[moguli]

Pour 2 joueurs, à partir de 12 ans

PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur essaie de faire traverser la surface de jeu à ses quatre pions. Cette surface de jeu est faite de tuiles sur les deux faces desquelles sont représentés des chemins. Les deux faces d'une même tuile sont parfois, mais pas toujours, identiques. Durant la partie, les joueurs peuvent faire pivoter les tuiles, changeant ainsi à la fois les chemins représentés sur et sous les tuiles. Bien que les chemins figurant sous les tuiles ne puissent pas être vus, ils sont indiqués sur le dessus de la tuile. Les joueurs déplacent leurs pions le long des chemins et peuvent, aux portes, passer du dessus au dessous, ou inversement.

MATÉRIEL

35 tuiles



35 portes



10 pions (5 par joueur)



1 livret de règles

Avant la première partie, détachez soigneusement les tuiles de leur planche de carton. Ôtez ensuite les trous circulaires au centre de chaque tuile, et placez dans chacun d'entre eux une porte, de manière à ce qu'elle dépasse du dessus de la tuile. Durant la partie, les portes seront utilisées pour faire pivoter les tuiles. Les tuiles doivent reposer bien à plat sur la table, la face inférieure sur le dessous.

MISE EN PLACE

- Les joueurs se font face, et décident qui va jouer en premier.
- Mélangez les 35 tuiles et placez les aléatoirement entre les deux joueurs, en un rectangle de 5 tuiles de largeur (face aux joueurs) et de 7 tuiles de longueur (entre les joueurs), qui sera la surface de jeu.
- Chaque joueur place ses 5 pions sur les portes des 5 tuiles de sont côté de la surface de jeu - sa rangée de départ. Il ne peut y avoir qu'une seule tuile sur chaque porte.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se joue en un certain nombre de tours, les joueurs jouant l'un après l'autre, à tour de rôle.

À son tour, un joueur peut effectuer deux actions :

A. Pivoter une tuile de son choix
B. Déplacer l'un de ses pions

Un joueur peut effectuer les deux actions dans l'ordre de son choix, mais il ne peut pas effectuer deux fois la même action.

Durant la partie, chaque joueur doit faire en sorte qu'au moins deux des portes de sa rangée de départ soient libres. Cela signifie qu'aux deux premiers tours de jeu, chacun doit avancer l'un de ses pions se trouvant sur sa rangée de départ.

En revanche, un joueur n'a pas cette obligation quant à la rangée de départ de son adversaire. Un joueur peut donc amener un de ses pions sur une porte libre de la rangée de départ adverse, en respectant les règles de déplacement, même si cela signifie qu'il n'y aura plus ensuite deux portes libres dans cette rangée.

Dans ce cas, son adversaire devra ensuite, dès son prochain tour, déplacer s'il le peut un pion de sa rangée de départ pour libérer une porte. Cela signifie donc que s'il y a moins de deux portes libres dans sa propre rangée de départ, un joueur doit toujours, s'il le peut, déplacer l'un de ses pions de cette rangée afin de libérer une porte. De même, un joueur ne peut jamais amener l'un de ses pions sur sa propre rangée de départ si à la suite de ce mouvement il y aurait moins de deux portes libres sur sa rangée de départ.

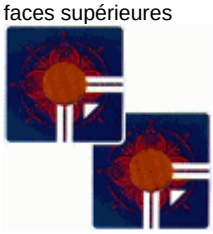
Les chemins

Chaque tuile a deux chemins (une double ligne blanche) sur sa face supérieure et deux chemins sur sa face inférieure. Les chemins vont de la porte à l'un des côtés de la tuile. Il y a deux sortes de tuiles :

- Tuiles avec un triangle blanc :

  Les chemins des faces supérieure (surface) et inférieure (souterrain) de la tuile sont identiques, et relient donc deux côtés de la tuile.

faces supérieures

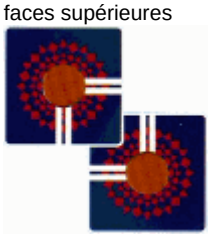


faces inférieures

- Tuiles sans triangle blanc :

  Les chemins des faces supérieure et inférieure sont inversés. Les deux chemins figurant sous la tuile relient donc les deux côtés qui ne sont pas reliés sur le dessus.

faces supérieures



faces inférieures

A. Pivoter une tuile

Avant ou après le déplacement d'un de ses pions, le joueur peut faire pivoter une tuile. Pour cela, il soulève la tuile en la tenant par la porte, la fait tourner de 90, 180 ou 170°, et la repose au même endroit. Un joueur peut faire pivoter n'importe quelle tuile, y compris une tuile avec l'un de ses pions ou avec un pion adverse. Un joueur qui fait pivoter une tuile avec un pion doit prendre bien garde de ne pas faire tomber le pion, ou de le remettre en place ensuite.

Exception : Un joueur ne peut pas faire pivoter de nouveau la tuile que son adversaire vient de faire pivoter.

Un joueur peut faire pivoter une tuile même s'il ne peut pas déplacer de pion.

Note : tourner ainsi les tuiles permet de préparer un chemin pour ses propres pions, ou de rompre un chemin utile à l'adversaire.

B. Deplacer un pion

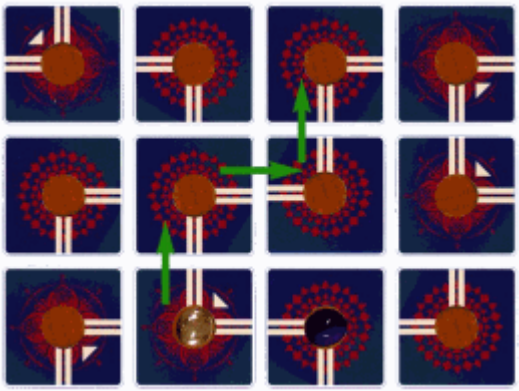
Le déplacement se fait toujours en trois étapes:

1. Premier déplacement en surface
2. Déplacement souterrain
3. Second déplacement en surface

1. Premier déplacement en surface

Le joueur déplace son pion aussi loin qu'il le souhaite le long des chemins de la face supérieure des tuiles, allant de porte en porte. Les portes d'arrivée et de départ doivent donc être reliées par un chemin ininterrompu sur la face supérieure des tuiles.

Toutes les portes traversées doivent être libres, c'est à dire qu'aucun pion ne doit s'y trouver. Il est interdit de passer en surface par une porte où se trouve un autre pion, quel que soit son propriétaire.



En surface, le joueur peut déplacer la tuile claire uniquement dans la direction de la flèche. Il ne peut pas la déplacer dans l'autre direction, car la porte est occupée.

Le premier déplacement en surface se termine lorsque le joueur utilise une porte libre pour passer sous le plateau de jeu. Le pion doit ensuite effectuer un déplacement souterrain, d'au moins une tuile, vers une autre porte avant de retourner en surface.

Note : le premier déplacement en surface n'est pas obligatoire, et le joueur peut choisir de faire passer immédiatement un pion sous le plateau de jeu, à la porte où il se trouve, et d'entamer tout de suite son déplacement souterrain.

2. Déplacement souterrain

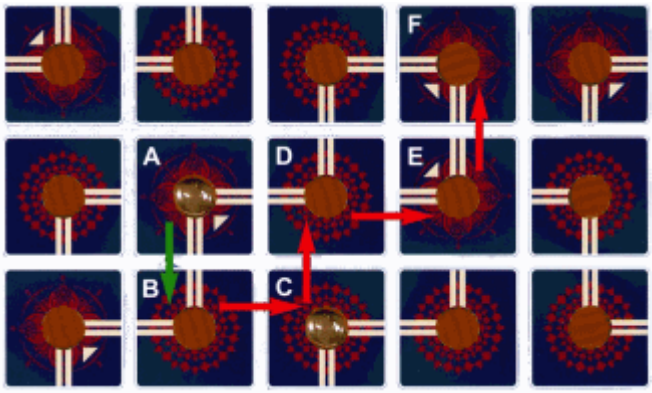
Ce déplacement se fait le long des chemins souterrains, selon les mêmes règles que celles qui s'appliquent au déplacement en surface, avec les modifications suivantes :

- Les pions bloquent le mouvement en surface, mais pas sous terre. Un joueur peut donc déplacer un pion sous le plateau de jeu en traversant une tuile occupée par un pion, quel que soit son propriétaire. Le pion est simplement censé passer en dessous.
- Durant son déplacement souterrain, le joueur doit faire passer son pion sous au moins une tuile occupée par un pion, quel que soit son propriétaire.

Note : le déplacement souterrain nécessite au moins trois tuiles: la tuile où le pion descend sous terre, la tuile occupée sous laquelle il passe, et la tuile où il remonte à la surface.

Note : un joueur ne peut en aucun cas déplacer un pion s'il ne peut pas le faire passer sous au moins un autre pion dans son déplacement souterrain.

Le déplacement souterrain se termine lorsque le joueur utilise une porte libre pour remonter en surface.



Le joueur déplace son pion en surface de A en B, où il utilise la porte pour descendre sous terre. Il se déplace ensuite sous le plateau de jeu, passant sous la tuile occupée C, puis en D et E, où il doit remonter à la surface, puisqu'il ne lui est pas possible de se déplacer plus avant sous terre.

Le joueur ne peut pas déplacer directement son pion de A vers D et E, car il doit obligatoirement descendre sous terre et passer sous au moins un autre pion.

Action bonus

Si, durant son déplacement souterrain, le joueur fait passer son pion sous au moins un pion adverse, il a droit à une action «pivoter une tuile» supplémentaire à la fin de son tour.

Note : si le joueur a fait pivoter une tuile avant son déplacement, il peut éventuellement faire pivoter de nouveau la même tuile, ou une autre. Si un joueur a, durant son tour, fait pivoter deux tuiles différentes, son adversaire ne peut, à son prochain tour, faire pivoter aucune des deux.

3. Second déplacement en surface

Le second déplacement en surface obéit aux mêmes règles que le premier.

Note : comme le premier, le second déplacement en surface est facultatif, et le joueur peut décider d'arrêter le déplacement de son pion sur la porte qu'il a utilisée pour remonter à la surface.

IMPOSSIBLE DE DEPLACER UN PION

Il se peut qu'un joueur soit dans l'impossibilité de déplacer un pion. Deux situations sont possibles. Soit le joueur n'a aucun mouvement légal possible pour aucun de ses pions; soit il doit déplacer l'un des pions de sa rangée de départ car il y a moins de deux portes libres sur cette rangée, et il n'a aucun mouvement légal possible pour un pion de sa rangée de départ. Dans les deux cas, le joueur ne déplace pas de pion - cela signifie notamment qu'il ne peut pas utiliser le fait que ses pions de la rangée de départ sont bloqués pour déplacer un autre pion. Dans une telle situation, le joueur peut seulement faire pivoter une tuile, préparant ainsi un déplacement ultérieur.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsqu'un joueur amène son quatrième pion sur l'une des portes de la rangée de départ adverse. Si c'était le premier joueur, son adversaire a encore le droit de jouer une dernière fois, et si cela lui permet aussi d'amener son quatrième pion sur la rangée de départ adverse, il y a égalité. Sinon, le joueur qui a amené ses quatre pions sur la rangée de départ adverse est vainqueur.

Le jeu se termine également si, durant trois tours consécutifs, aucun joueur n'a pu déplacer un pion. Dans ce cas, le vainqueur est celui qui a amené le plus de pions sur la rangée de départ adverse.

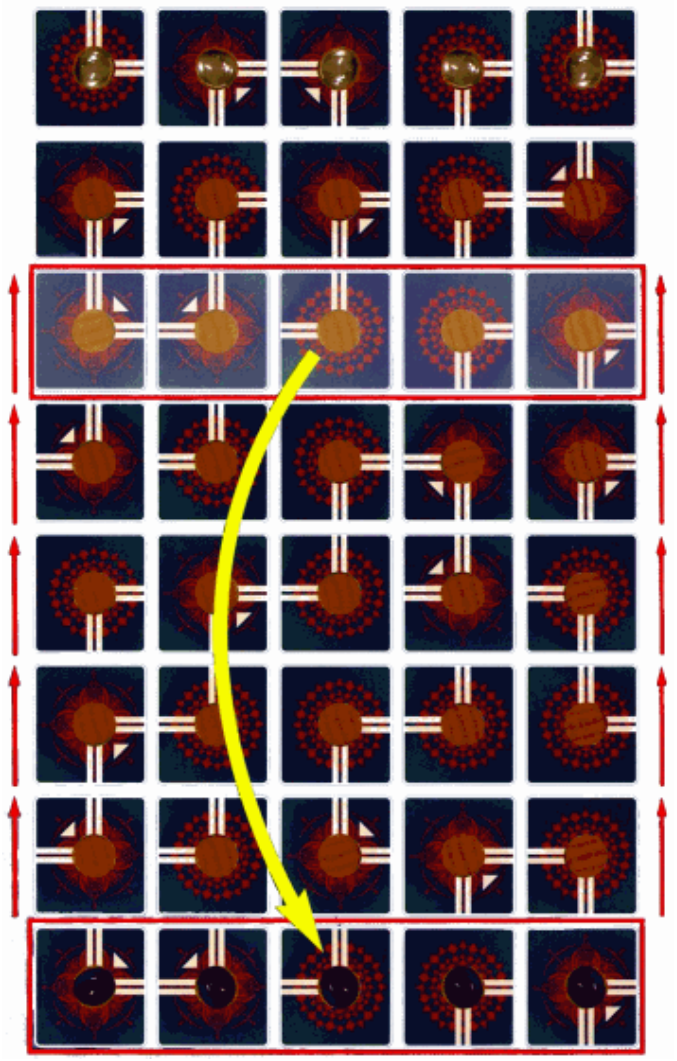
VARIANTES

Les deux variantes qui suivent peuvent être jouées séparément, ou combinées.

NOUVELLE RANGÉE DE DÉPART

Après la mise en place de la surface de jeu, le premier joueur peut modifier sa rangée de départ en en échangeant toutes les tuiles avec celles de l'une des trois rangées centrales. L'ordre et l'orientation des tuiles ne doivent pas être modifiés durant cet échange. Le second joueur peut ensuite faire de même, en échangeant sa rangée de départ avec l'une des trois rangées centrales, sans modifier ni l'ordre, ni l'orientation des tuiles.

Bien sûr, aucun des deux joueurs n'est obligé de faire ce changement, et chacun peut se satisfaire de sa rangée. Si le premier joueur n'a pas changé sa rangée de départ, il ne peut pas le faire après que le second ait changé la sienne.



LE CYLINDRE

Dans cette variante, on joue comme si la surface de jeu était un cylindre de sept tuiles de long. La surface de jeu est disposée comme dans le jeu de base. Durant la partie, les tuiles de gauche et de droite d'une même rangée sont considérées comme adjacentes, et un pion peut donc se déplacer directement de l'une à l'autre si elles ont des chemins connectés.



Note: C'est un cylindre et non un pneu, et les tuiles des rangée de départ et d'arrivée ne sont donc pas contiguës.

AUTEUR : REINHOLD WITTIG
ILLUSTRATIONS : MATTHIAS WITTIG

© 2004 ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
All Rights Reserved
Made in Germany

Distribution en Autriche: Piatnik & Sôhne, Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien
Distribution en Suisse: Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wàdenswil

Règle mise en ligne par François Haffner pour les lecteurs de jeuxsoc.free.fr – novembre 2004