

Biyi

Le Biyi est un animal fantastique, composé de deux oiseaux. La légende raconte qu'un jour, en plein vol, ils se retrouvent soudain séparés.

RÈGLES DU JEU

Durée : env. 25mn
Âge : 10+
2 joueurs

TERMINOLOGIE

Pièces

PILOTE

Jeton avec aile apparente. Il détermine à qui la pile appartient.

PILE

Ensemble de jetons empilés.

PARTIE HAUTE

Partie supérieure d'une pile scindée en deux pour glisser.

PORTEURS

Tous les jetons d'une pile situés sous le pilote.

DRAGON

Pile avec au moins trois jetons d'une même couleur.

DRAGON BLANC OU NOIR

Pile d'une seule couleur avec trois jetons ou plus.

Déplacements

MONTÉE

Déplacement d'un pilote qui monte d'un seul niveau.

DÉSCENTE

Déplacement d'un pilote qui descend d'un ou plusieurs niveaux.

GLISSE

Déplacement d'un pilote, d'une pile ou d'une partie haute. Les jetons, en glissant, restent au même niveau.

SAUT

Depuis un Dragon, un pilote peut sauter sur un pilote situé plus haut que lui.

CONTENU

1 Plateau de 91 cases, de 13 rangées et 7 colonnes : le Biyian.

70 Jetons : 34 Jetons blancs, marqués d'une aile.

34 Jetons noirs, marqués d'une aile.

1 Jeton transparent, marqué d'un oiseau blanc.

1 Jeton transparent, marqué d'un oiseau noir.

20 Cartes position.

1 Livret de règles du jeu.

1 Manga qui illustre la légende du Biyi.

PRINCIPE

Biyi est un jeu de stratégie dont l'**objectif** est d'atteindre le nid de l'adversaire.

Deux camps s'affrontent sur le Biyian :

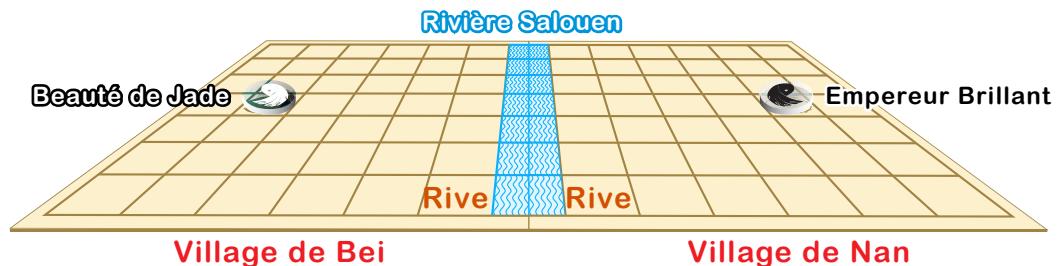
le Village de Bei avec un nid noir, et le Village de Nan avec un nid blanc.

La rivière Salouen les sépare.

Les joueurs tirent au hasard leur oiseau :

l'Oiseau Noir « **Empereur Brillant** », pour les Blancs, et l'Oiseau Blanc « **Beauté de Jade** », pour les Noirs.

Les deux jetons-Oiseaux représentent les oiseaux séparés. Ils restent tout le long de la partie dans leur nid et aucun jeton ne peut se déplacer sur eux, sauf au moment de la victoire.



PIÈCES DU JEU

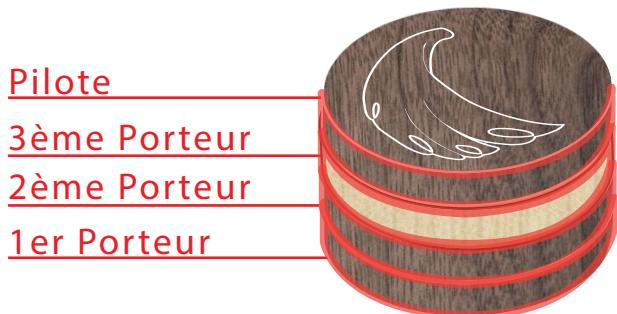
Tous les jetons-villageois dont l'aile est visible sont appelés **Pilote**.

Que ce soient le jeton seul sur une case ou le jeton au sommet d'une pile.

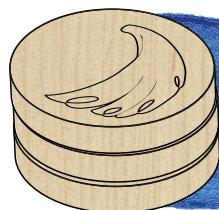
Les jetons-villageois sous le Pilote sont les **Porteurs**. Ils peuvent glisser avec le Pilote, en gardant leur niveau, sur une case vide ou sur n'importe quel Pilote.

Une **Pile** est constituée au minimum de 2 jetons. Une pile avec un Pilote noir appartient au joueur Noir, une pile avec un Pilote blanc appartient au joueur Blanc.

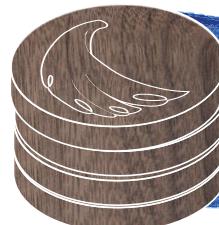
Une Pile qui comporte au moins 3 jetons d'une même couleur, est un Dragon.



Le Dragon comporte
ici **3** jetons noirs et **1** jeton blanc.



Une pile blanche, avec 3 jetons et plus, est un Dragon Blanc.



Une pile noire, avec 3 jetons et plus, est un Dragon Noir.

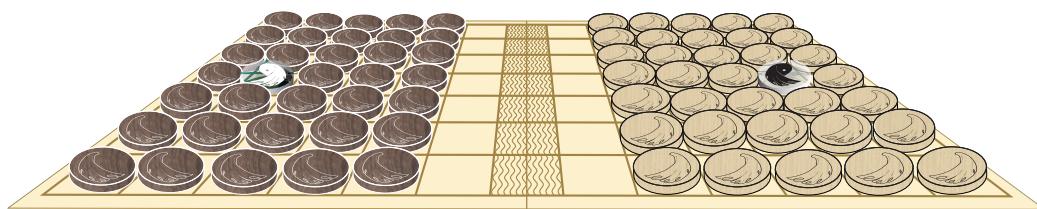
MISE EN PLACE

Le joueur Blanc dépose *Empereur Brillant* dans le nid blanc de Nan,
le joueur Noir, *Beauté de Jade* dans le nid noir de Bei.
Chaque joueur possède 34 jetons villageois.

Pour commencer, chaque joueur place un jeton par case dans son village et selon sa couleur, en laissant innocupées les 3 rangées du milieu, la rivière Salouen et ses 2 rives :

Les **Blancs** dans le **Village de Nan**

Les **Noirs** dans le **Village de Bei**



POSITION DE DÉPART

COMMENCER LA PARTIE

Le joueur Blanc commence. Il déplace un Pilote. Les joueurs jouent à tour de rôle en déplaçant orthogonalement (gauche/droite, avant/arrière) un seul Pilote ou une seule pile, par tour. Il n'y a pas de diagonale à Biyi.

Les jetons et les piles se déplacent d'une seule case à chaque tour, sauf dans un cas particulier pour le Pilote expliqué à la section « Pilote et Dragon ».

DÉPLACEMENTS

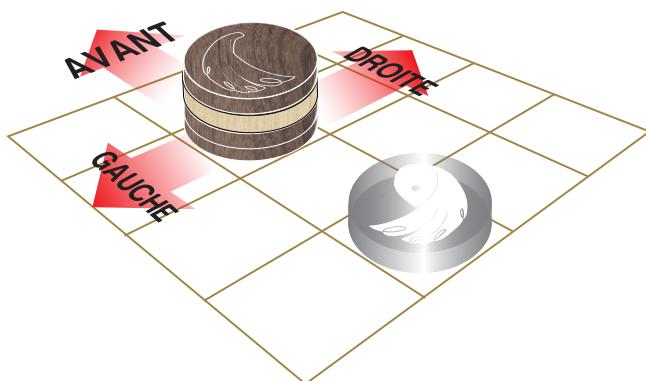
PILES

Une pile peut rester entière ou être scindée en une partie haute et une partie basse, puis glisser en gardant les jetons au même niveau. Un joueur déplace une pile ou une partie haute avec un pilote de sa couleur :

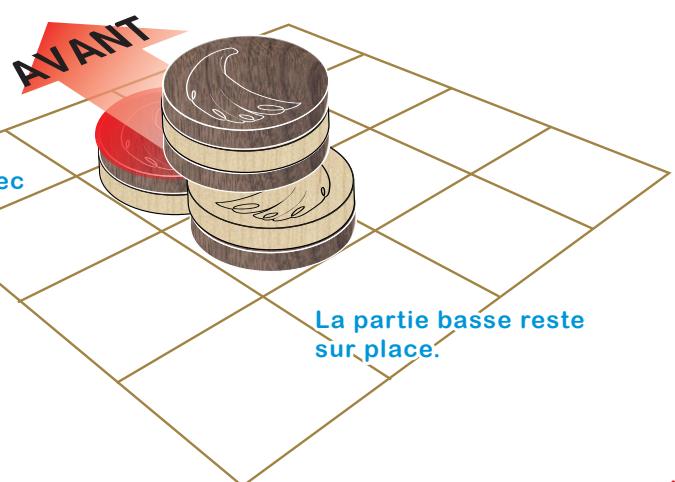
À gauche

À droite

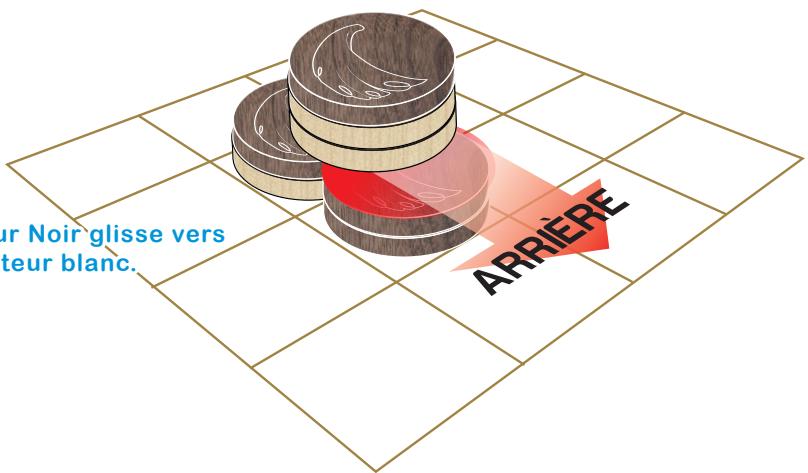
Vers l'avant, si le 1er Porteur d'une pile ou d'une partie haute sont de la couleur du Pilote.



La partie haute du joueur Noir glisse vers l'avant avec un 1er Porteur noir.



Vers l'arrière, si le 1er Porteur est de la couleur adverse au Pilote.



La partie haute du joueur Noir glisse vers l'arrière avec le 1er Porteur blanc.

Avoir un 1er Porteur adverse est le seul moyen de reculer.

DÉPLACEMENTS PILOTES

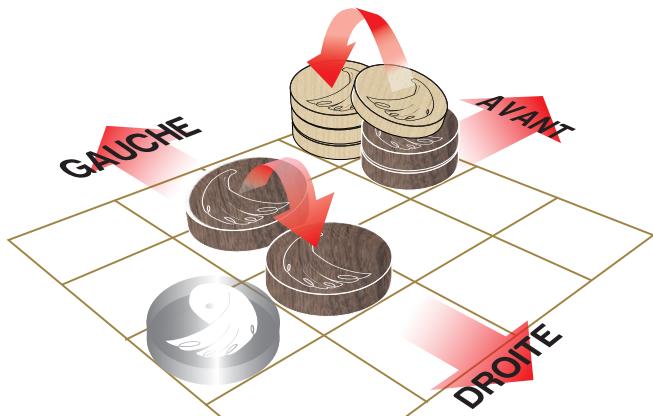
Un joueur peut déplacer un Pilote de sa couleur :

À gauche

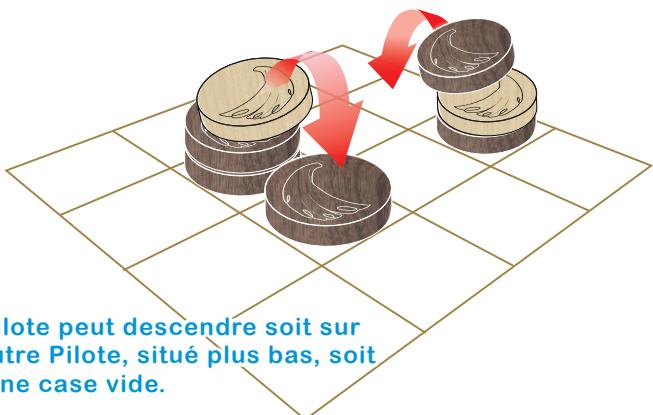
À droite

Vers l'avant

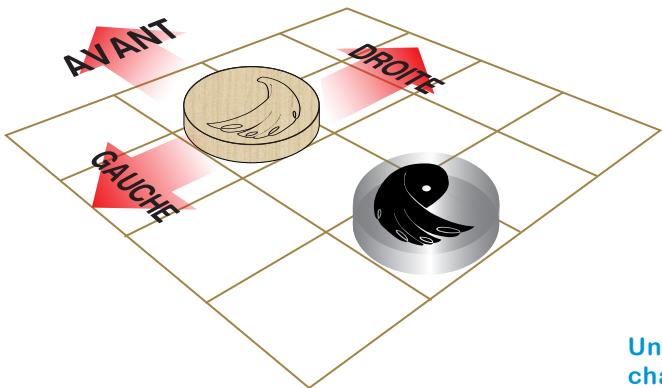
Jamais vers l'arrière



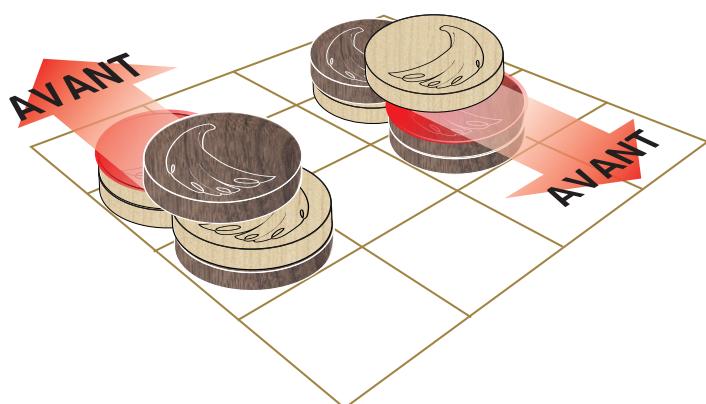
Un Pilote peut monter sur un Pilote de la même couleur et du même niveau.



Un Pilote peut descendre soit sur un autre Pilote, situé plus bas, soit sur une case vide.



Un Pilote peut se déplacer en glissant sans changer son niveau. Il glisse sur une case vide ou sur un Pilote situé à un niveau en-dessous.

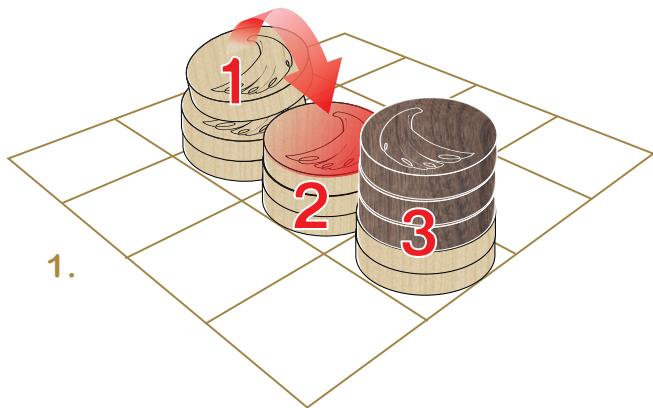


Il est interdit de prendre deux jetons ou plus, et de les monter ou de les descendre de niveau.

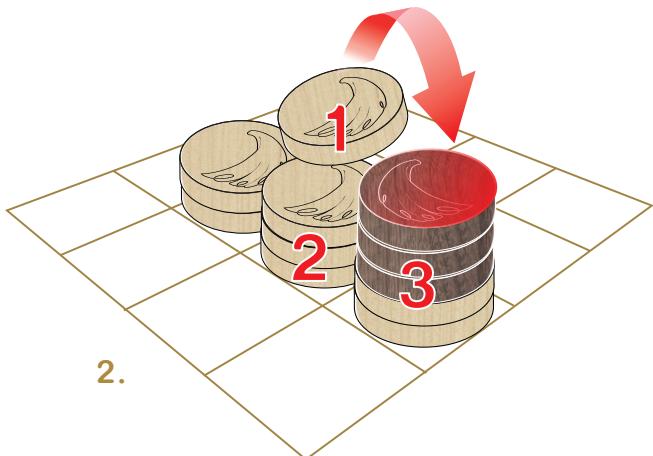
DÉPLACEMENTS EN CHAÎNE

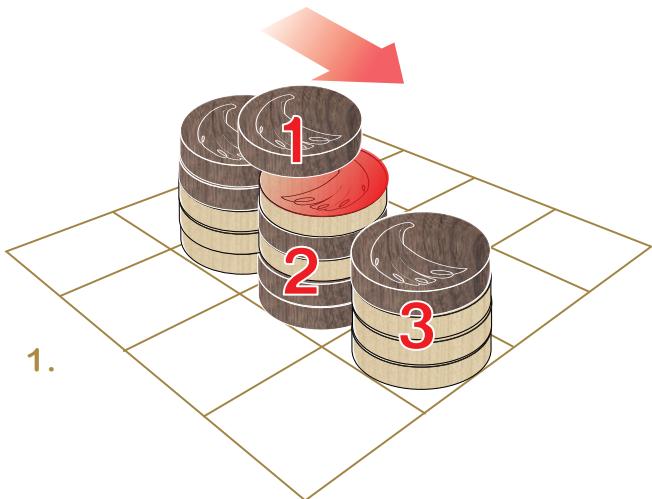
PILOTE ET DRAGON

Après le déplacement d'un Pilote, d'une pile, ou d'une partie haute, le Pilote peut être placé sur un Dragon, dont 3 Porteurs ou plus sont de sa couleur. Dans ce cas, le Pilote, et **seulement lui**, doit descendre, glisser, monter, ou même sauter à n'importe quel niveau et sur n'importe quel Pilote!



Le Pilote blanc (1) monte sur le Dragon blanc (2). Il ne peut y rester et saute sur le Pilote noir (3).





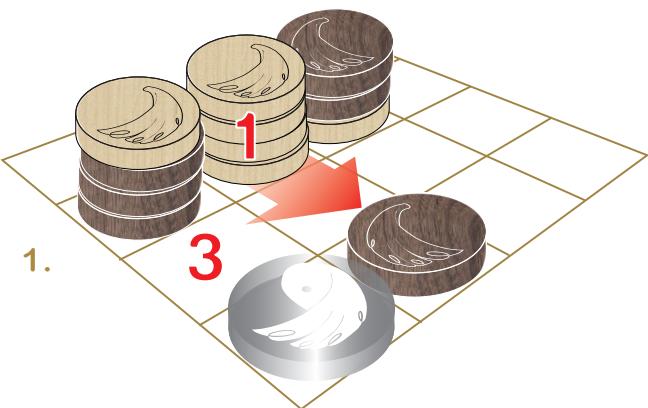
1.



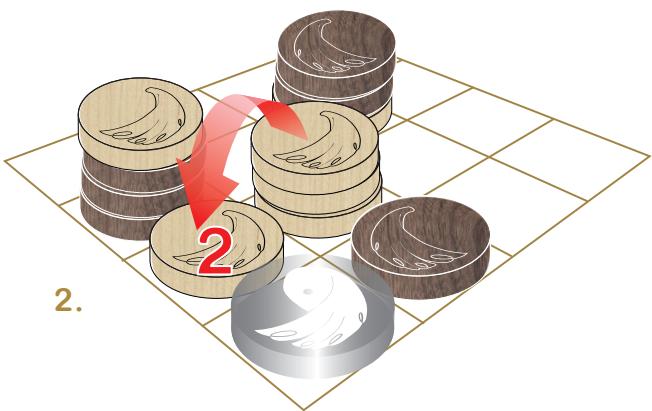
2.

Le Pilote noir (1) glisse sur un Dragon avec 3 Porteurs noirs (2). Il descend immédiatement sur le Pilote noir (3) .

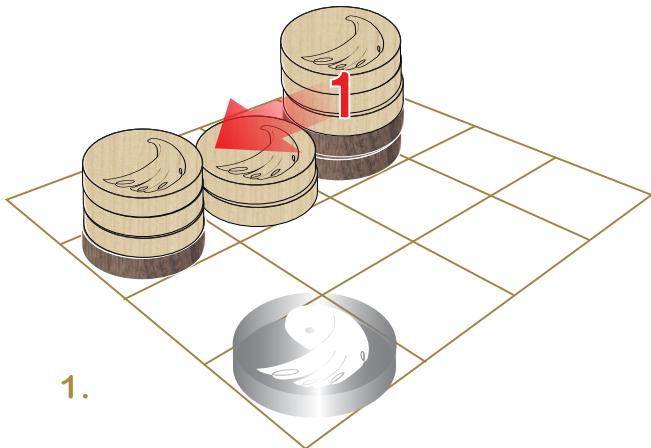
Le Pilote ne s'arrête pas tant qu'il rencontre un Dragon avec trois Porteurs ou plus de sa couleur.



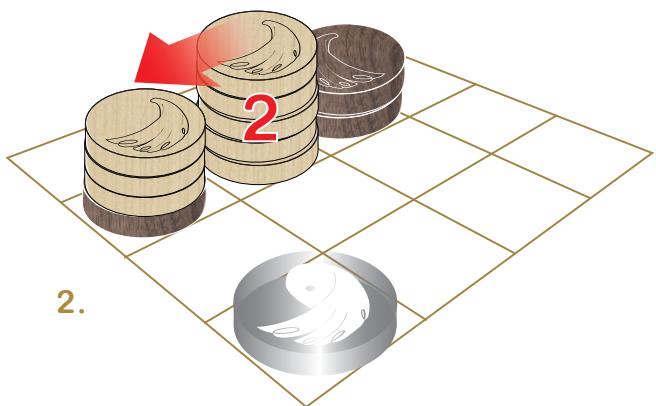
Le Dragon blanc (1) de niveau 4 glisse vers l'avant. Son Pilote (2) descend immédiatement sur la case vide (3).



On nè peut jamais commencer son tour par un saut.



1.



2.

La partie haute de la pile (1) glisse vers sa droite sur la pile blanche. Un dragon se forme avec 4 porteurs de la couleur du Pilote.

Le Pilote (2) continue de se déplacer (3). Il est placé sur un Dragon avec 3 porteurs de sa couleur. Il ne peut rester et choisit de descendre sur une case vide.



3.

REVENIR SUR UNE CASE PRÉCÉDENTE

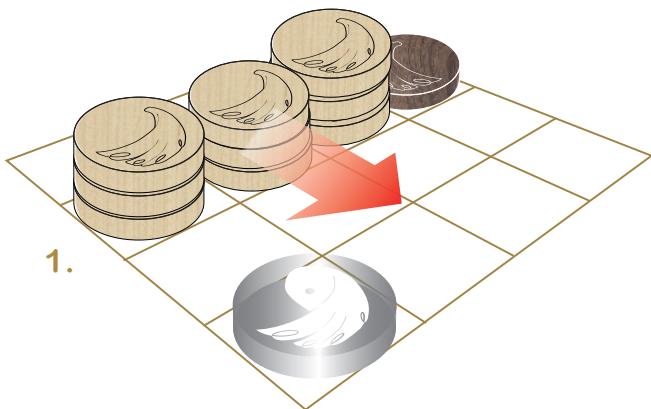
Il est interdit de faire le mouvement exactement inverse au dernier mouvement. Un joueur ne doit jamais ramener les mêmes jetons déplacés lors de son dernier mouvement exactement au même niveau sur la même case.

Lors d'un déplacement en chaîne d'un pilote, on considère que le dernier mouvement d'un joueur est son tout dernier mouvement effectué pendant son tour.

DÉCONNEXIONS DES DRAGONS

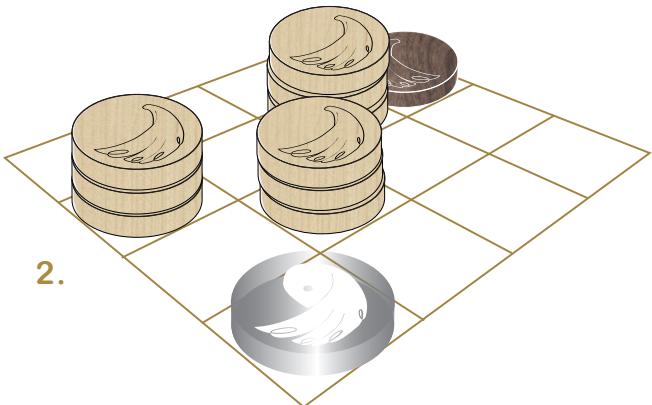
Des jetons sur des cases adjacentes sont dits CONNECTÉS.

Un joueur peut se trouver avec des Dragons de sa couleur (blancs ou noirs) connectés entre eux au début de son tour. Dans ce cas, il doit déplacer un Pilote, un Dragon, ou une partie haute pour n'avoir aucun Dragon de sa propre couleur (blancs ou noirs) connectés entre eux, **même avec de nouveaux**, à la fin du tour. Sinon, ce joueur perd la partie.



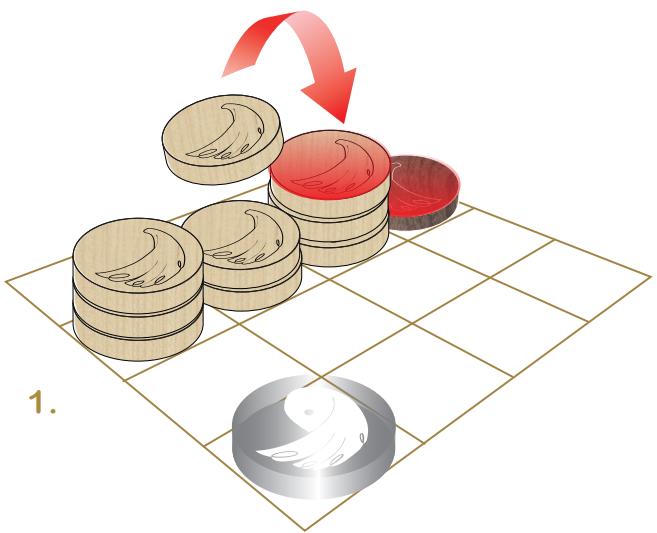
1.

Le joueur Blanc avait 3 Dragons blancs connectés entre eux. Le Dragon blanc du milieu glisse alors vers l'avant.

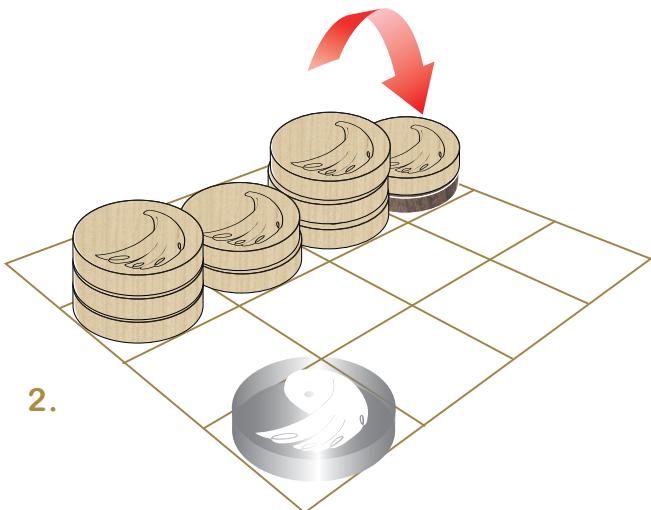


2.

...ou son Pilote descend vers l'avant...



..... ou son Pilote finit son déplacement en descendant sur le Pilote noir, après être monté sur le Dragon blanc.

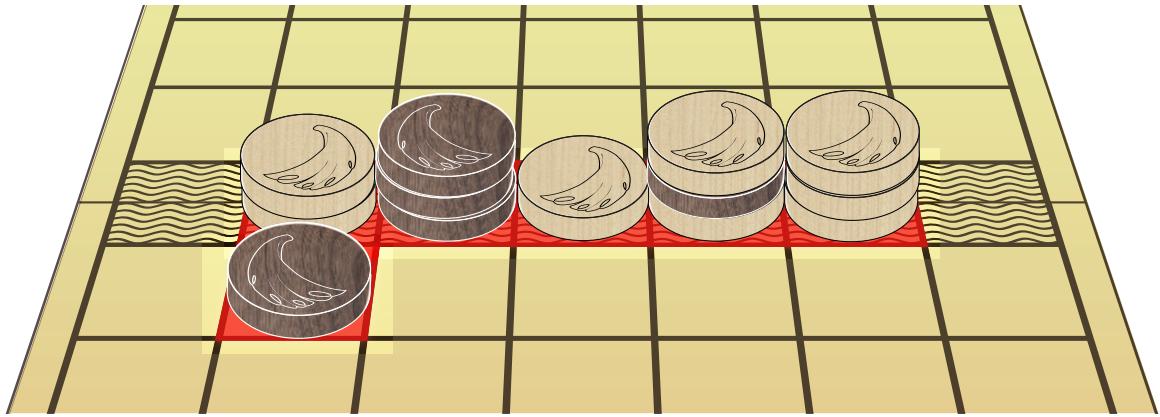


CONNEXIONS DANS LA RIVIÈRE

Tout Pilote ou toute pile de jetons situés sur la rivière Salouen doivent être CONNECTÉS à une rive.



Soit directement par un Pilote ou une pile situés sur les rives, quelle que soit leur appartenance.



Soit par l'intermédiaire de Pilotes et de piles formant une chaîne connectée à la rive.

Un Pilote ou une pile situés sur la rive ne peuvent jamais abandonner et laisser se noyer un Pilote, une pile ou une chaîne de jetons, alliés ou adverses, dans la Salouen.

FIN DE PARTIE

Un joueur **GAGNE LA PARTIE** s'il peut monter,
descendre ou glisser un Pilote sur l'Oiseau dans le nid adverse,
sans laisser de Dragons de sa couleur connectés entre eux
après la victoire.

Le joueur annonce « *Biyi!* »

Un joueur **PERD LA PARTIE**
s'il n'a pas de coup possible à jouer.

Une partie est **DÉCLARÉE NULLE**
si la position du jeu sur le plateau se répète une fois.

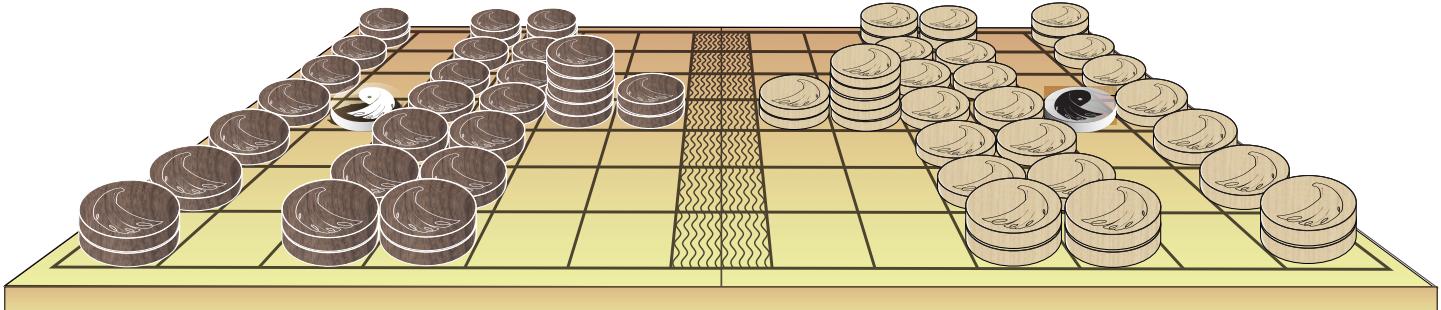
On vous souhaite de belles parties à *Biyi* !

VARIANTES

LES CARTES POSITION optionnelles permettent de configurer le Biyian de départ différemment d'une partie classique.

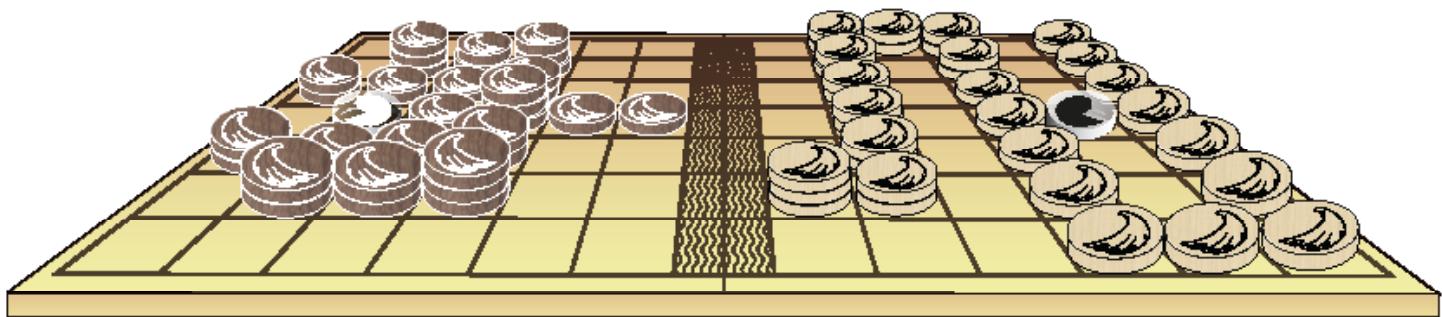
On peut :

soit utiliser l'une d'entre elles pour avoir deux positions de départ symétriques.



2 Positions « SCARABÉE »

Soit prendre deux cartes différentes pour avoir deux positions de départ asymétriques.



Position « Château » des Noirs contre Position « Serpent » des Blancs

Les cartes position peuvent être choisies ou tirées au hasard.