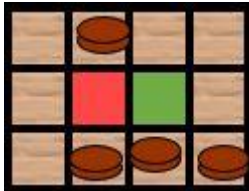




Imbriqua - Règle

1. But du jeu et principe

Deux joueurs s'efforcent, sur un plateau quadrillé, d'encadrer des cases vides en plaçant un pion de part et d'autre de cette case.

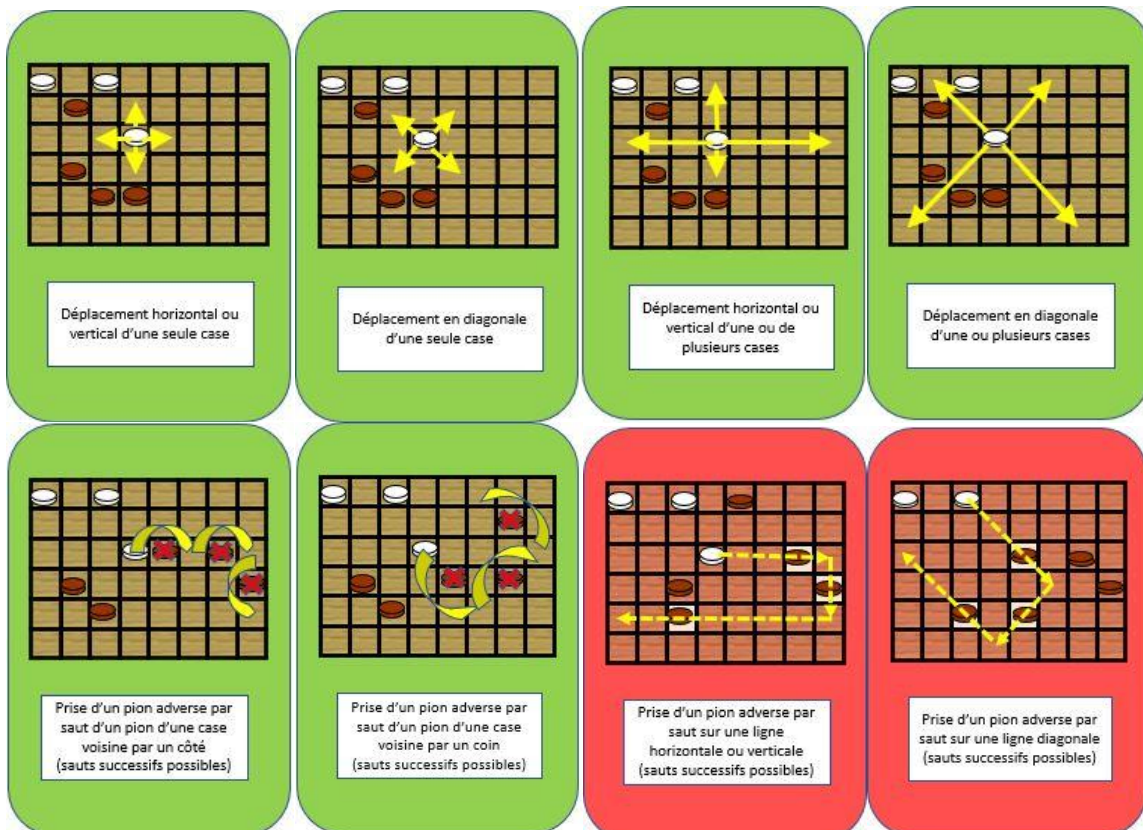


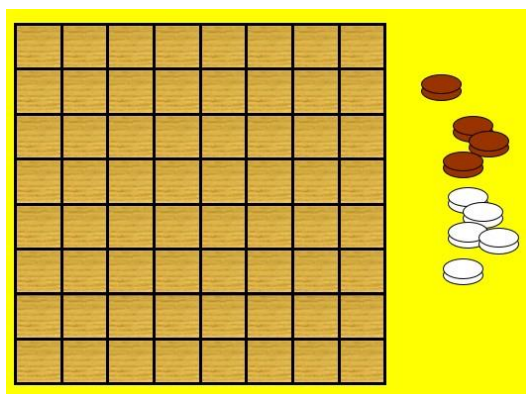
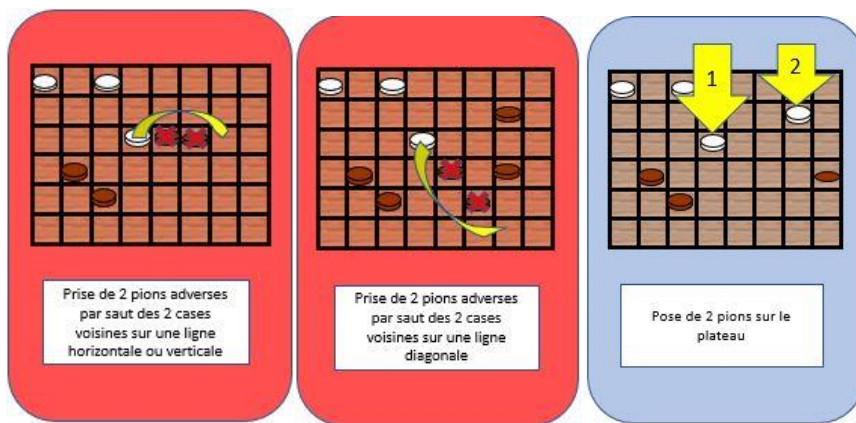
Les cases rouge et verte ci-contre sont "encadrées" par les pions noirs.
La case rouge sur un alignement vertical, la verte sur une diagonale.

2. Description des éléments de jeu

Le jeu est composé

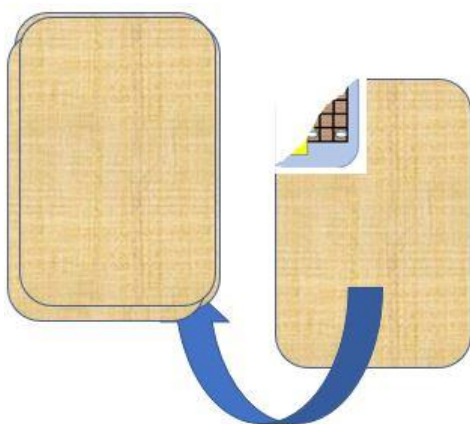
- d'une surface quadrillée, carrée, comptant 64 cases (8x8),
- de pions clairs et foncés ; un joueur joue avec les pions clairs, l'autre avec les pions foncés (chacun en possédant théoriquement un nombre illimité),
- de 11 cartes « action » générant les mouvements des pions.





3. Préparation de la partie.

Les joueurs conviennent de qui joue en premier, et choisissent leur couleur.
 La carte "**Pose de 2 pions**" est mise de côté. Les 10 cartes restantes sont mélangées et posée en talon face cachée. La carte "**Pose de 2 pions**" est placé en-dessous du talon.

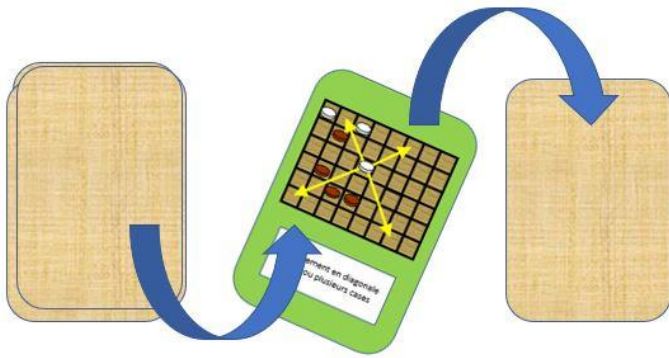


4. Déroulement du jeu

Les deux joueurs commencent par placer 4 pions sur le plateau ; les joueurs posent alternativement ces pions un à un sur les cases de leur choix.

Ensuite, chaque joueur à tour de rôle :

- pose un pion sur le plateau, (dans cette phase, il est interdit de poser ce pion sur une des cases en bord de plateau, **sauf** s'il n'y a plus de case vide ailleurs),
- retourne la première carte du talon,
- applique l'action (**l'action est obligatoire** ; si le joueur ne peut pas la réaliser, son adversaire lui retire un pion du plateau),
- pose la carte, face caché, sur le dessus d'un talon de défausse (les cartes de ce nouveau talon seront ainsi dans l'ordre inverse du précédent, en particulier la dernière carte jouée d'un talon sera la première du nouveau talon).



Le jeu se termine lorsque 4 talons auront été épuisés.

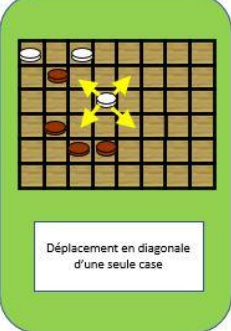
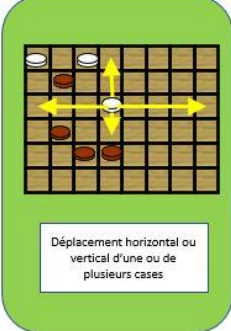
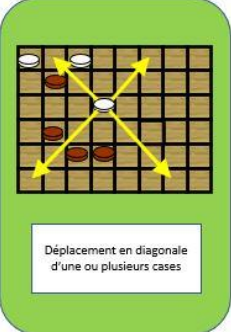

5. Détail des actions générées par les cartes.

Rappel : l'action commandée par la carte est obligatoire (si le joueur ne peut pas la réaliser, son adversaire lui retire un pion quelconque du plateau),

Les actions sur fond **vert** peuvent être appliquées par le joueur à n'importe lequel de ses pions présents sur le plateau (y compris le dernier posé).

Les actions sur fond **rouge** ne peuvent être réalisées que par le dernier pion qui vient d'être posé.

<p><i>Déplacement horizontal ou vertical d'une seule case</i></p> <p>L'action peut s'appliquer à un pion déjà sur le plateau ou au dernier posé.</p> <p>Un pion doit être déplacé sur une direction verticale ou horizontale vers une case voisine par un côté.</p>	<p>Déplacement horizontal ou vertical d'une seule case</p>
--	--

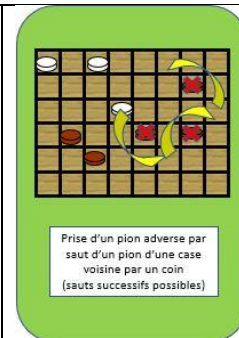
<p><i>Déplacement en diagonale d'une seule case</i></p> <p>L'action peut s'appliquer à un pion déjà sur le plateau ou au dernier posé.</p> <p>Un pion doit être déplacé en diagonale vers une case voisine par un angle.</p>	 <p>Déplacement en diagonale d'une seule case</p>
<p><i>Déplacement horizontal ou vertical de plusieurs cases</i></p> <p>L'action peut s'appliquer à un pion déjà sur le plateau ou au dernier posé.</p> <p>Un pion doit être déplacé dans une direction verticale ou horizontale d'au moins une case.</p> <p>Les cases franchies doivent être vides.</p>	 <p>Déplacement horizontal ou vertical d'une ou de plusieurs cases</p>
<p><i>Déplacement en diagonale de plusieurs cases</i></p> <p>L'action peut s'appliquer à un pion déjà sur le plateau ou au dernier posé.</p> <p>Un pion doit être déplacé en diagonale d'au moins une case. Les cases franchies doivent être vides</p>	 <p>Déplacement en diagonale d'une ou plusieurs cases</p>
<p><i>Prise d'un pion sur une case immédiatement voisine par un côté</i></p> <p>L'action peut s'appliquer à un pion déjà sur le plateau ou au dernier posé.</p> <p>Un pion doit prendre, en sautant suivant une direction horizontale ou verticale, un pion adverse situé sur une case voisine par un côté.</p> <p><i>La case d'arrivée du saut doit être libre et dans le même alignement. Le pion pris est enlevé immédiatement. Un ou des nouveaux sauts (non obligatoires) peuvent être effectués à partir de la case d'arrivée si les conditions de prise restent respectées.</i></p>	 <p>Prise d'un pion adverse par saut d'un pion d'une case voisine par un côté (sauts successifs possibles)</p>

Prise d'un pion sur une case immédiatement voisine par un coin

L'action peut s'appliquer à un pion déjà sur le plateau **ou** au dernier posé.

Un pion **doit** prendre, en sautant suivant une **diagonale**, un pion adverse situé sur une case voisine par un coin.

La case d'arrivée du saut doit être libre et dans le même alignement. Le pion pris est enlevé immédiatement. Un ou des nouveaux sauts (non obligatoires) peuvent être effectués à partir de la case d'arrivée si les conditions de prise restent respectées.



Prise d'un pion dans une case éloignée sur une ligne horizontale ou verticale

Le **dernier** pion posé **doit** prendre, en sautant suivant une direction **horizontale ou verticale**, au moins un pion adverse situé sur une case de ces lignes.

Une case d'arrivée du saut au-delà du pion pris doit être libre et dans le même alignement. Sauf la case du pion pris, toutes les cases franchies doivent être libres.

Le pion pris est enlevé immédiatement.

Un ou des nouveaux sauts (non obligatoires) peuvent être effectués à partir de la case d'arrivée si les conditions de prise restent respectées.



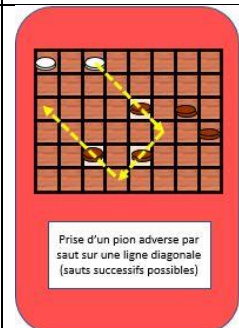
Prise d'un pion dans une case éloignée sur une ligne diagonale

Le **dernier** pion posé **doit** prendre, en sautant suivant une direction **diagonale**, au moins un pion adverse situé sur une case de ces lignes.

Une case d'arrivée du saut au-delà du pion pris doit être libre et dans le même alignement. Sauf la case du pion pris, toutes les cases franchies doivent être libres.

Le pion pris est enlevé immédiatement.

Un ou des nouveaux sauts (non obligatoires) peuvent être effectués à partir de la case d'arrivée si les conditions de prise restent respectées.



Prise de 2 pions à partir d'une case immédiatement voisine par un côté

Le **dernier** pion posé **doit** prendre, en sautant suivant une direction **horizontale ou verticale**, deux pions adverses, le premier étant sur une case voisine par un côté (idem saut d'un pion, mais appliqué à deux pions côte à côte).

La case d'arrivée du saut doit être libre et dans le même alignement. Les pions pris sont retirés immédiatement.

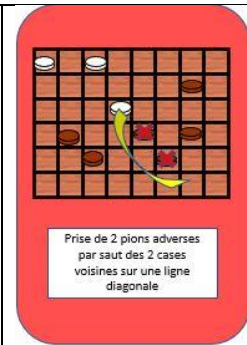
Ce saut ne peut pas être renouvelé à partir de la case d'arrivée même si les conditions de prise restent respectées.



Prise de 2 pions à partir d'une case immédiatement voisine par un coin

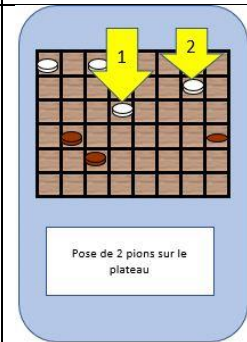
Le **dernier** pion posé **doit** prendre, en sautant suivant une direction **diagonale**, deux pions adverses, le premier étant sur une case voisine par un coin (idem saut d'un pion, mais appliqué à deux pions côte à côte).

La case d'arrivée du saut doit être libre et dans le même alignement. Les pions pris sont retirés immédiatement. Ce saut ne peut pas être renouvelé à partir de la case d'arrivée même si les conditions de prise restent respectées.



Pose de 2 pions

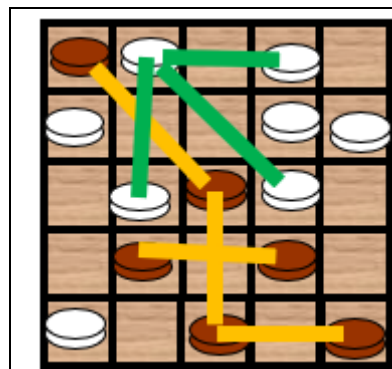
Le joueur doit poser deux pions sur le plateau (autorisé ici également sur les cases en bordure). Aucune autre action n'est à faire.



6. Fin de partie

Lorsque 4 talons ont été épuisés, la partie est terminée et les joueurs procèdent au décompte des cases vides encadrées par leurs pions.

Une case vide est dite "encadrée" par un joueur, si celui-ci a placé un pion de part et d'autre de cette case **dans le même alignement**.



Exemple ci-contre :
les clairs encadrent 3 cases. Les foncés 4.

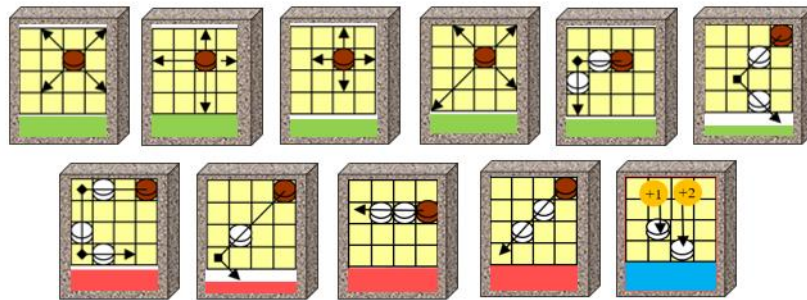
Une case peut être comptée "encadrée" plusieurs fois, si elle appartient à des alignements différents.

Le joueur qui compte le plus de cases "encadrées" gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de pions sur le plateau qui gagne.

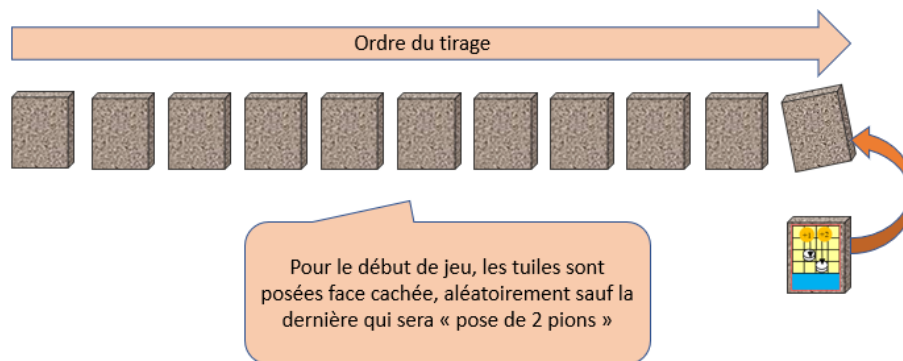
—\o/—

VERSION TUILES

Le jeu peut être présenté avec des tuiles au lieu de cartes pour indiquer les actions.



Dans ce conditionnement, le talon est remplacé par un alignement de tuiles.



Les tuiles jouées à la suite de la pose des pions sont placées sur une nouvelle rangée. Les tuiles étant toujours découvertes de gauche à droite, comme dans le cas des talons de cartes, l'ordre de sortie est inversé. Le jeu se termine quand 4 rangées ont été épuisées.

