

# JERSI

## Players

JERSI is an abstract game between 2 players called "**white**" and "**black**".

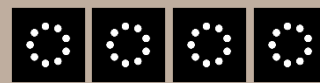
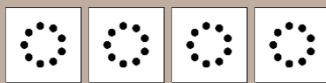
## Components

On the cells of a hexagonal board, with 5 side cells, each player moves 13 "shapes" of his/her color (13 dices with 6 identical sides) divided into 4 kinds:

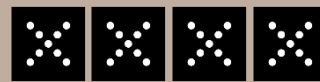
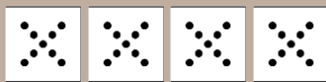
1 kunti



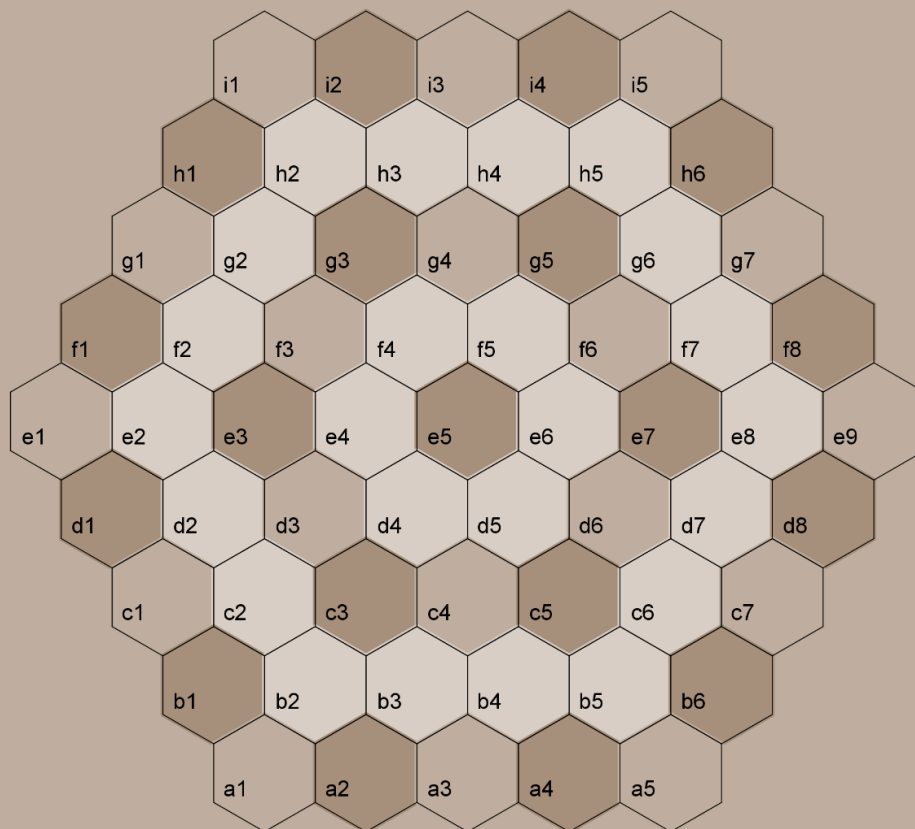
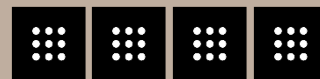
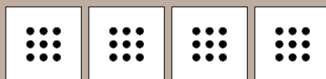
4 cukla



4 kuctai



4 kurfa



## Goal of the game

Be the first to capture the opposing **kunti**.

## Setting

The colors are drawn randomly.

**White** stands in front of rows a and b, and **black** stands in front of rows h and i (see §Components).

Players position all their shapes in the 2 rows closest to their sides, respecting the stacking rules (see §Stacking) and without obligation to completely fill these 2 rows.

Three setting methods are described in §Symmetrical setting, §Random setting and §Free setting. The symmetrical setting is the fastest and it is the one recommended for beginners.

When all the shapes have been placed, the game continues, with the turn of **black**.

## Stacking

Each player can stack and unstack the shapes of his/her color.

The maximum height of a stack is 2. An isolated shape is considered a stack of height 1.

The shapes within a stack are arbitrary.

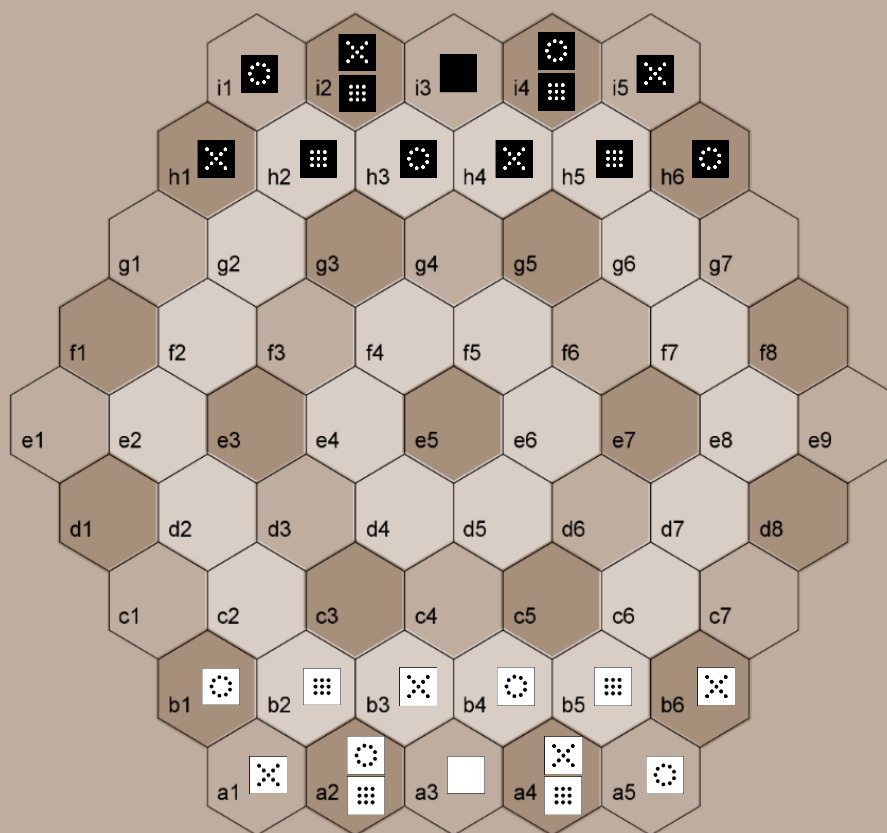
The **kunti** can be placed in a pile of height 2, but only at the top.

## Free setting

The players set all their forms, one by one, in turn, in the 2 rows closest to their sides, respecting the stacking rules (see §Stacking) and without obligation to completely fill these 2 rows. **White** begins the setting phase.

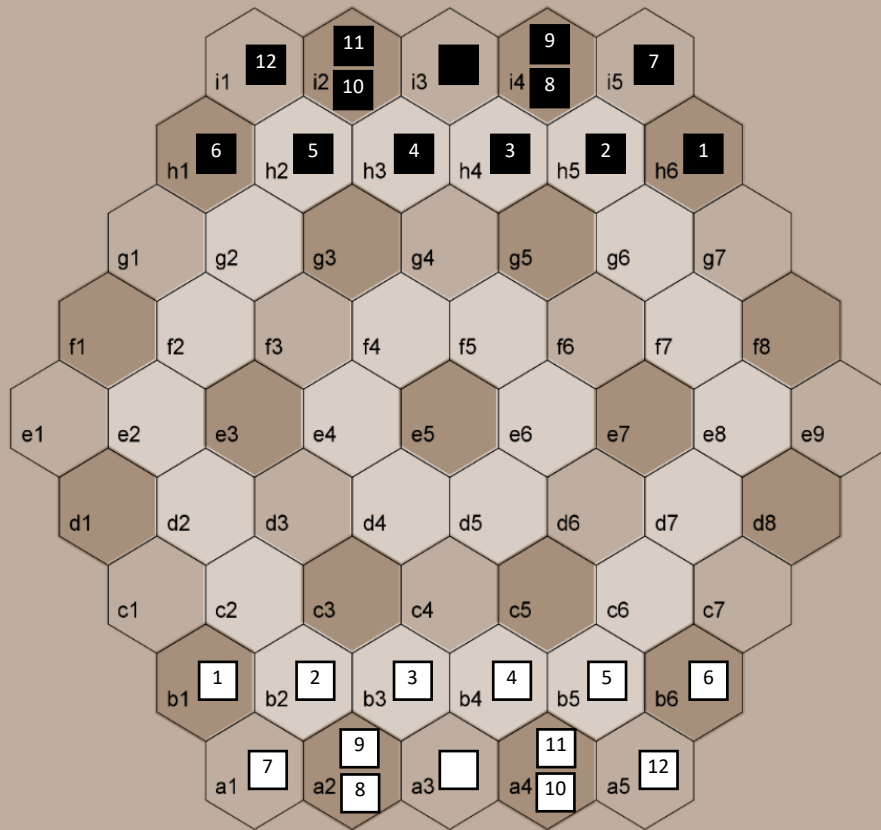
## Symmetrical setting

Here is the recommended symmetrical setting:



## Random setting

First place the **kunti**, then randomly shuffle the other shapes and place them in the following order:



## Moving

A stack of height 1 moves by 1 cell.

A stack of height 2 moves by 1 cell or 2 cells aligned with the start cell.

Stacking or unstacking a shape is equivalent of moving a stack of height 1.

Passing over a shape is forbidden.

## Attacking

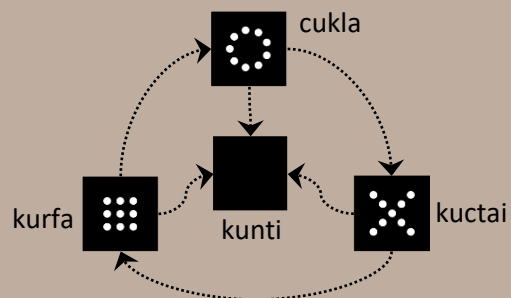
An attack is a movement arriving to a position occupied by the opponent.

An attack is only possible if the strength of the attacking stack is greater than that of the attacked stack. After the attack, the beaten opposing stack is completely removed from the board.

The strength of a stack is determined by the shape of its top, regardless of its height.

The strengths of the shapes are ordered as follows:

- **cukla** beats **kuctai**;
- **kuctai** beats **kurfa**;
- **kurfa** beats **cukla**;
- **cukla**, **kurfa** and **kuctai** beat **kunti**.



## Tour de jeu

Chaque joueur joue un ou deux coups. Il n'est pas possible de passer son tour.

Pour son premier coup :

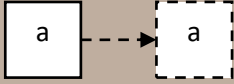
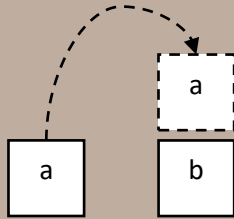
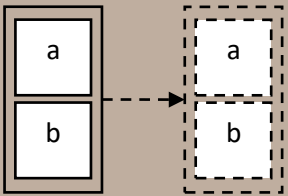
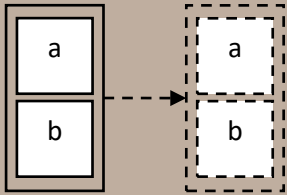
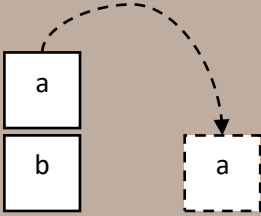
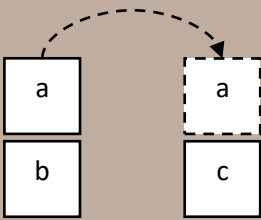
- Le joueur choisit une de ses piles et engage soit la pile complète de 1 ou 2 formes, soit le sommet d'une pile de 2 formes.
- Le joueur choisit une position d'arrivée pour la ou les formes engagées :
  - Si la position d'arrivée est vide, alors c'est un déplacement.
  - Si la position d'arrivée est de même couleur, alors c'est un empilement.
  - Si la position d'arrivée est de couleur différente, alors c'est une attaque.
- Les règles de déplacement, d'empilement et d'attaque doivent être respectées.

Pour son second coup facultatif, le joueur doit obligatoirement engager 1 ou 2 formes de la pile d'arrivée du premier coup, en respectant la condition d'alternance suivante :

- Si au premier coup 1 forme a bougé, alors au second coup 2 formes doivent bouger.
- Si au premier coup 2 formes ont bougé, alors au second coup 1 seule forme doit bouger.

Si la condition d'alternance ne peut être satisfaite, alors le second coup est impossible.

Le tableau ci-dessous illustre graphiquement les cas d'enchaînements possibles des deux coups d'un joueur possédant les formes « a », « b » et « c » en mentionnant également les possibilités d'attaque associées.

Case	1 <sup>er</sup> coup		2 <sup>ème</sup> coup optionnel	
1		Déplacer « a ». Possibilité d'attaquer la case d'arrivée.	Aucune option.	
2		Empiler « a » sur « b ». Attaque impossible.		Déplacer la pile « a+b ». Possibilité d'attaquer la case d'arrivée.
3		Déplacer la pile « a+b ». Possibilité d'attaquer la case d'arrivée.		Déempiler « a ». Possibilité d'attaquer la case d'arrivée.
				Déempiler « a » et l'empiler sur « c ». Attaque impossible.

## Fin de partie

Lorsqu'un joueur capture le **kunti** adverse, la partie s'arrête, et ce joueur gagne la partie.

Dès qu'un joueur dispose uniquement du **kunti** et d'une seule sorte de forme, alors la partie devra être stoppée au plus tard après 20 tours de jeu accomplis (10 tours de **blanc** et 10 tours de **noir**). Si aucun **kunti** n'est capturé après ces 20 tours, alors les règles suivantes permettent de conclure :

- Le joueur qui dispose du plus grand nombre de sortes de forme sur le plateau gagne.
- Si les deux joueurs disposent du même nombre de sortes de forme sur le plateau, alors celui qui dispose du plus grand nombre de formes sur le plateau gagne.
- La partie est nulle dans tous les autres cas.

## Notation

Le système de coordonnées du plateau permet de noter les positions des formes (voir §**Erreur ! Source du renvoi introuvable.**). Chaque rangée est repérée par une lettre. Chaque position d'une rangée est repérée par le chiffre correspondant à son ordre dans la rangée. Les positions de départ de **blanc** sont les rangées a et b. Une position est donnée par une lettre suivie d'un chiffre ; exemple : c2.

Chaque pose de départ se note par la lettre identifiant la forme, puis « : » et la position. L'identifiant d'une forme est sa deuxième consonne : « N » pour kunti, « K » pour cukla, « C » pour kuctai et « R » pour kurfa.

Exemple de notation de pose :

N:a3   N:i3   K:b1   K:h6   R:b2   R:h5   C:b3   C:h4 ...

Chaque mouvement se note par la position de départ, suivie de « - » pour 1 forme ou de « = » pour 2 formes déplacées. On ajoute « ! » à la fin du mouvement pour signaler une prise. Pour la prise finale du **kunti**, on ajoute « !! ». Le second mouvement est noté en continuant après la position d'arrivée du premier mouvement. La notation se termine avec le score : 1 pour le gagnant ; 0 pour le perdant ; 1 à chaque joueur pour une partie nulle.

Exemple de notation de mouvements :

a5-b5=d7	i5-h5=f7
d7=e8-f7!	h6-g6
e8-f7=g6!	i2-h3=f5
g6=i4!-i3!!	
1	0

## Références

Les termes suivants sont repris de Lojban, une langue construite mise au point de 1955 à 1989 par le « Logical Language Group » :

- « **jersti** », prononcé [j.è.r.ss.i / j.é.r.ss.i] en français ou /'ʒer.si/ en API, signifie « chasser » ou « poursuivre » ;
- « **kunti** », prononcé [k.ou.n.t.i] en français ou /'kun.ti/ en API, signifie « vide ».
- « **cukla** », prononcé [ch.ou.k.l.a] en français ou /'ʃukla/ en API, signifie « rond » ou « circulaire » ;
- « **kuctai** », prononcé [k.ou.ch.t.ɑ̃] en français ou /'kuʃtaɪ/ en API, signifie « croix » ;
- « **kurfa** », prononcé [k.ou.r.f.a] en français ou /'kurfa/ en API, signifie « carré ».

Les rapports de force des formes sont repris du jeu « Pierre-Feuille-Ciseaux ».

Le sigle « API » signifie Alphabet Phonétique International.

## Version

Ce document du 26 janvier 2020 décrit la version 2.0 des règles de JERSI.

Changements par rapport à la version 1 : plateau plein et agrandi d'une couronne ; **kunti** dans une pile, mais seulement au sommet ; conditions d'arrêt de la partie ; pose aléatoire ; coordonnées simplifiées ; couleurs blanc et noir plutôt que bleu et rouge.

## Remerciements

Je remercie ma femme « Pt », mes enfants « Ad » et « Cr », ainsi que mes collègues « Al », « At » et « Bn », pour leurs participations aux premières parties de test et pour leurs suggestions. Remerciements spéciaux à mon fils « Cr » pour sa contribution à la mise au point de la version 2 des règles.

## Aperçu d'une réalisation en bois

La technique de la pyrogravure a été utilisée pour délimiter les hexagones du plateau et pour marquer les formes sur les dés. Les hexagones ont été teintés à l'aide de trois vernis colorés. Les marques blanches des formes noires ont été obtenues en rebouchant les trous de pyrogravure à l'aide d'une pâte à bois blanche. Pour la finition, les dés ont été passés au vernis incolore.



## Copyright



JERSI est un jeu de stratégie abstrait pour deux joueurs.

Copyright (C) 2019 Lucas Borboleta (lucas.borboleta@free.fr).

Cette création par Lucas Borboleta (<http://lucas.borboleta.blog.free.fr>) est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).