

jersi 4.13



Les deux joueurs de jersi incarnent deux armées de cubes combattant sur un plateau. Chaque joueur doit amener son cube roi sur le bord opposé du plateau et ainsi gagner la guerre. Au départ, sur le plateau, aux côtés du roi, chaque joueur dispose de cubes guerriers aux emblèmes de pierre, feuille, ciseaux et aussi de guerriers fous. Ensuite, depuis sa réserve, chaque joueur peut parachuter des cubes montagnes ou sages.

Chaque type de cube possède une capacité unique. Ainsi, le roi ne combat pas, mais ne meurt pas : après sa capture, il est renvoyé sur sa ligne de départ. Les cubes s'empilent pour des déplacements plus rapides ou pour protéger un cube menacé, car la force d'une pile réside dans le cube à son sommet. Cubes et piles peuvent se combattre.

A son tour de jeu, le joueur effectue des actions simples ou combinées telles que construire une pile et la déplacer ou bien déplacer une pile et la déconstruire : gare aux accélérations et aux doubles captures !

Jonglez avec les piles et tirez avantage du cycle pierre-feuille-ciseaux !

Informations générales

Nombre de joueurs : 2

Age minimum : 8 ans

Durée de partie : 20 à 45 minutes

Auteur : Lucas Borboleta

Illustrateur¹ : Lucas Borboleta

Licence CC-BY-NC-SA

Version

Ce document du 16 mai 2021 décrit la version 4.13 des règles de jersi.

Changements par rapport à la version 4.13 : corrections mineures.

Copyright



Copyright © 2020 Lucas Borboleta

JERSI, règles d'un jeu de stratégie pour deux joueurs, de Lucas Borboleta (<https://github.com/LucasBorboleta/jersi>) est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Pour afficher une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

Les autorisations au-delà du champ de cette licence peuvent être obtenues à lucas.borboleta@free.fr.

¹ Pour les photos, figures et schémas de ce document.

Matériel

Les 2 joueurs dirigent chacun 21 cubes, respectivement blancs et noirs, sur un plateau de 69 cases hexagonales. Chaque joueur dispose de 1 roi, 2 fous, 4 pierres, 4 feuilles, 4 ciseaux, 4 montagnes et 2 sages. La figure de gauche montre les faces identifiant les cubes. La figure du centre montre le plateau ; les numéros des cases servent à expliquer les règles et à noter les parties. La figure de droite montre un autre style, dit « dotted », pour les faces des cubes.

1 roi



2 fous



4 pierres



4 feuilles



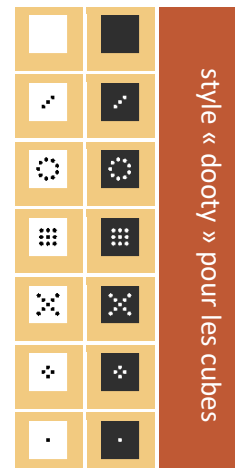
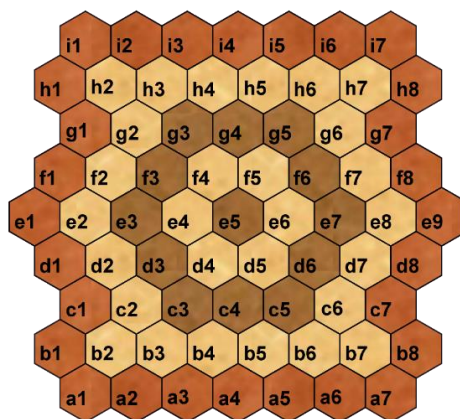
4 ciseaux



4 montagnes



2 sages



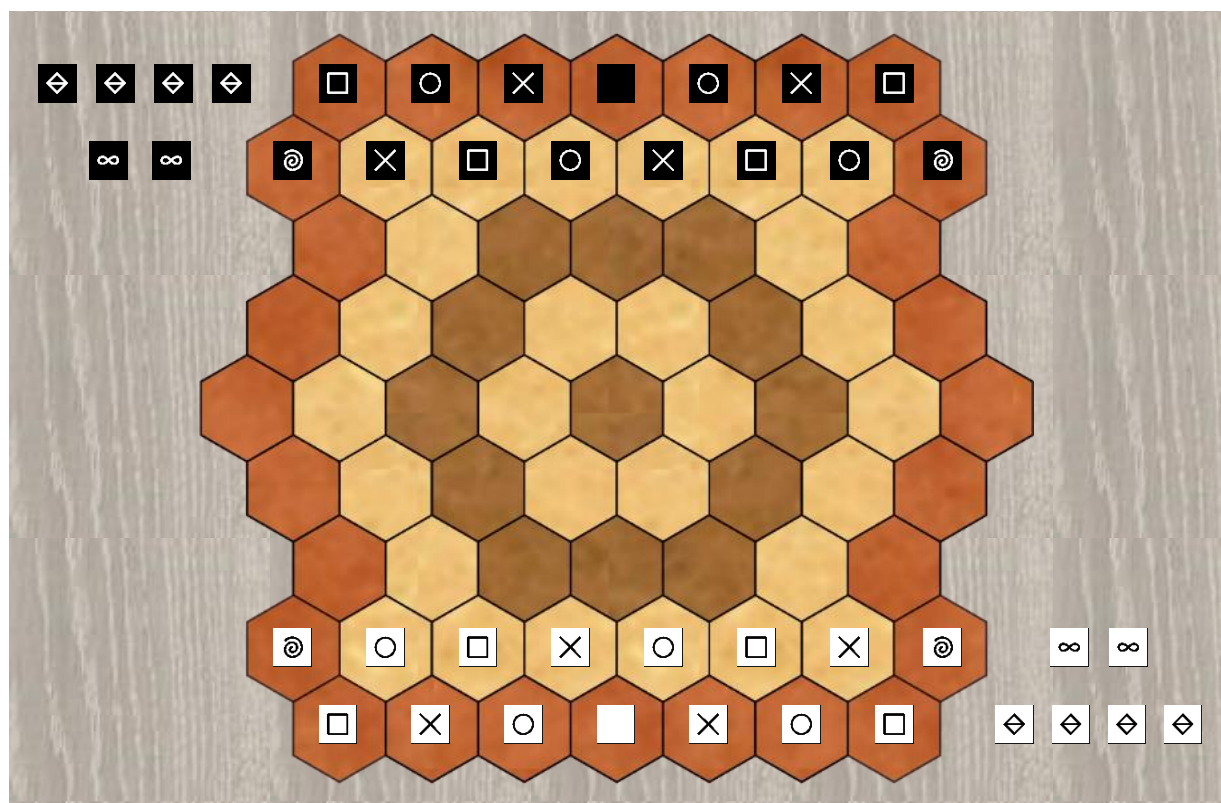
style « dotted » pour les cubes

Principe et but du jeu

Les joueurs incarnent deux armées de cubes qui s'affrontent sur un plateau. Chaque joueur doit amener son roi sur le bord opposé du plateau et ainsi gagner la guerre. Les cubes se déplacent sur le plateau ou sont parachutés depuis les réserves des joueurs. Les piles de cubes se déplacent plus vite et capturent de plus loin que les cubes seuls. Gare aux accélérations et aux doubles captures !

Mise en place

Chaque joueur place son roi, ses 2 fous, 4 pierres, 4 feuilles et 4 ciseaux sur le plateau, comme indiqué sur la figure ci-dessous. Ses 4 montagnes et 2 sages sont placés en réserve à sa disposition.



Mécanique du jeu

Blanc entame la partie. A son tour de jeu, chaque joueur effectue une première action obligatoire, puis optionnellement, une seconde action, qui est contrainte par la première. Ce qui équivaut à choisir une des 6 actions suivantes, simples (en une étape) ou composées (en deux étapes) :

Action en 1 étape		Action en 2 étapes	
1	déplacer un cube	4	construire une pile, puis la déplacer
2	déplacer une pile	5	déplacer une pile, puis la déconstruire
3	parachuter un cube de sa réserve	6	parachuter deux cubes de sa réserve

Une pile est composée de deux cubes : voir les règles de pile.

Un déplacement s'accompagne éventuellement de la capture de l'unité adverse (cube ou pile) se trouvant sur la case d'arrivée de l'unité jouée (cube ou pile) : voir les règles de capture.

Les descriptions détaillées suivent. Elles sont complétées visuellement par les schémas de la page 5.

Piles autorisées

Les piles construites à la fin de chaque étape d'action doivent respecter les règles suivantes :

Règles de pile
Règle générale : <ul style="list-style-type: none">• Une pile est constituée de deux cubes ; ni plus, ni moins.• Les cubes d'une pile ont la même couleur. Exception du roi : dans une pile, le roi doit être au sommet. Exceptions de la montagne : <ul style="list-style-type: none">• Une montagne s'empile seulement sur une autre montagne de même couleur.• Un cube, autre qu'une montagne, peut s'empiler sur une montagne adverse.

Action « déplacer un cube ou une pile »

Le joueur doit respecter les règles de déplacement suivantes (en plus des règles de pile applicables) :

Règles de déplacement
Règles générales : <ul style="list-style-type: none">• Un cube se déplace d'une case, en conservant ou en changeant son élévation (monter ou descendre).• Une pile se déplace d'une ou deux cases en ligne droite.• Il est interdit de :<ul style="list-style-type: none">○ changer de direction pendant une étape de déplacement ;○ sauter par-dessus un cube ou une pile. Exception de la montagne : déplacer une montagne (seule ou dans une pile), après son parachutage, est interdit.

Action « construire une pile »

Le joueur doit déplacer un seul cube et le déposer au sommet d'un autre, en respectant les règles de déplacement et de pile.

Action « déconstruire une pile »

En respectant les règles de déplacement (et de pile, le cas échéant), le joueur doit déplacer un seul cube, choisi au sommet d'une pile. Ce déplacement s'accompagne éventuellement de la construction d'une nouvelle pile.

Action « construire une pile, puis la déplacer »

En deux étapes, le joueur enchaîne ces deux actions simples en respectant les règles associées. Pour sa seconde action, le joueur doit obligatoirement déplacer la pile construite à sa première action.

Action « déplacer une pile, puis la déconstruire »

En deux étapes, le joueur enchaîne ces deux actions simples en respectant les règles associées. Pour sa seconde action, le joueur doit obligatoirement déconstruire la pile déplacée à sa première action.

Action « parachuter un ou deux cubes de sa réserve »

Le joueur choisit un ou deux cubes de sa réserve, puis les pose sur le plateau dans des cases vides ou occupées par ses propres cubes, en respectant les règles de pile (le cas échéant) et aussi la règle suivante : deux cubes parachutés doivent atterrir soit dans la même case, soit dans deux cases adjacentes.

Capturer des cubes adverses

Hormis pour le parachutage, toute action implique un déplacement qui s'accompagne éventuellement de la capture de l'unité adverse (cube ou pile) se trouvant sur la case d'arrivée de l'unité déplacée (cube ou pile). Les règles de capture sont les suivantes :

Règles de capture

Règles générales :

- Une unité déplacée (cube ou pile) peut capturer une unité adverse (cube ou pile) si elle est plus forte.
- La force d'une pile est déterminée par son sommet.
- Les rapports de force sont les suivants (voir aussi le schéma correspondant à la page 5) :
 - le roi, le sage et la montagne ne battent aucun cube ;
 - pierre bat fou et ciseaux, ainsi que le roi et le sage ;
 - feuille bat fou et pierre, ainsi que le roi et le sage ;
 - ciseaux bat fou et feuille, ainsi que le roi et le sage ;
 - fou bat fou, pierre, feuille et ciseaux, ainsi que le roi, mais le fou ne peut pas battre le sage ;
- L'unité capturée (cube ou pile) est entièrement retirée du plateau et n'est plus jouée.

Exception du roi – repositionnement : Le roi capturé est repositionné, en fin de tour, sur sa ligne de départ par le joueur attaquant dans une case de son choix, en respectant les règles de pile, le cas échéant.

Exception de la montagne :

- Une montagne n'est jamais capturée, donc jamais retirée du plateau.
- Au sommet d'une montagne, un cube adverse peut être capturé par un cube, mais pas par une pile.

L'action en deux étapes « déplacer une pile, puis la déconstruire » s'accompagne éventuellement de deux captures : une première lors du déplacement de la pile, puis une seconde lors de la déconstruction de la pile. Lors de cette action, si le roi est capturé dès la première étape, alors la seconde étape doit d'abord être jouée avant de repositionner le roi.

Fin de partie

Un joueur gagne la partie lorsqu'une des conditions suivantes est satisfaite :

- Son roi atteint, seul ou empilé, le bord opposé du plateau (rangée « i » pour Blanc ; rangée « a » pour Noir).
- Le roi adverse capturé ne peut pas être repositionné.
- Le joueur adverse ne peut effectuer aucune action à son tour de jeu.

La partie est stoppée et déclarée nulle si aucune capture, autre que le roi, n'a eu lieu après 40 tours de jeu (20 tours de Blanc et 20 tours de Noir) depuis le début de la partie ou depuis la dernière capture.

Questions fréquentes

Voici des réponses aux questions fréquemment posées :

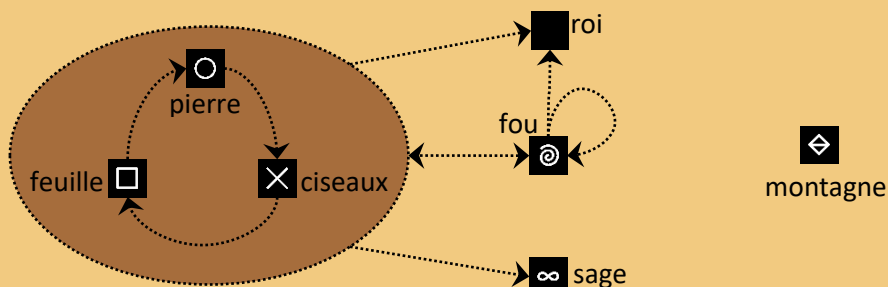
- Dans les actions en deux étapes « construire une pile, puis la déplacer » et « déplacer une pile, puis la déconstruire », les directions des déplacements des deux étapes peuvent être différentes.

- Un cube en sommet de montagne ne peut se déplacer que d'une seule case, en quittant la montagne.
- Le repositionnement du roi capturé est obligatoire en fin de tour et il n'est pas compté comme deuxième étape d'action.

Schémas de synthèse

« $a \rightarrow b$ » signifie que le cube « a » ou tout cube du groupe « a » peut capturer le cube « b » ou tout cube du groupe « b ». Fou peut capturer un autre fou. Le fou peut capturer la triade pierre-feuille-ciseaux et réciproquement.

Les rapports de force



Déplacements et captures de Blanc possédant « a », « b » et « c » ; « m » est une montagne de Blanc ou Noir.

1 ^{ère} étape de déplacement			2 ^{nde} étape optionnelle de déplacement		
Déplacer un cube sans empiler			aucune action	aucune option	
	capture possible				
Construire une pile			puis la déplacer		
	aucune capture				
Déplacer une pile				puis la déconstruire	
	capture possible				
				aucune capture	

Mnémoniques des règles

Le roi ne se cache pas. Le roi ne meurt jamais. Les montagnes sont enracinées. Un cube peut franchir un col de montagne alliée ou ennemie. Alternance 1-2 ou 2-1 de cubes déplacés par tour. Fou et sage se respectent.

Variante sans parachutage

Les montagnes et les sages ne sont pas utilisés. Cette variante est recommandée pour découvrir jersi.

Variante de la rançon

Avant de repositionner le roi capturé, le joueur attaquant annonce un type de rançon, c'est-à-dire un type de cube adverse, sur le plateau, autre qu'une montagne ou un cube en dessous d'une pile. Puis le joueur attaqué choisit un cube de ce type, et le donne à l'attaquant en tant que capture. Enfin l'attaquant repositionne le roi. Si le joueur attaquant ne peut pas exiger de rançon, alors il gagne la partie.

Notation d'une partie

Chaque type de cube est désigné par une lettre majuscule pour Blanc et minuscule pour Noir : « K » pour roi, « F » pour fou, « R » pour pierre, « P » pour feuille, « S » pour ciseaux, « M » pour montagne et « W » pour sage. Chaque case du plateau est désignée par son numéro ; exemple : c2.

Chaque déplacement se note par la case de départ, suivie de « - » pour un cube déplacé ou de « = » pour une pile déplacée, et se termine par la case d'arrivée. On ajoute « ! » à la fin du déplacement pour commenter une capture ordinaire ; pour la capture du roi, on ajoute plutôt « !! ». Le second déplacement est noté en continuant après la case d'arrivée du premier déplacement.

Le repositionnement du roi capturé se note après les déplacements, en commençant par « /K : » ou « /k : » suivi de la nouvelle case du roi. Si cette variante est jouée, la rançon est notée « \$ » suivie de la case contenant le cube exigé.

Chaque parachutage se note par la lettre identifiant le type du cube, puis « : » et sa case d'arrivée. Deux parachutages sont séparés par « / ».

La séquence de notation se termine avec le score : 2 pour le gagnant, 0 pour le perdant ; 1 à chaque joueur en cas de partie nulle.

Exemple de notation d'une partie gagnée par Noir

n°	Blanc	n°	Noir	n°	Blanc	n°	Noir	n°	Blanc	n°	Noir
1	a2-b2=d3	2	h4-h3=f4	17	M:d4/M:d5	18	h5-h6=f7	33	W:c7/W:b7	34	g3=g1-f1
3	b3-b4=d5	4	f4=d3!	19	b5-b6=d7	20	i6-i5=g6	35	c6-c7=e9	36	e6-e7=e9!
5	d5=d3!-e4	6	m:f3/m:f4	21	d7=f8-f7!	22	g6=g7-f8!	37	b7-b6=b4	38	f1-f2=e3
7	a4-a3=c2	8	i1-i2=g3	23	f7-f8!	24	h8-g7=f8!	39	b4=d3-c3	40	e3=c1-b1!
9	c2=e2	10	h1-h2=f1	25	a6-a5=b6	26	i7-h7=f6	41	c2=b3-b4	42	e9=e7-e6
11	e2=g2-h2	12	f1=h2!!-g2!/K:a2	27	b8-a7	28	g4=e6-e5	43	d3-c3=c1!	44	e5-e6=c6
13	e4-d3=f2	14	g2-f2!	29	b6-b7=c6	30	f8=d7-c6!	45	M:b6/M:b7	46	c6-d7=b8
15	a2-a1=c2	16	i4-i3=g4	31	a7=c6!-d7!	32	f6=d7!=e7	47	c1=b1!	48	b8-a7
								0		2	

Remerciements

Je remercie ma femme « Pt » et mes enfants, « Ad » et « Cr », pour leur patience, mes collègues « Al », « At » et « Bn », en tant que premiers testeurs, « Mr » étudiante en arts plastiques pour ses réactions à ma sélection de couleurs. Les réactions reçues du Discord de Tabletopia, du forum « abstract games » de « Board Game Geek » et surtout du groupe Facebook de « La LEAF » ont été inestimables. Remerciements spéciaux à mon fils « Cr » pour son implication dans les versions successives des règles. Enfin, mon petit monde s'est élargi grâce à l'audace de « Fr » pour éditer le jeu jersi, et au préalable, l'éprouver et l'améliorer par ses suggestions et par son groupe de testeurs ; je le remercie vivement !