



Membre de
2 Tours de jeu
La Rochelle

Accueil

Citations

Liste des jeux

Infos club

Liens

Le jeu c'est quoi ?

Contact

Livre d'or

Nos partenaires de jeu
jeux de société, de stratégie et de plateau



LE LASCA

[Retour présentation](#)

COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu ([voir fin de page](#)).

22 Pions (11 de chaque couleur)



Pour plus de lisibilité, il est recommandé d'avoir également une marque sur la tranche. Ainsi pion soldat aura son recto sur le dessus, un pion promu officier aura son verso (face avec le point orange) sur le dessus..

RÈGLE DU JEU:

PLACEMENT DE DEPART

Chaque joueur possède au départ 11 pions ou soldats, disposés comme sur les figures 1. Les pions ont une particularité par rapport aux pions de dames : la face verso (cachée) au départ est marquée d'un rond en son centre. Quand un soldat est promu officier, on retourne le pion laissant ainsi apparaître le symbole.

Note: seules les cases noires sont utilisées.

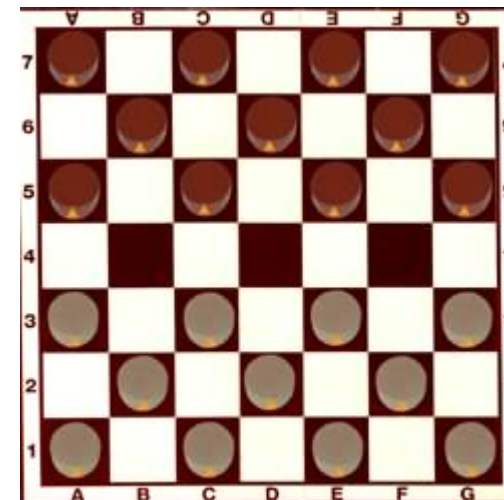


Figure 1

TOUR DE JEU

1. Chaque joueur, à son tour, déplace une de ses pièces ; uniquement vers l'avant quand il s'agit d'un soldat ; indifféremment vers l'avant ou l'arrière quand il s'agit d'un officier.

2. Il y a deux types de déplacements:

- le mouvement simple: d'une case en diagonale;
- la capture: elle s'effectue quand une pièce adverse est sur une case adjacente, et que celle située derrière est vacante, comme aux dames. On peut prendre "en rafle " plusieurs pièces adverses d'un seul coup.

Mais, attention aux différences:

- une pièce prise n'est pas retirée du jeu, mais placée au-dessous de la pièce adverse qui l'a prise ; une capture donne ainsi naissance à une colonne ou pile (figure 2).

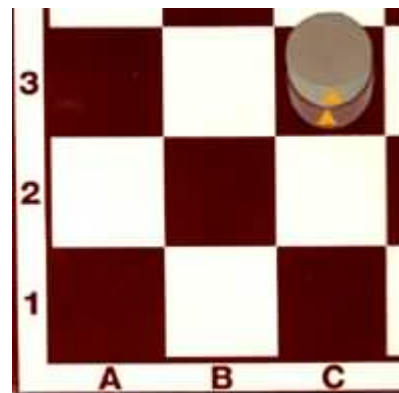


Figure 2a (position de départ)

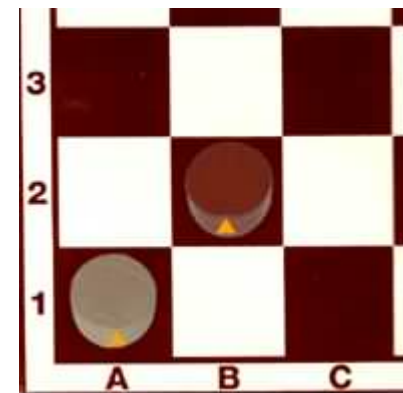


Figure 2b (position d'arrivée)

- quand on saute par-dessus une colonne, ce qui est parfaitement licite quand la pièce supérieure, appelée commandeur (qu'il soit soldat ou officier) est une pièce adverse, on ne prend que le commandeur de la colonne, qui vient se placer sous la pile de la pièce qui prend. Les autres pièces de la colonne ne bougent pas. Un nouveau commandeur apparaît et on peut ainsi, éventuellement, délivrer une ou plusieurs de ses propres pièces prisonnières, comme le montre la figure 3.

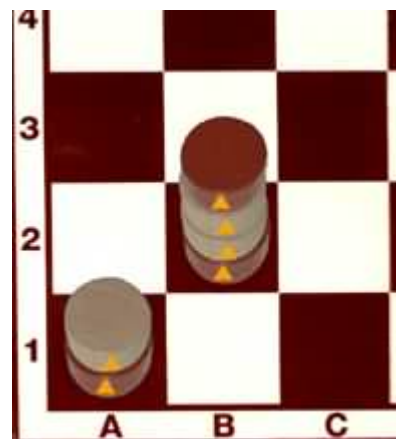


Figure 3a (position de départ)

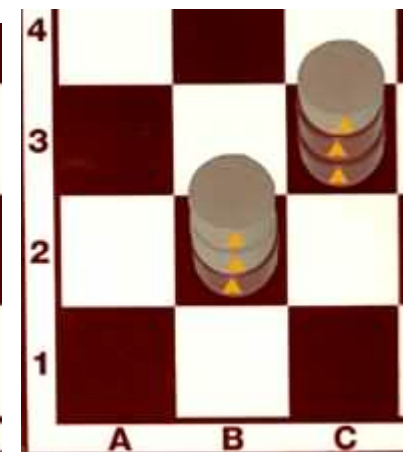


Figure 3b (position d'arrivée)

3. la capture:

Elle est obligatoire; on peut capturer plusieurs pièces en un seul coup. Quand plusieurs captures sont possibles on a le choix, c'est-à-dire qu'on n'est pas obligé d'effectuer la plus longue ; il faut cependant capturer jusqu'au bout.

4. la promotion:

quand un soldat arrive sur la dernière rangée, il est retourné et promu officier. La promotion termine le déplacement du pion. Quand un officier est capturé, il reste officier.

5. la colonne:

Elle appartient momentanément au joueur qui a le commandeur et se déplace avec lui selon les mêmes règles de déplacements qu'un pion isolé.

On ne peut pas capturer dans le même coup plusieurs pièces d'une même colonne.

6. Fin du jeu:

un joueur gagne quand son adversaire n'a plus de coups, c'est-à-dire quand toutes ses pièces sont prisonnières ou quand les pièces restantes sont bloquées.

Lasca et Yi-King:

les colonnes font penser à une figure de Yi-King (le livre des transformations): le bon et le mauvais s'entrecroisent et s'annulent sournoisement. La colonne blanche a de la figure 4 est très efficace, puisqu'un seul pion blanc commande 4 pions noirs, dont un officier. Mais c'est une colonne très vulnérable, parce qu'une seule capture ferait apparaître une solide colonne noire. Elle doit donc être protégée et mobilise des forces pour sa défense. La colonne blanche b par contre est très solide, et n'a pas besoin d'être défendue. Il faut qu'elle soit capturée cinq fois pour qu'elle disparaisse; elle doit participer à l'offensive. Mais elle immobilise quatre pièces blanches. Par conséquent à une force correspond une faiblesse et réciproquement.

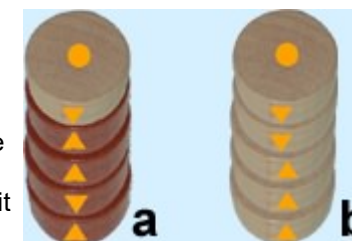


Figure 4

Un brin de stratégie:

Dans le début de partie, les coups possibles sont peu nombreux; il n'y a au début que trois cases vacantes et les coups sont souvent forcés. Mais dès qu'apparaissent quelques officiers - les promotions sont nombreuses - on assiste à des courses-poursuites échevelées sur tout le terrain, avec des renversements de situation aussi brusques qu'inattendus.

le sacrifice: il joue un très grand rôle : voici quelques "coups" tactiques très simples qui le montrent. Dans la figure 5a, le sacrifice du soldat en D2 est payant. Le coup se déroule comme suit:

1. D2 --> C3; 2. D4 --> B2; 3. A1 --> C3

Dans la figure 5b, le résultat de la manoeuvre: deux colonnes blanches, dont une avec un prisonnier noir.

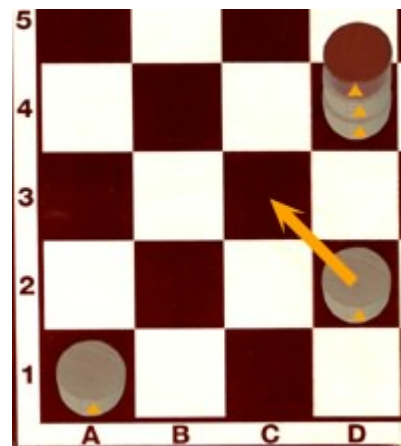


Figure 5a

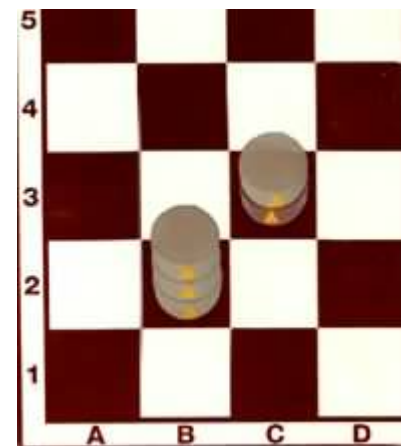
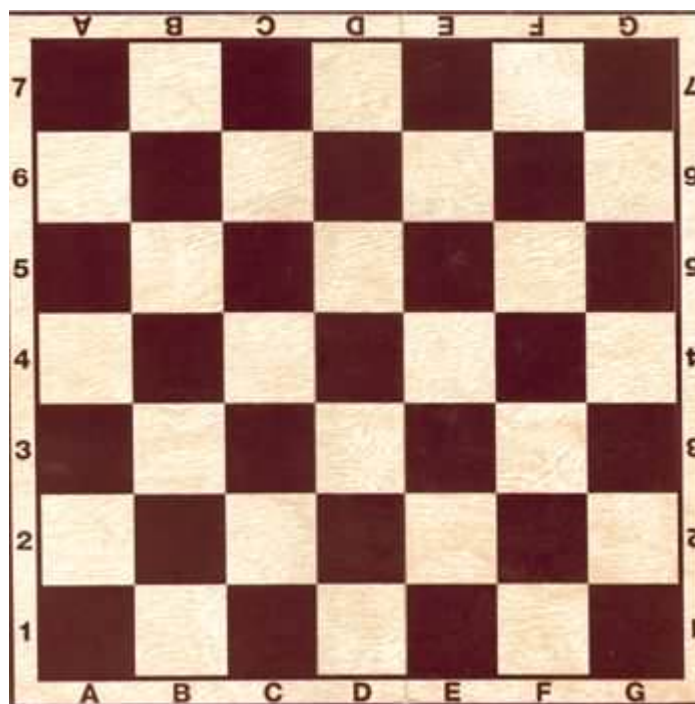


Figure 5b

Plateau de jeu (taille réelle = 24 x 24 cm)
[Retour présentation](#)