

Polygone

Jeu de stratégie à 2 joueurs

Composition du jeu :

- 1 plateau
- 12 Segments blancs
- 12 Segments noirs

But du jeu:

Atteindre le sommet opposé du plateau ou prendre 7 segments de son adversaire.

Principe du jeu :

Pour atteindre le sommet du plateau, il n'a pas d'autres moyens que de prendre les segments de son adversaire. Pour cela il vous faut former des polygones. Lorsque le polygone formé possède dans la totalité de ses cotés, un nombre plus élevé de segments de votre couleur, vous prenez les segments de votre adversaire qui font partie du polygone. Les segments pris sont **écartés du jeu**.

Phases de jeu :

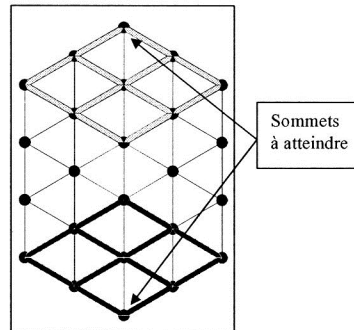
Déplacement du joueur blanc – Prise(s) (s'il y en a) – Déplacement du joueur noir – Prise(s) (s'il y a en)

Le jeu :

DEBUT : Pour débiter la partie, placer vos segments suivant le schéma 1. Ce sont les blancs qui entament la partie.

Schéma 1

Vos segments sont prêts à avancer, chacun ayant pour objectif d'atteindre le sommet opposé. La partie est néanmoins remportée par le joueur qui aura pris 7 segments de son adversaire dans sa progression (même s'il n'a pas atteint le sommet).



DEPLACEMENT :

Chaque joueur déplace un segment (de sa couleur) à la fois. Les segments des joueurs ne se déplacent que dans un seul sens, chacun progressant dans le sens du sommet adverse à atteindre. Le recul n'est pas autorisé, toutefois le segment peut se déplacer sur le côté, latéralement (voir schéma 2 et 4). Les segments ne peuvent pas passer les uns par dessus les autres (voir schéma 3). Le bord du plateau n'est pas un obstacle au déplacement (voir schéma 5).

Schéma 2

Le segment à déplacer est le segment noir. Le déplacement s'effectue par une rotation du segment à partir de l'un des 2 axes sur lequel il est positionné. Le recul n'est pas autorisé. Les segments en gris clair représentent les positions de déplacement autorisées. Ceux en gris foncé barrés représentent les positions non autorisées (positions de recul).

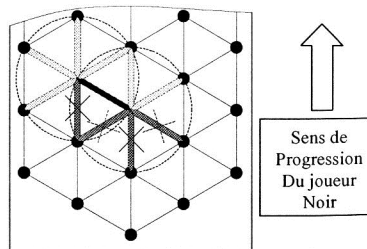


Schéma 3

Les segments noirs (1 à 4) constituent les segments présents sur le plateau au moment du déplacement. C'est le segment 1 qui se déplace et n'a dans ce cas précis que 2 possibilités (segments gris clair) de placement. (Le segment 4 ne gêne pas le segment 1 pour se mettre dans la position B). Les segments 2 et 3 empêchent le segment 1 de se déplacer en position A. Les autres positions barrées sont impossibles puisqu'elles font reculer le segment 1.

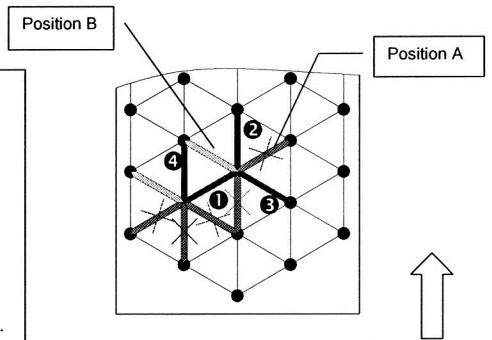


Schéma 4

Les segments noirs (1 et 2) constituent les segments présents sur le plateau au moment du déplacement. C'est le segment 1 qui se déplace et a 4 possibilités (segments gris clair). Les autres positions barrées sont impossibles puisqu'elles font reculer le segment 1.

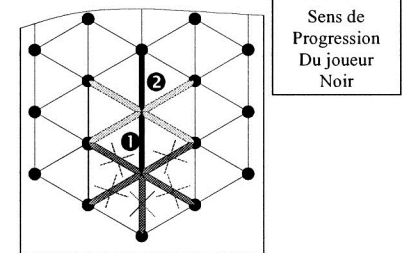
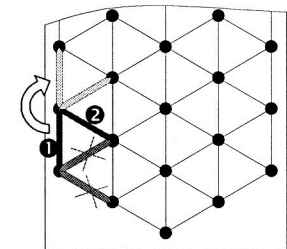


Schéma 5

Les segments noirs (1 et 2) constituent les segments présents sur le plateau au moment du déplacement. C'est le segment 1 qui se déplace et a 2 possibilités (segments gris clair). Le segment 1 ne peut pas passer par dessus le segment 2, mais peut se déplacer par l'extérieur du plateau. Les autres positions barrées sont impossibles puisqu'elles font reculer le segment 1.



PRISE DE SEGMENTS :

La prise de segment(s) adverse(s) est basée sur la formation de polygone entier (y compris en cas d'alternance des segments noirs et blancs sur tout le périmètre du polygone).

Si après le déplacement de votre segment, vous formez un polygone et que vos segments sont les plus nombreux, il y a prise de tous les segments adverses formant le polygone. Ces derniers sont alors écartés du plateau. Dans le cas inverse où vos segments sont les moins nombreux, il y a prise de vos segments par l'adversaire.

Ainsi le plus petit polygone à former est le triangle, le plus grand dépendra de votre habileté et du nombre de vos segments (voir schéma 6 et 7).

Lorsqu'il y a le même nombre de segments (blancs et noirs) dans un polygone, il y a équilibre et donc pas de prise possible.

Schéma 6

Le segment blanc vient de se déplacer dans cette position ce qui forme un triangle avec le segment noir. Il y a donc prise du segment noir. Il est écarté du plateau.

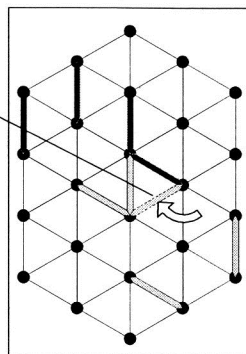
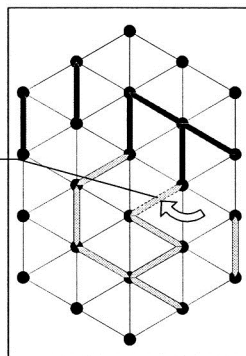


Schéma 7

Le segment blanc vient de se déplacer dans cette position ce qui forme un polygone de 9 cotés, dont 3 segments noirs font parties. Ils sont donc pris et ôtés du plateau.

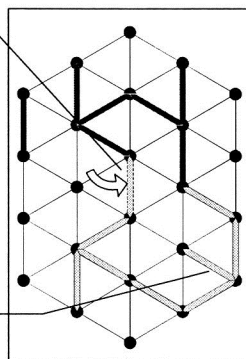


Lorsque le polygone n'est pas vide (c'est à dire qu'un ou plusieurs segments sont présents à l'intérieur du polygone sans en faire partie), la prise est impossible (voir schéma 8).

Schéma 8

Le segment blanc vient de se déplacer dans cette position ce qui ferme un polygone à 11 cotés. La prise est impossible tant que le segment blanc en position B sera à l'intérieur du polygone.

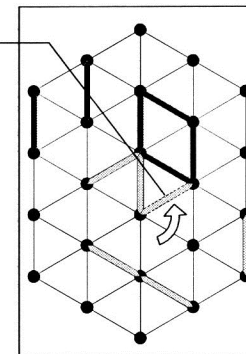
Segment en position B



La prise de segment(s) adverse(s) peut parfois provoquer la prise de vos propres segments juste après (voir schéma 9). Il faut donc bien mesurer son empressement à prendre le(s) segment(s) de son adversaire qui peut vous tendre un piège...

Schéma 9

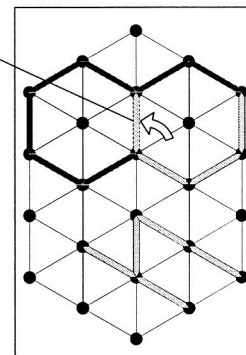
Le segment blanc vient de se déplacer dans cette position pour former un triangle avec le segment noir.
Le segment noir est pris et disparaît du plateau. C'est alors que cette prise vient de former un nouveau polygone à 5 cotés et les segments blancs ne sont que 2. Il y a donc prise des 2 segments blancs. Tel est pris qui croyait prendre...



Lorsque plusieurs polygones sont formés suite au déplacement d'un segment, c'est au joueur qui a effectué le déplacement de décider l'ordre de prise (voir schéma 10). Toutes les prises sont alors faites **pendant le même tour de jeu** jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de polygones formés.

Schéma 10

Le segment blanc vient de se déplacer dans cette position ce qui ferme 2 polygones. Le joueur blanc décide alors que la prise des segments s'opère d'abord sur le polygone de droite, ce qui lui permet de prendre 2 segments noirs. C'est ensuite au polygone de gauche, qui est encore formé, d'opérer la prise d'un segment blanc.



Le joueur qui atteint le sommet opposé, en se déplaçant, n'est vainqueur que si son segment n'est pas pris par un polygone adverse au moment de ce déplacement.

Quelques conseils :

N'oubliez pas que l'atteinte du sommet opposé est parfois plus accessible que la prise de 7 segments, surtout si la partie est serrée. Cela doit aussi vous rappeler la nécessité de défendre son propre sommet. Soyez observateur de tous les mouvements possibles de votre adversaire, un polygone est si vite arrivé...

Pour les habitués :

Prévoir un sablier pour limiter le temps réflexion.
Tant que le joueur n'a pas lâché son segment, il peut modifier son choix de déplacement, sans quoi le coup est considéré comme joué...