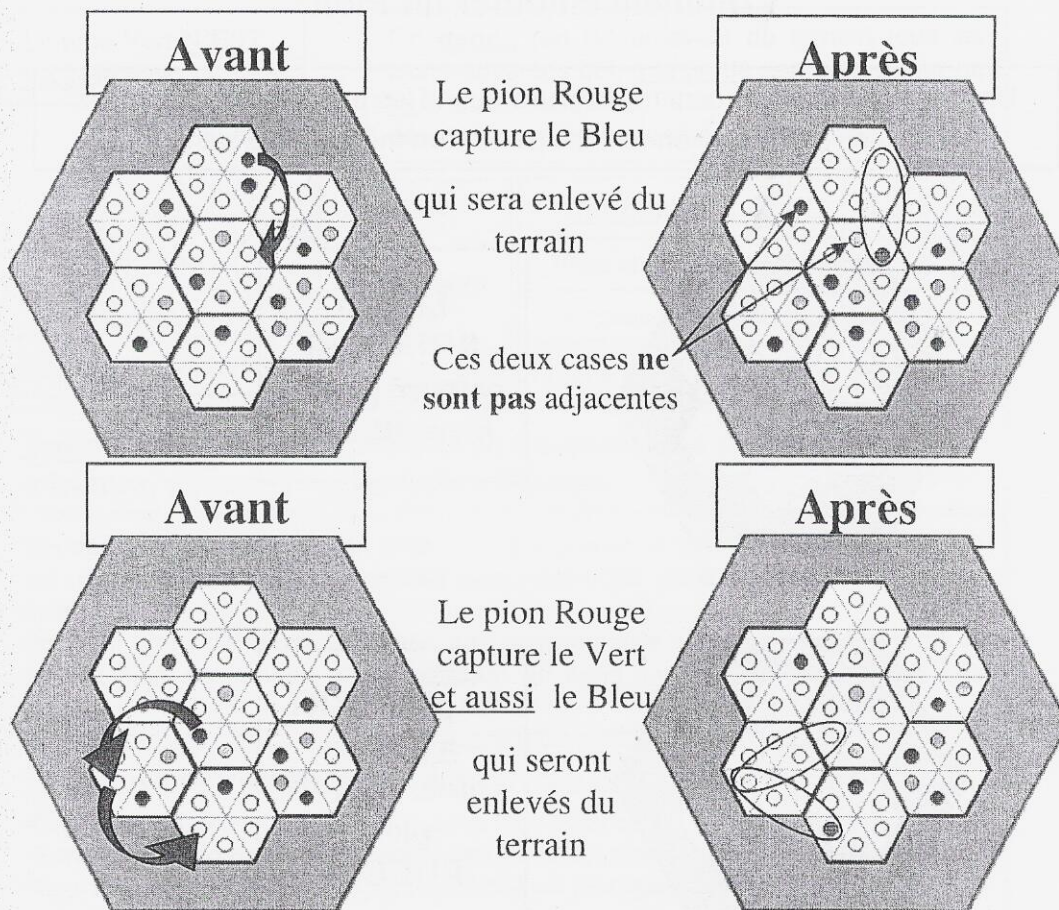
Mouvements admis

Utilisables selon le type de jeu choisi

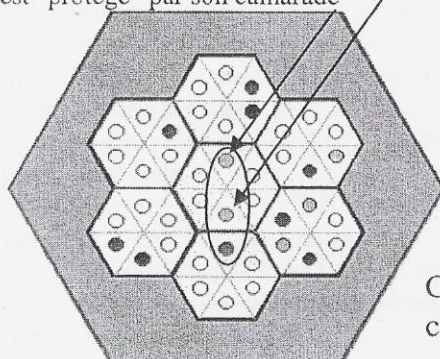
Avant	Mouvement	Règle	Après
	Tourner un hexagone d'un côté à droite ou à gauche (après l'avoir saisi)	On peut tourner un hexagone sur lequel il y a au moins un pion à soi et non déjà tourné par l'adversaire au mouvement précédent	
	Déplacer le pion rouge sur la case adjacente avant, arrière, droite, gauche	On peut déplacer un pion seulement sur une case vide adjacente par un côté (mais non par un sommet)	
	Capturer le pion bleu avec le pion rouge Voir les exemples dans la page suivante	On peut capturer un pion présent sur l'une des trois cases adjacentes par un côté, (non par un sommet), en portant son propre pion sur la case vide opposée au sommet en face de ce côté adjacent	
	Déposer le pion rouge	On peut déposer un pion seulement sur une case vide	
	Échanger la position du pion rouge avec celle du pion vert	On peut échanger la position de deux pions situés sur deux cases adjacentes par un côté	

On considère le mouvement exécuté quand la main se détache de l'objet (pion ou hexagone) qui a bougé.

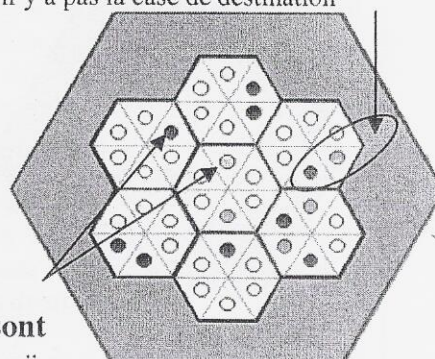
Exemples Pratiques



Le pion Rouge ne peut pas capturer le Vert car il est "protégé" par son camarade



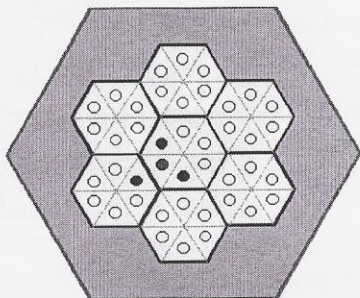
Le pion Rouge ne peut pas capturer le Vert car il n'y a pas la case de destination



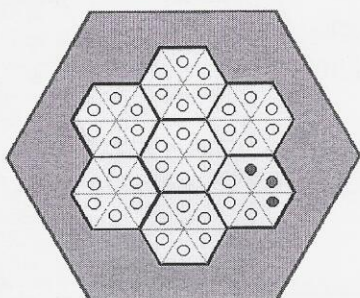
Ces deux cases **ne sont pas** contiguës

Comment entourer un Pion

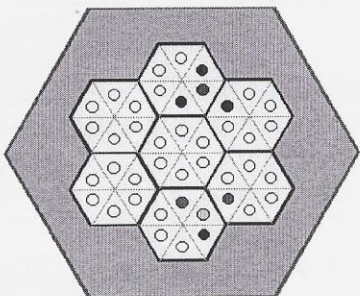
Un pion est considéré comme **entouré** quand les trois cases adjacentes sur les cotés contiennent les pions d'un même adversaire.



Le pion
ROUGE est
entouré par les
pions **BLEUS**



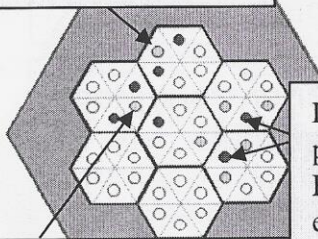
Le pion **VERT**
n'est pas
entouré par les
pions
ROUGES



Le pion
ROUGE est
entouré tandis
que
le **VERT** non

Encerclement

Le pion Vert N'EST PAS entouré



On **gagne** (en les enlevant du terrain) tous les pions adverses qui, à la fin de son propre tour de jeu, sont **entourés**, soit dans la phase de déposition, soit dans la phase des mouvements.

Les deux pions Rouges sont entourés

Le pion Vert est entouré

<u>Joueurs</u>	2	3	4	5	6
Pions chacun	15	10	8	6	5
À conquérir	7	5	4	3	3

3 ou 4 pions neutres sont nécessaires.

But du jeu : Conquérir n pions (voir objectif dans le tableau)

adverses, y compris d'adversaires différents.

(exemples page 4)

On démarre avec le terrain vide. Chaque joueur, à son tour, dépose un pion sur une case vide. Quand le dernier pion a été posé, on enlève les pions neutres éventuels.

On peut alors démarrer la phase des mouvements : le joueur qui a posé le dernier pion commence et on continue en sens inverse des dépositions des pions.

Un Mouvement consiste en une des actions suivantes :

(instructions page 2)

- **Déplacer un pion à soi** (sur une case vide adjacente)
- **Echanger la position d'un pion à soi** (avec un pion adverse adjacent)
- **Tourner** (d'un côté, à droite ou à gauche) **un hexagone** sur lequel il y a au moins un pion à soi

Règles

Chaque pion conquis, dans la phase de dépôt, doit être substitué par un pion neutre (pour empêcher de déposer un autre pion sur la même case).

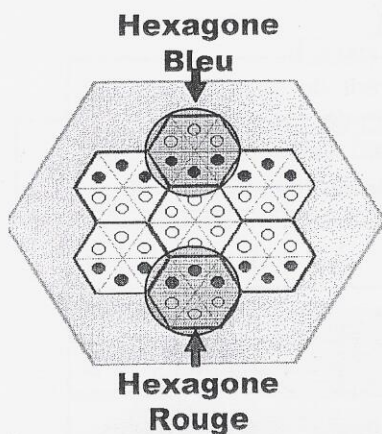
Les pions adverses peuvent être conquis (en les entourant avec ses pions) **seulement pendant son propre tour** (si, pendant le jeu, des pions adverses sont entourés par des pions à soi, il faudra attendre son tour pour les gagner).

On peut entourer, et conquérir, plusieurs pions dans un seul mouvement (même d'adversaires différents) si les conditions d'encerclement sont réunies.

On ne peut pas tourner l'hexagone tourné par l'adversaire précédent, ni intervertir la position de deux pions intervertis par l'adversaire précédent.

Celui qui reste avec moins que 3 pions n'a plus droit de jouer (ses pions doivent quand même rester sur le terrain).

Classique



Joueurs: 2 (9 pions chacun)

But du Jeu : Porter trois pions sur l'hexagone adverse (les six cases entourées dans la figure ci-contre)
Ou bien laisser seulement deux pions à l'adversaire

Au départ disposer les 18 pions comme sur la figure ci-dessus. Celui qui commence est tiré au sort.

Un Mouvement consiste en une des actions suivantes :

(instructions page 2)

- **Déplacer** un de ses pions (sur une case vide adjacente par 1 des 3 cotés)
- **Tourner** (d'un coté à droite ou à gauche) un hexagone sur lequel il y a au moins un de ses pions
- **Capturer** un ou plusieurs pions adverses (trois au maximum)

(exemples page 3)

Règles

On peut imposer à l'adversaire de capturer des pions (en lui laissant choisir, dans le cas où plusieurs pions peuvent l'être) en lui demandant explicitement avant son tour de jeu.

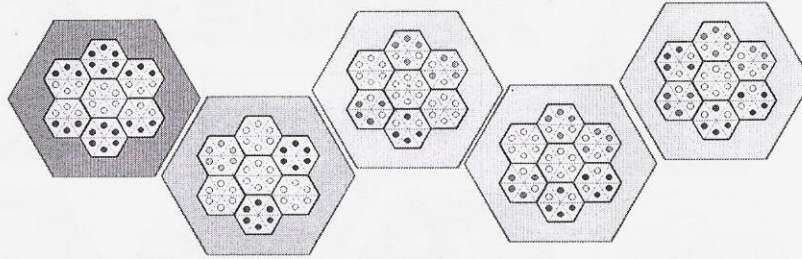
On ne peut pas tourner un hexagone tourné par son adversaire au mouvement précédent.

Un joueur ne peut pas tourner le même hexagone de plus de trois mouvements consécutifs, même dans une direction différente (pour éviter une défense à outrance).

Les pions qui arrivent sur l'hexagone adverse sont "gelés", autrement dit ils ne peuvent pas être capturés, ils ne peuvent pas capturer ni bouger (il est quand même permis de tourner l'hexagone). On peut les remplacer par des pions d'une couleur neutre (pour éviter de les confondre avec les pions "vivants").

Conseils: - Imposer la capture de pions pour ouvrir les défenses trop fermées.
- Utiliser la rotation pour déplacer plusieurs pions en une seule fois.

Invasion



<u>Joueurs</u>	2	3	4	5	6
Pions/Joueur	12	6	4	4	4
Objectif (<i>N</i>)	4	3	2	2	2

But du jeu : Porter *N* pions (voir tableau Objectif) dans l'hexagone central

Au départ disposer les pions comme dans une des figures ci-dessus en fonction du nombre des joueurs. Le premier joueur est tiré au sort, puis jeu dans le sens horaire.

Le Mouvement consiste en une des actions suivantes :

(instructions page 2)

- Déplacer** un pion à soi (sur une case vide à côté)
- Tourner** (d'un côté à droite ou à gauche) un hexagone sur lequel il y a au moins un pion à soi
- Capturer** un ou plusieurs pions adversaires (avec un maximum de trois [maximum deux dans les parties avec plus de 3 joueurs])

(exemples page 3)

Règles

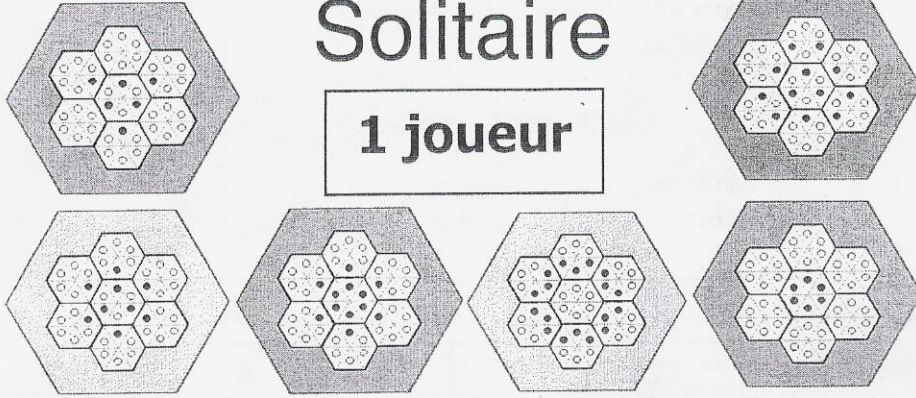
On peut capturer jusqu'à trois pions (même d'adversaires différents) en un seul mouvement (on n'est pas obligé de capturer).

On ne peut pas tourner l'hexagone tourné par l'adversaire au mouvement précédent.

Un joueur se retrouvant avec un nombre de pions inférieur à l'objectif n'a plus le droit de jouer (mais ses pions restent sur le terrain). La partie est terminée dès qu'un joueur (le gagnant) aura le nombre de pions de l'objectif placés sur l'hexagone central.

Solitaire

1 joueur



But du jeu : Terminer avec un seul pion

Au départ : vous disposez les pions comme dans une des figures ci-dessus (ou vous pouvez construire vous-même votre configuration à volonté).

(instructions page 2)

Séquence des Mouvements

- **Tourner un hexagone d'un côté (facultatif)**
- **Capturer un pion**

(exemples page 3)

Règles

On ne peut pas tourner un hexagone de plus de 1 côté.

On ne peut pas tourner deux hexagones de suite.
(il faut faire au moins une capture entre une rotation et la suivante)

Les pions ne peuvent pas bouger (seulement être capturés).

Version Prestige : si on termine avec le dernier pion dans l'hexagone central (et, mieux encore, dans sa case supérieure)