

JERSI 4.1



Informations générales

Nombre de joueurs : 2

Age minimum : 8 ans

Durée de partie : 20 à 45 minutes

Auteur : Lucas Borboleta

Illustrateur¹ : Lucas Borboleta

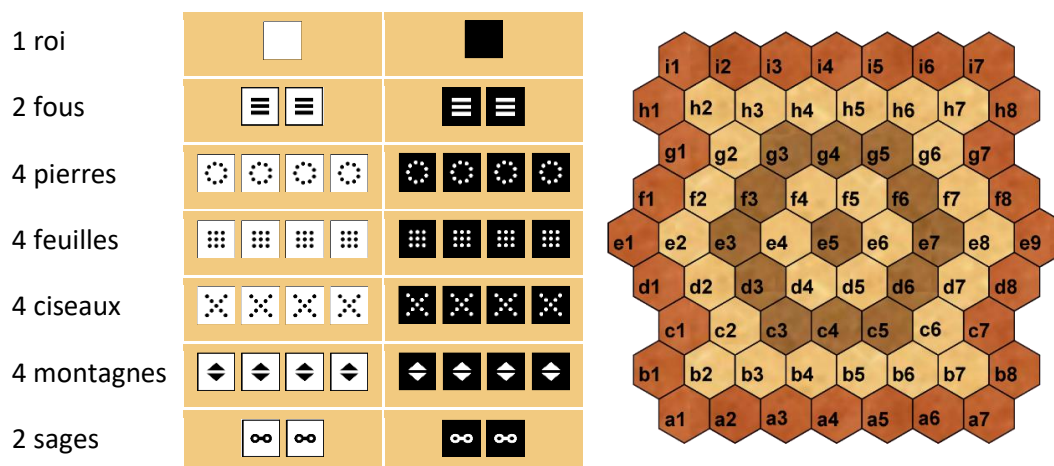
Licence CC-BY-NC-SA



¹ Pour les photos, figures et schémas de ce document. La photo de couverture est une capture d'écran d'une implémentation de JERSI, par l'auteur, sur la plateforme <https://tabletopia.com/>.

Matériel

Les 2 joueurs font évoluer chacun 21 cubes, respectivement blancs et noirs, sur un plateau de 69 cases hexagonales. Chaque joueur possède initialement 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 de droite montre le plateau ; les labels des cases servent seulement à noter les parties.

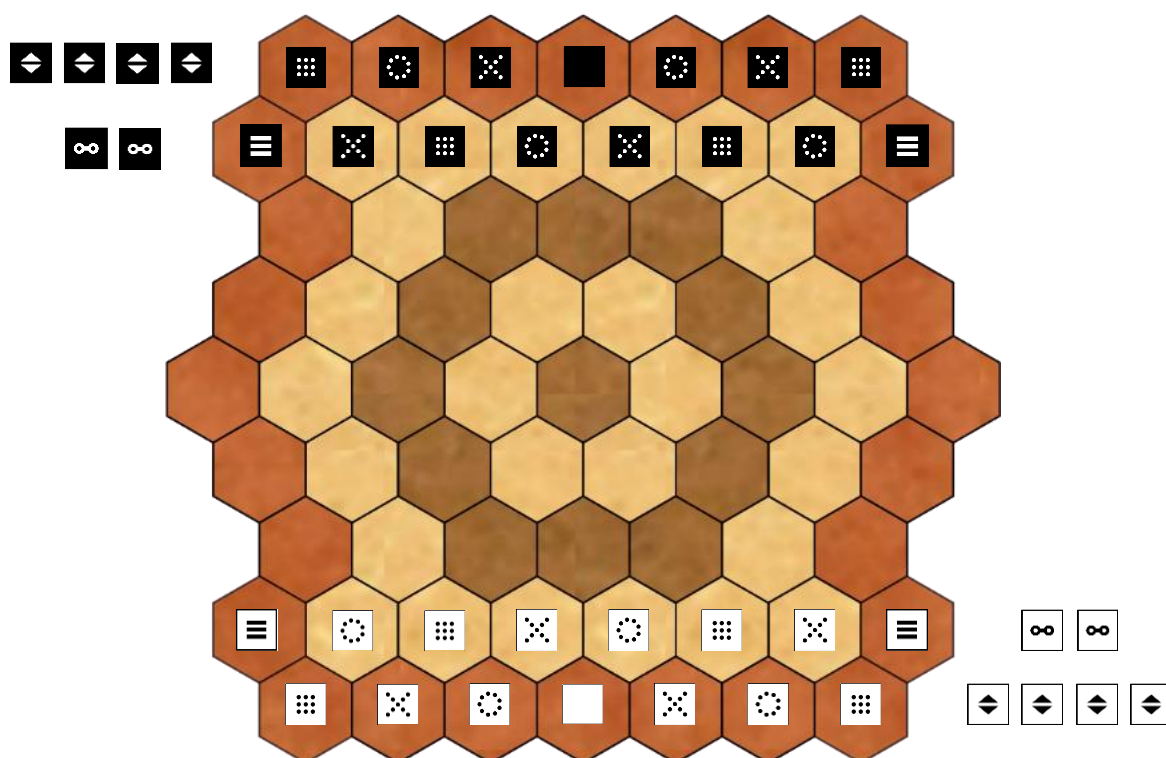


Principe et but du jeu

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 évoluent sur le plateau ou sont parachutés depuis les réserves des joueurs. Les piles de cubes se déplacent plus vite et attaquent de plus loin que les cubes seuls. Gare aux accélérations !

Mise en place

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



Déroulement du jeu

Blanc entame la partie.

A son tour de jeu, chaque joueur doit effectuer une des actions suivantes :

- déplacer un cube ou une pile de cubes ;
- construire ou déconstruire une pile ;
- construire une pile, puis la déplacer ;
- déplacer une pile, puis la déconstruire ;
- parachuter un ou deux cubes de sa réserve.

Un déplacement s'accompagne éventuellement de la capture d'un cube ou d'une pile adverse se trouvant sur la case d'arrivée du cube joué ou de la pile jouée.

Les schémas de la page 5 résument visuellement l'essentiel du texte ci-dessous.

Déplacer un cube ou une pile

Le joueur doit respecter les règles de déplacement suivantes :

Les déplacements
Règles générales : <ul style="list-style-type: none">• Un cube se déplace d'une case.• Une pile se déplace d'une ou deux cases.• Bifurquer pendant un déplacement est interdit.• Sauter par-dessus un cube ou une pile est interdit.
Exception de la montagne : déplacer une montagne est interdit.

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 les règles de pile suivantes :

Les piles
Règle générale : une pile est constituée de deux cubes de 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 ne peut être empilée que sur une montagne.• Une montagne accepte à son sommet un cube de couleur différente.

Déconstruire une pile

En respectant les règles de déplacement, 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.

Construire une pile, puis la déplacer

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

Déplacer une pile, puis la déconstruire

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

Parachuter un ou deux cubes de sa réserve

Le joueur choisit un ou deux cubes de sa réserve, puis les pose sur sa moitié de plateau (rangée du milieu exclue) dans des cases vides ou occupées par ses propres cubes, en respectant les règles de pile et aussi la règle suivante : deux cubes parachutés doivent atterrir soit dans la même case, soit dans deux cases voisines par un côté.

Capturer des cubes adverses

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

Les captures

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) :
 - fou bat roi, sage, fou, pierre, feuille et ciseaux ;
 - pierre bat roi, sage, fou et ciseaux ;
 - feuille bat roi, sage, fou et pierre ;
 - ciseaux bat roi, sage, fou et feuille.
- L'unité capturée, cube ou pile, est entièrement retirée du plateau.

Réinitialisation du roi : Le roi capturé est réinitialisé sur sa ligne de départ par le joueur attaquant dans une case de son choix, en respectant les règles de pile.

Exception de la montagne :

- Une montagne n'est jamais capturée.
- Au sommet d'une montagne, un cube adverse ne peut être attaqué que par un cube déplacé, mais jamais par une pile déplacée.

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 réinitialiser le roi.

Fin de partie

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

- Son roi arrive sur la ligne adverse la plus reculée.
- Le roi adverse, qu'il vient de capturer, ne peut pas être réinitialisé.
- Le joueur adverse ne peut effectuer aucune action à son tour de jeu.

Clarifications

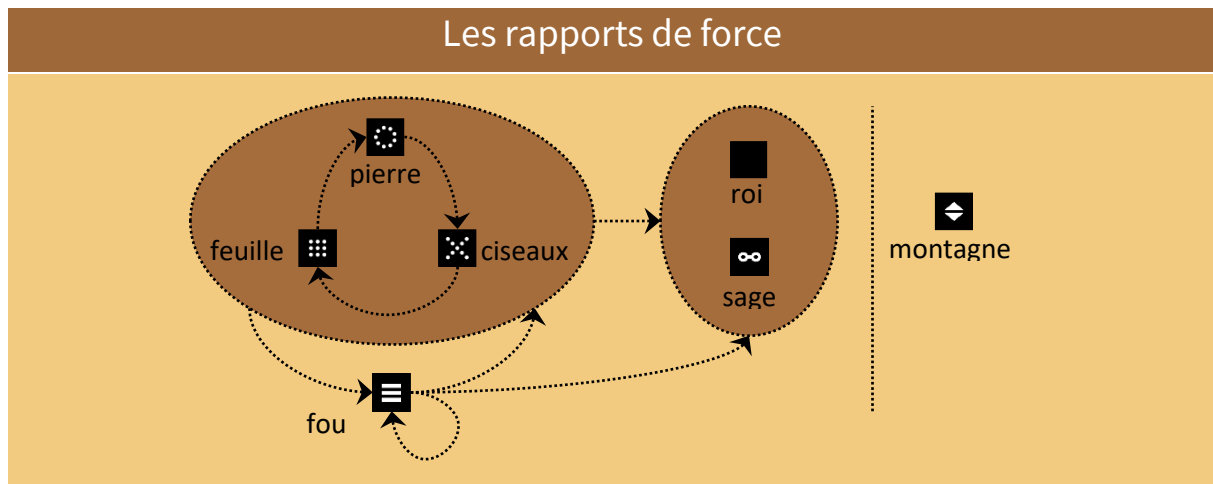
Voici des clarifications correspondant aux questions fréquemment posées :

- Une pile est constituée de deux cubes ; ni plus, ni moins.
- Dans les actions en deux étapes « construire une pile, puis la déplacer » et « déplacer une pile, puis la déconstruire », les directions des déplacements de la première étape et de la seconde étape peuvent être différentes.
- Le roi atteint le but soit en se déplaçant seul ou en pile, soit en escaladant une montagne adverse.
- Déplacer une montagne est interdit, que la montagne soit seule ou dans une pile.
- Un cube en sommet de montagne ne peut se déplacer que d'une seule case, en quittant la montagne.
- Deux montagnes d'une même pile sont obligatoirement de même couleur.
- Les cubes capturés sont retirés du plateau et ne sont plus joués, excepté le roi.

Variante de la rançon

Avant de réinitialiser le roi capturé, le joueur attaquant exige une rançon, sous la forme d'un cube adverse du plateau, autre qu'une montagne ou un bas de pile. Le joueur attaquant annonce un type de rançon admissible, puis le joueur attaqué choisit un cube de ce type, et enfin l'attaquant réinitialise le roi. Si le joueur attaquant ne peut pas exiger de rançon admissible, alors il gagne la partie.

Une flèche « a » → « b » signifie que « a » peut capturer le cube « b » ou tout cube du groupe « b »



Enchaînements possibles de déplacements pendant le tour de jeu d'un joueur possédant les cubes « a », « b » et « c » ainsi que les possibilités de capture associées.

Cas	1 st déplacement		2 nd déplacement optionnel	
1		Déplacer « a » Possibilité de capture dans la case d'arrivée	Aucune option	
2		Empiler « a » sur « b » Aucune capture possible		Déplacer la pile « a+b » Possibilité de capture dans la case d'arrivée
3		Déplacer la pile « a+b » Possibilité de capture dans la case d'arrivée		Désempiler « a » Possibilité de capture dans la case d'arrivée
				Désempiler « a » et l'empiler sur « c » Aucune capture possible

Notation (pour les geeks)

Chaque type de cube est désigné par une lettre : « 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 label ; 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 « !! ». Le second déplacement est noté en continuant après la case d'arrivée du premier déplacement.

La réinitialisation du roi capturé se note après les déplacements, en commençant par « /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 : 1 pour le gagnant ; 0 pour le perdant.

Exemple de notation de partie

n°	tours de blanc et noir		n°	tours de blanc et noir		n°	tours de blanc et noir	
1	a2-b2=d3	h4-h3=f4	9	M:d4/M:d5	h5-h6=f7	17	W:c7/W:b7	g3=g1-f1
2	b3-b4=d5	f4=d3!	10	b5-b6=d7	i6-i5=g6	18	c6-c7=e9	e6-e7=e9!
3	d5=d3!-e4	M:f3/M:f4	11	d7=f8-f7!	g6=g7-f8!	19	b7-b6=b4	f1-f2=e3
4	a4-a3=c2	i1-i2=g3	12	f7-f8!	h8-g7=f8!	20	b4=d3-c3	e3=c1-b1!
5	c2=e2	h1-h2=f1	13	a6-a5=b6	i7-h7=f6	21	c2=b3-b4	e9=e7-e6
6	e2=g2-h2	f1=h2!!-g2!/K:a2	14	b8-a7	g4=e6-e5	22	d3-c3=c1!	e5-e6=c6
7	e4-d3=f2	g2-f2!	15	b6-b7=c6	f8=d7-c6!	23	M:b6/M:b7	c6-d7=b8
8	a2-a1=c2	i4-i3=g4	16	a7=c6!-d7!	f6=d7!-e7	24	c1=b1!	b8-a7
						0		1

Version

Ce document du 18 mai 2020 décrit la version 4.1 des règles de JERSI.

Changements par rapport à la version 4.0 : ajout de la variante de la rançon ; réécriture du texte des règles ; abandon des références au Lojban.

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 mes couleurs. La rencontre de « Tl » sur Discord est à l'origine de la variante de la rançon. Merci à « Et », joueur de Go rencontré sur la « LEAF », d'avoir joué sans concession afin d'éprouver JERSI. Les critiques de « Yh », de la « LEAF », et du forum de « Board Game Geek » m'ont convaincu de simplifier le texte. Remerciements spéciaux à mon fils « Cr » pour son implication dans les versions 2, 3, 4 et 4.1 des règles. Enfin, mon petit monde s'est élargi grâce à l'audace et l'ambition 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 !

Copyright



Copyright © 2020 Lucas Borboleta

JERSI, règles d'un jeu abstrait 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.