

LIGNES

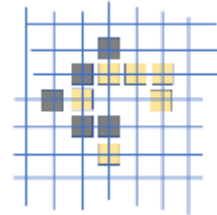
1. Le jeu, éléments et principes

Pour deux joueurs. L'objectif, en posant ses pions et en avançant des alignements, est de prendre des pièces à l'adversaire.

Chaque joueur dispose de 20 pions à base carrée. L'un joue avec les pions clairs, l'autre avec les pions foncés.

1.1. Le plan de jeu

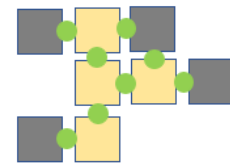
Il n'y a pas de plateau, les pions sont posés sur des lignes imaginaires horizontales et verticales. Ils forment ainsi le plan de jeu.



Dans le plan de jeu, les pions doivent être placés côté(s) contre côté(s). Le plan de jeu doit être unique et continu par les côtés des pions.

Ces conditions doivent être respectées lors de la pose d'un pion et après tout déplacement.

Ci-contre, les divers pions ont tous au moins un côté en contact avec le côté d'un autre pion (points verts) et le plan de jeu constitué par ces pions est unique.



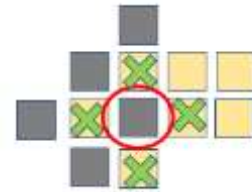
A contrario, exemples de situations non conformes à la règle

<p><i>Le placement du pion cerclé de rouge, isolé du plan de jeu, n'est pas correct.</i></p>	<p><i>Un groupe de pions, cerclé de rouge, crée un second plan de jeu. C'est incorrect car le plan de jeu doit rester unique.</i></p>
<p><i>Le placement des pions en seul contact par un ou plusieurs coins n'est pas conforme.</i></p>	<p><i>De même, des groupes de pions en seul contact par un ou des coins, ne constitue pas un plan de jeu unique, continu par les côtés</i></p>
<p><i>Idem. Le plan de jeu n'est pas continu par les côtés des pions. Seuls des coins relient les deux groupes.</i></p>	<p><i>Note : dans ce dernier cas la situation est correcte. Même si deux pions sont reliés par un coin, le plan de jeu reste unique entre tous les pions, et continu par les côtés.</i></p>

1.2. La situation de prise

Un pion adverse peut éventuellement être pris si ses quatre côtés sont bordés par les pions du preneur.

Prise possible du pion foncé par les clairs.



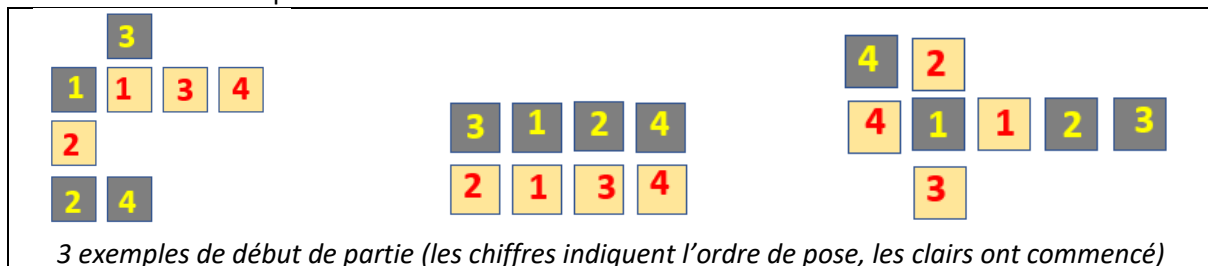
2. Déroulement du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle.

2.1. Début du jeu

En début de jeu, les joueurs posent 4 pions sur la table, alternativement un à un.

Le positionnement est totalement libre à partir du moment où chaque pion est posé en contact par un côté avec un autre pion.



3 exemples de début de partie (les chiffres indiquent l'ordre de pose, les clairs ont commencé)

2.2. Suite du jeu

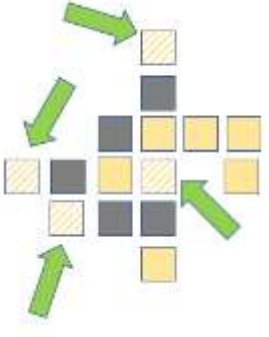
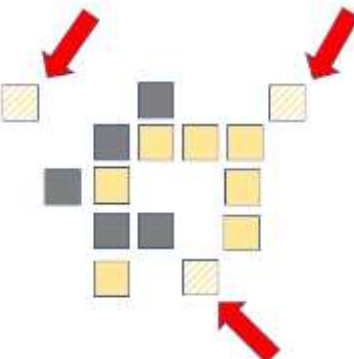
Ensuite chaque joueur à son tour :

- **doit** poser un pion,
- **doit** déplacer un alignement (celui-ci ne contient pas obligatoirement le pion juste posé),
- **peut** prendre un pion adverse si la situation le permet et, le cas échéant, **doit** déplacer un alignement pour boucher le « trou » qui en est issu.

3. Détails des 3 actions de jeu :

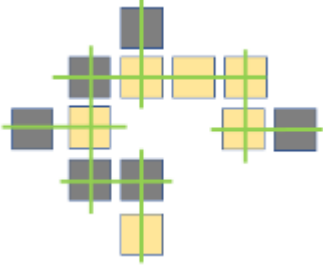
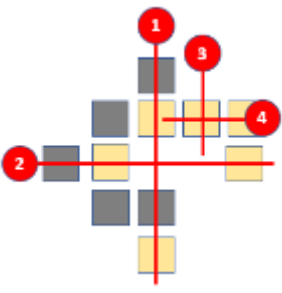
3.1. Pose d'un pion

La pose d'un pion est **obligatoire**. Le pion posé doit avoir un côté en contact avec un autre pion.

<p><i>Exemples de poses correctes possibles pour les clairs.</i> Les divers pions auront au moins un côté en contact avec le côté d'un autre pion.</p>			<p><i>Exemples de poses incorrectes.</i> Le placement de certains pions n'est pas conforme (contacts en coin ou sans contact).</p>
--	---	--	--

3.2. Déplacer un alignement

Un alignement est une suite d'au moins deux pions posés sur la même ligne sans espace entre eux.

<p><i>Alignements existants dans ce plan de jeu (traits verts).</i> Note : la notion d'alignement est indépendante de la couleur des pions qui le composent.</p>			<p><i>Les tracés rouges ne sont pas des alignements : _1 et 2, espace entre deux pions _3, il faut au moins deux pions _4, un alignement doit aller de bout en bout d'une ligne de pions côte à côte sans espace.</i></p>
--	---	--	---

Le déplacement **se fait d'une case dans l'axe** de l'alignement. Tous les pions appartenant à l'alignement sont déplacés.

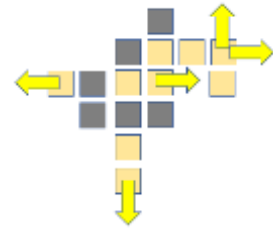
MAIS un joueur ne peut effectuer un déplacement

- que dans une direction où un de ses pions est le premier de l'alignement,
- que si le nombre de ses pions est égal ou supérieur au nombre de pions adverses dans cet alignement,
- que, si à son issue, tous les pions respectent les conditions de placement décrites plus haut (cf. 1.1.) : être chacun en contact avec au moins un autre par un côté et plan de jeu reste unique et continu.

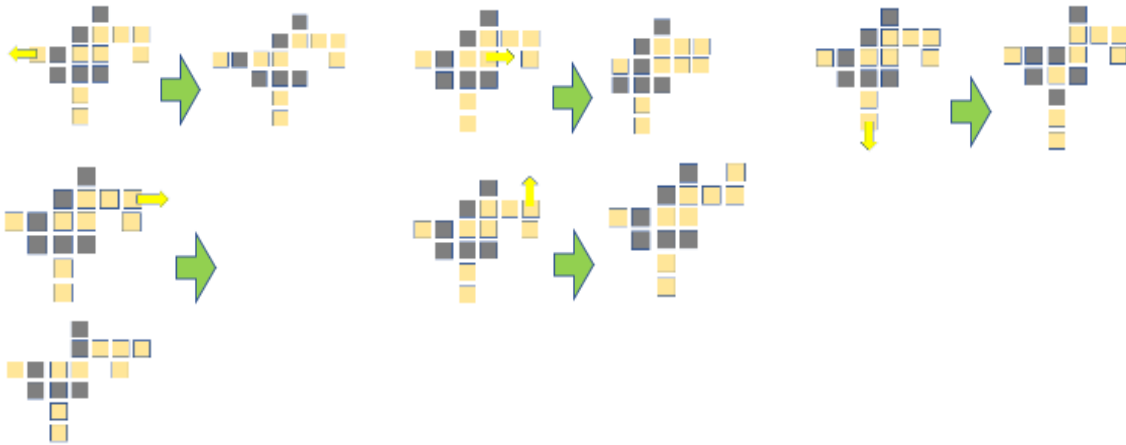
Le déplacement d'un alignement est **obligatoire**. Si un joueur ne peut pas déplacer le moindre alignement, il perd la partie

EXEMPLE 1

Déplacements possibles pour les clairs dans la situation ci-contre.



Détail de ces 5 mouvements possibles



A contrario, ci-après, mouvements interdits aux pions clairs



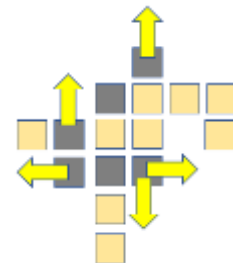
Le déplacement ci-dessus n'est pas possible pour le joueur clair, car le plan de jeu ne serait plus continu (cf. 1.1.)



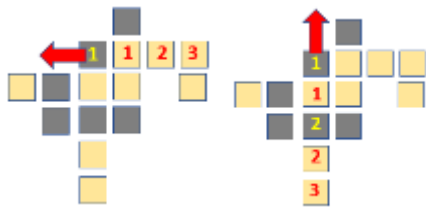
Le déplacement ci-dessus n'est pas possible pour le joueur clair, car ce n'est pas un pion clair qui est premier dans cette direction (un mouvement dans la direction opposée est possible)

EXEMPLE 2

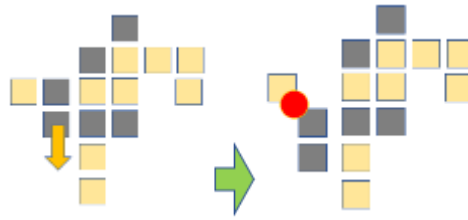
Déplacements possibles pour les foncés dans ce plan de jeu



A contrario, ci-après, mouvements interdits aux pions foncés



Déplacements non possibles pour les foncés (le nombre de pions clairs, 3, est supérieur dans ces alignements)



Déplacement non possible pour les foncés. Après déplacement, le plan de jeu ne serait plus continu par les seuls côtés.

EXEMPLE 3

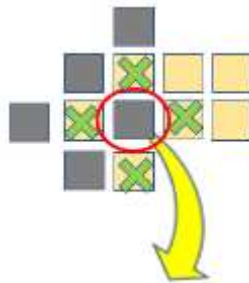
Exemple de situation où il sera impossible pour les foncés de déplacer un alignement même après la pose d'un pion.
Rappel : les pions foncés perdent dès alors la partie



3.3. Prise d'un pion

A l'issue des phases de "pose + déplacement", un pion adverse peut être pris par un joueur

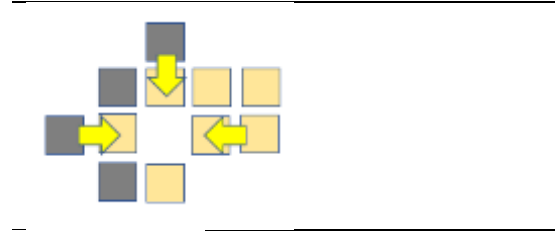
- s'il est entouré par ses propres pions sur les 4 côtés (peu importe que cette situation fasse suite à la pose, à l'alignement déplacé, ou à une situation existante précédente)



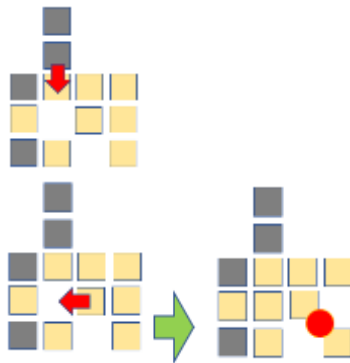
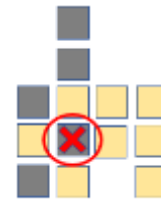
Le pion est retiré du jeu

- s'il est en mesure, après le retrait du pion, de déplacer un alignement pour « boucher le trou » généré. Ce déplacement doit respecter les conditions énoncées plus haut (cf. 3.2), soit:
 - o au moins deux pions dans l'alignement
 - o nombre de ses pions dans l'alignement égal ou supérieur au nombre de pions adverses
 - o déplacement d'une case dans l'axe de l'alignement
 - o déplacement dans une direction où un de ses pions est le premier de l'alignement.
 - o à l'issue du déplacement, le plan de jeu reste continu (cette condition doit être vérifiée après que « le trou ait été bouché », et non juste après le retrait du pion pris).

La prise ci-contre a été possible car au moins un déplacement « bouche-trou » est possible pour les pions clairs



Ci-contre la prise n'est pas possible, car aucun déplacement ne serait possible pour « boucher le trou »



Si le pion avait été pris, ce déplacement aurait été interdit car le nombre de pions clairs (ici 1) dans l'alignement est moindre que celui des foncés (ici 2)

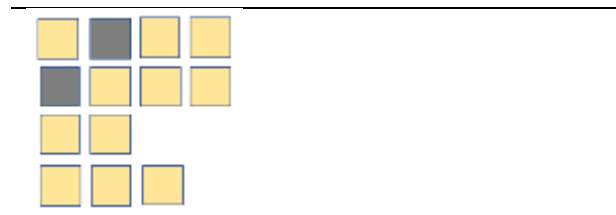
Si le pion avait été pris, ce déplacement aurait été interdit car le plan de jeu ne serait plus continu par les seuls côtés

Le preneur ne peut **pas prendre plus qu'un pion**, même si plusieurs pions adverses sont en situation d'être pris.

4. Fin de la partie.

A l'issue de la pose des 20 pions par les deux joueurs, sauf si l'un a perdu faute d'avoir été en mesure dans le cours du jeu, de déplacer un alignement (cf. 3.2.), **c'est le joueur qui a pris le plus de pions à son adversaire qui gagne la partie.**

Rappel, exemple de situation en cours de jeu, où il sera impossible pour les foncés de déplacer un alignement même après la pose d'un pion. Les foncés perdent la partie



5. Notes.

Le jeu n'étant pas sur un plateau, il est important de placer les pions proprement dans leurs axes horizontaux et verticaux.



Ci-contre, les pions n'étant pas « proprement » posés, les lignes du plan de jeu ne sont pas lisibles.

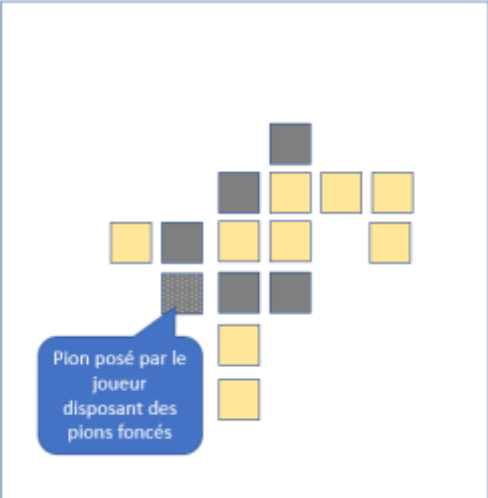
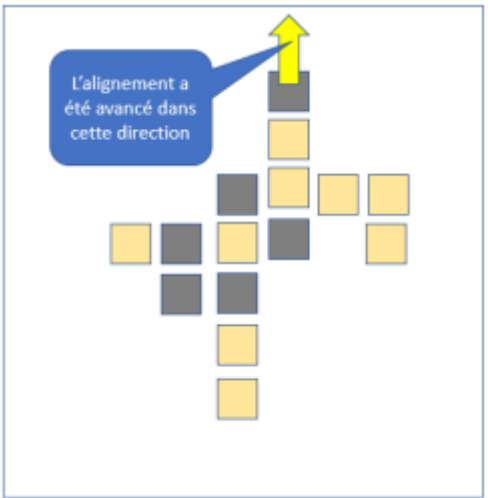
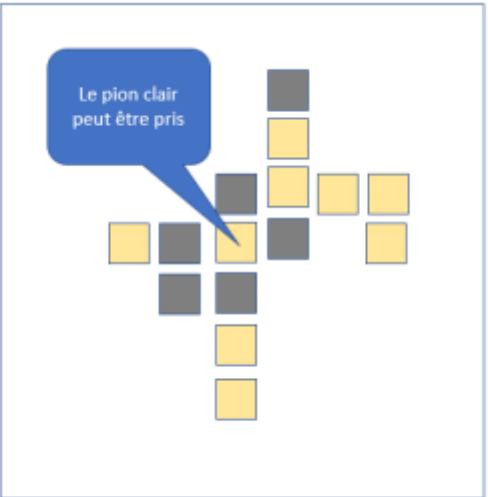
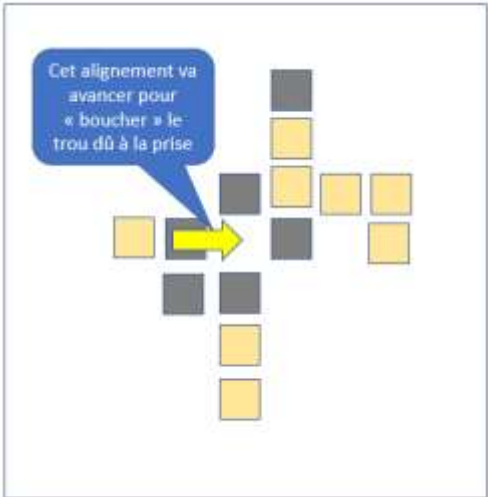
Des pions à base carrée respectent plus facilement ce type de plan de jeu. Cependant, à condition de bien marquer les lignes de pose, toute forme de pion peut être utilisée.



Il est bien évidemment aussi possible d'utiliser un support quadrillé si cela permet d'être plus à l'aise dans le maniement des pions.

_ \o/ _

Le jeu LIGNES résumé en 4 mots

	
<p>1/ Chacun des 2 joueurs dispose de 20 pions. Les joueurs posent tour à tour un de leurs 20 pions sur des lignes imaginaires horizontales et verticales.</p> <p>Les pions sont posés côté contre côté et le plan de jeu ainsi formé doit être unique et continu par les côtés des pions.</p> <p>La pose d'un pion est obligatoire.</p> <p>Les joueurs commencent par poser tour à tour 4 pions (les mouvement et prise ne commencent qu'après le 5^{ème} pion posé).</p>	<p>2/ Après la pose de son 5^{ème} pion et les suivants, le joueur doit avancer un alignement.</p> <p>Un alignement est un ensemble de pions groupés sur une même ligne.</p> <p>Le joueur déplace tous ces pions d'une case dans l'axe de l'alignement et dans une direction où le pion du joueur est le premier de l'alignement.</p> <p>Le mouvement d'un alignement est obligatoire ; si c'est impossible, le joueur perd aussitôt la partie. La partie s'arrête.</p>
	
<p>3/ Après la pose du pion et l'avance d'un alignement, le joueur peut décider de prendre un pion adverse dont ses propres pions occupent les 4 côtés.</p> <p>La prise est facultative et se limite à une au maximum (si plusieurs pions sont en situation)</p>	<p>4/ Attention, si un joueur choisit de prendre un pion adverse, il doit pouvoir immédiatement « boucher le trou » en avançant un alignement selon les règles indiquées au point 2/. S'il n'est pas en mesure de le faire, la prise lui est interdite.</p>
<p style="text-align: center;">Sauf fin de partie indiquée en 2/, lorsque tous les pions ont été joués, c'est le joueur qui en a pris le plus à son adversaire, qui gagne la partie.</p>	