

Bâtons et Pions

Auteur : Christian Jungling

1 – Principe

Pour deux joueurs. Un joueur a des pions foncés, l'autre a des pions clairs.
Il n'y a pas de plateau ; le plan du jeu est dessiné par la pose des bâtonnets.

Chaque joueur à tour de rôle

- **peut** déplacer des bâtonnets qui forment une surface de jeu, et...
- **doit** déplacer, sur cette surface, un de ses pions (il **peut** tenter de prendre des pions adverses lors de ce déplacement).

Le jeu est gagné par le joueur qui a pris tous les pions de son adversaire.

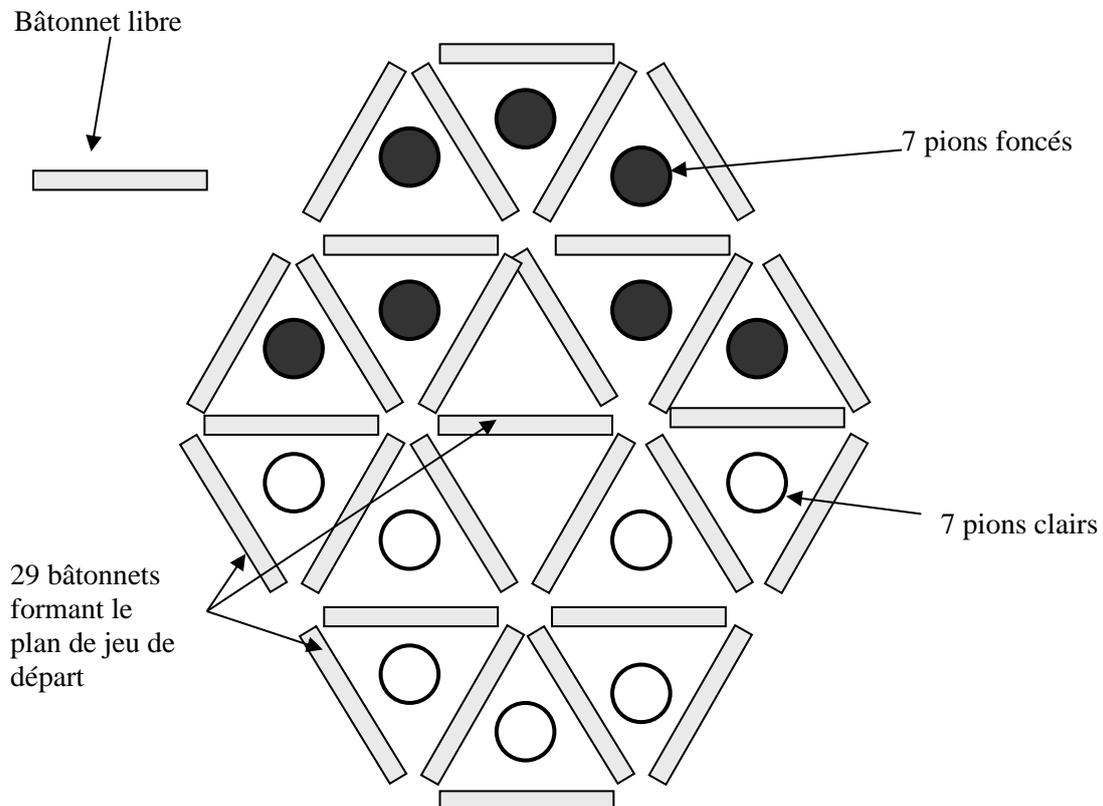
Le jeu est gagné également si l'adversaire ne peut plus déplacer de pion lors de la phase obligatoire de mouvement d'un pion.

2- Position de départ

29 bâtonnets forment le plan de jeu ; 1 bâtonnet n'est pas intégré à la figure initiale et sera disponible par la suite.

7 pions clairs se trouvent dans les cases d'un côté de la ligne médiane, 7 pions foncés de l'autre côté (sauf dans les deux cases centrales).

Le blanc commence.



3 - Déroulement du jeu

A tour de rôle, chaque joueur

- **peut** déplacer un ou deux bâtonnets, **et...**

- **doit** déplacer un de ses pions (il peut s'agir d'un déplacement simple ou d'un saut pour prendre un ou plusieurs pions adverses).

3.1 - Déplacement d'un ou de deux bâtonnets

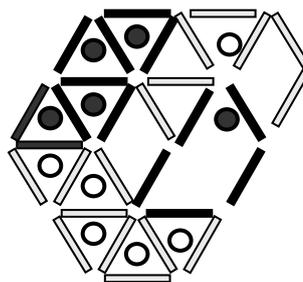
S'il le souhaite, et dans la mesure où les règles ci-après le permettent, le joueur peut déplacer un ou deux bâtonnets. Le bâtonnet déplacé ou un des deux bâtonnets déplacés peut être le bâtonnet supplémentaire s'il est encore disponible (dès qu'il est joué, il devient identique dans son utilisation aux autres bâtonnets.)

Si les règles ci-après ne permettent pas de déplacer le moindre bâtonnet, le joueur passe à la phase obligatoire de déplacement du pion.

Règles de déplacement :

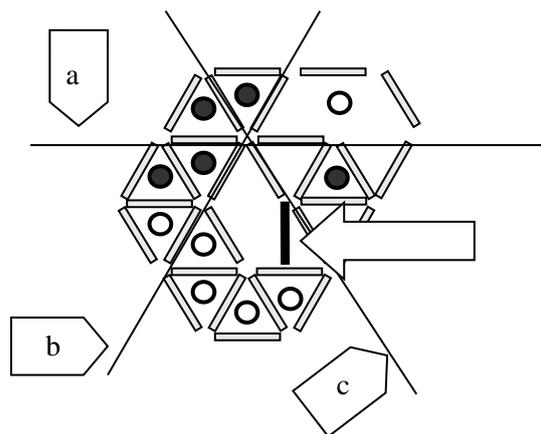
☞ on ne peut pas déplacer un bâtonnet en contact avec un pion adverse (un bâtonnet est en contact avec un pion, si ce bâtonnet contribue à former la case où se trouve ce pion),

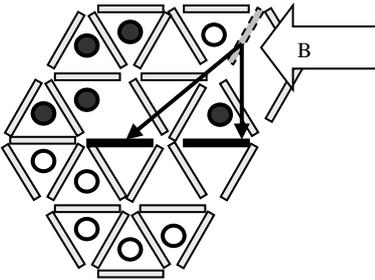
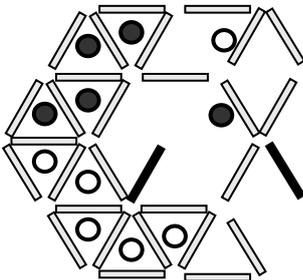
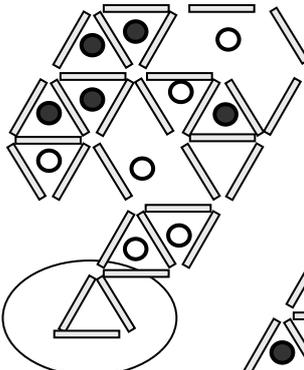
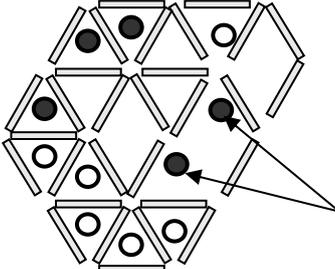
Les bâtonnets noirs ci-contre sont « en contact » avec un pion noir et ne peuvent pas être déplacés par le joueur blanc



☞ un bâtonnet ne peut être posé que parallèlement aux lignes formées par les bâtonnets dans le placement du début du jeu,

*Les bâtonnets ne peuvent être placés que parallèlement aux axes /a /b ou /c.
Le bâtonnet noir n'est pas placé correctement.*



<p>☞ on ne peut pas placer un bâtonnet au contact d'un pion adverse,</p> <p><i>Le joueur blanc ne peut pas déplacer le bâtonnet B aux emplacements marqués en noir car il serait mis « au contact » d'un pion adverse noir.</i></p>	
<p>☞ à l'issue du déplacement des deux bâtonnets, (ou du bâtonnet si le joueur choisit de n'en déplacer qu'un)...</p> <ul style="list-style-type: none"> - chaque bâtonnet doit faire partie des côtés d'une case <ul style="list-style-type: none"> ➢ à l'exception du bâtonnet libre s'il n'a pas encore été joué. ➢ les cases sont des polygones d'un nombre quelconque de côtés, <p><i>Le placement des deux bâtonnets noirs n'est pas correct. Ils n'appartiennent pas à un côté, d'une case</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - le plan de jeu résultant des déplacements, formé par l'ensemble des bâtonnets doit être d'un seul tenant (le plan de jeu ne doit pas être scindé en plusieurs parties sans contact ou en contact par un unique coin), <p><i>La partie entourée n'est reliée au reste du plan de jeu que par un seul coin : situation incorrecte</i></p> <p><i>La partie entourée est isolée du reste du plan de jeu : le plan de jeu est scindé, situation incorrecte</i></p>	  
<p>☞ à l'issue du déplacement des deux bâtonnets, ou du bâtonnet si le joueur choisit de n'en déplacer qu'un, il ne doit pas y avoir plus d'un pion par case</p> <p><i>Deux pions noirs se retrouvent dans la même case à l'issue du déplacement de bâtonnet(s) : situation incorrecte.</i></p>	

3.2 - Déplacement du pion

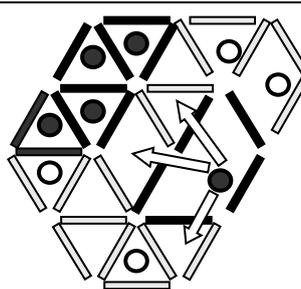
Le déplacement d'un pion est **obligatoire** à l'issue de la phase possible et facultative de déplacement des bâtonnets. Il peut s'agir d'un déplacement simple ou de la prise d'un ou plusieurs pions adverses. La prise n'est pas obligatoire (sauf si c'est le seul déplacement possible).

Un joueur qui ne peut plus déplacer de pion perd la partie

3.2.1 - Déplacement simple :

☞ Le joueur déplace un pion de sa case d'origine vers une case contigüe vide de pion
➤ on dit de deux cases qu'elles sont contigües si elles ont au moins un bâtonnet commun.

Le pion noir peut se déplacer dans une des trois cases contigües marquées d'une flèche (cases vides ayant au moins un bâtonnet commun avec la case du pion).



3.2.2 - Prise d'un pion adverse (saut) :

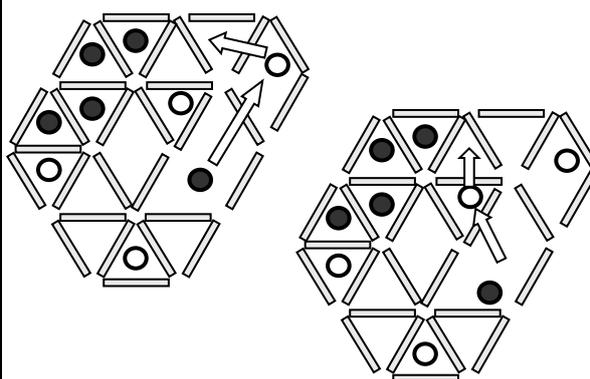
Un pion (preneur) peut prendre un pion adverse en « sautant » par-dessus la case occupée par ce pion adverse.

Pour ce faire,

- la case « sautée », où se trouve le pion adverse à prendre, doit être contigüe à la case de départ du pion preneur,
- une case contigüe à la case « sautée » doit être vide pour accueillir l'arrivée du « saut » (cette dernière case doit être différente de celle du départ du « saut »).

A l'issue de cette prise, le pion pris est immédiatement retiré du jeu

Deux exemples de prises d'un pion blanc par le joueur noir.

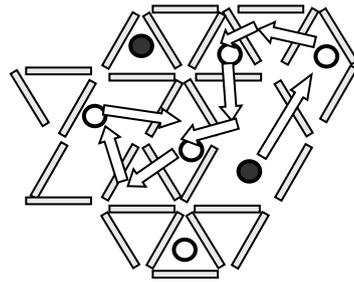


Si la case d'arrivée du « saut » du pion preneur permet une nouvelle prise de pion adverse, celle-ci peut (sans obligation) être faite et réitérée tant que les règles de prises sont respectées.

Une prise multiple est considérée comme une succession de prises simples. Conséquemment les pions pris sont retirés au fur et à mesure des prises (la case est ainsi libérée),

Les notions de cases de départ et d'arrivée du saut sont propres à chacun des sauts simples successifs (et non à tout le circuit fait par le pion preneur).

Le joueur noir prend quatre pions blancs.



Un joueur qui a pris tous les pions de son adversaire gagne la partie.

--o|O|o--