



JERSI



Joueurs

JERSI est un jeu abstrait opposant 2 joueurs appelés « **blanc** » et « **noir** ».

Matériel

Sur les cases d'un plateau hexagonal, de 5 cases de côté, chaque joueur déplace 15 « formes » à sa couleur (15 dés ayant 6 faces identiques) réparties en 4 sortes (voir §Références pour la prononciation de **jersi**, **kunti** ...) :

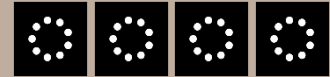
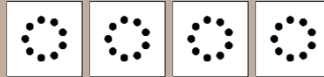
1 **kunti** (alias vide)



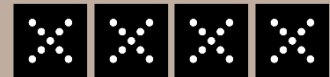
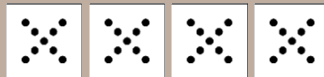
1 **mokca** (alias point ou gardien)



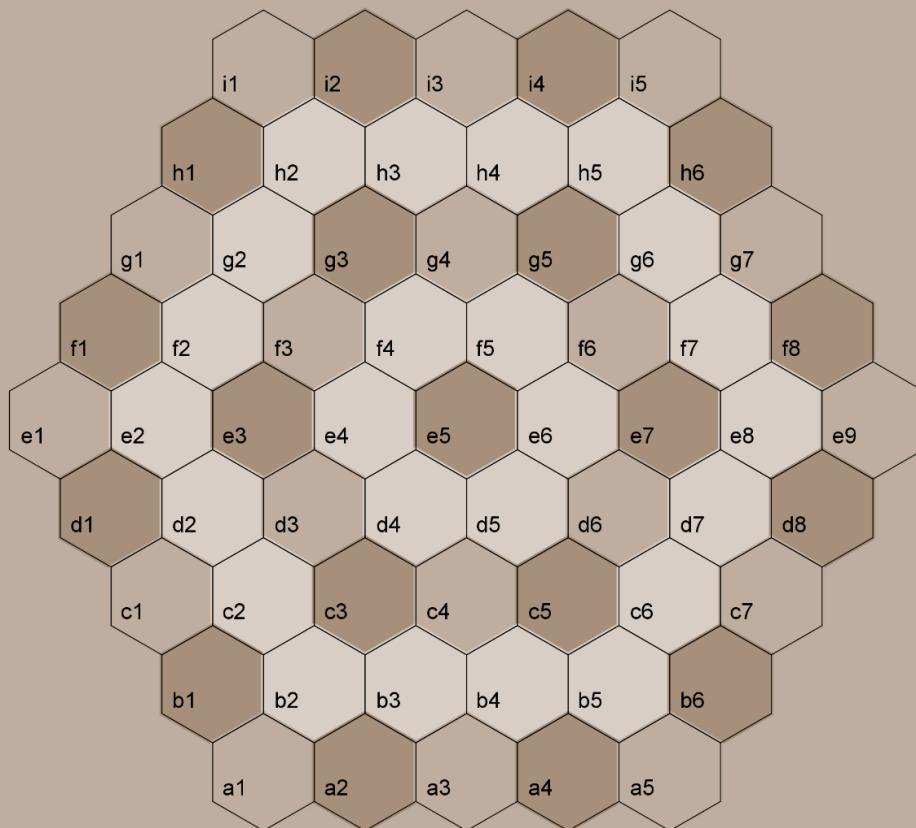
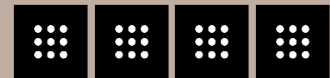
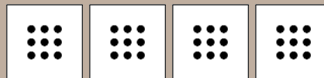
4 **cukla** (alias pierre)



4 **kuctai** (alias ciseaux)



4 **kurfa** (alias papier)



But du jeu

Être le premier à capturer le **kunti** adverse.

Préparation

Les couleurs sont tirées au sort.

Blanc se tient face aux rangées a et b, et **noir** se tient face aux rangées h et i (voir §Matériel).

Les joueurs positionnent toutes leurs formes dans les 2 rangées les plus proches de leurs côtés en respectant les règles d'empilement (voir §Empilement) et sans obligation de complètement remplir ces 2 rangées.

Trois méthodes de préparations sont décrites en §Préparation symétrique, §Préparation aléatoire et §Préparation libre. La préparation symétrique est la plus rapide et est celle recommandée pour les débutants.

Lorsque toutes les formes ont été placées, la partie continue, avec le tour de jeu de **blanc**.

Empilement

Chaque joueur peut empiler et déempiler les formes de sa couleur.

La hauteur maximale d'une pile est 2. Une forme isolée est considérée comme une pile de hauteur 1.

Les formes dans une pile sont quelconques.

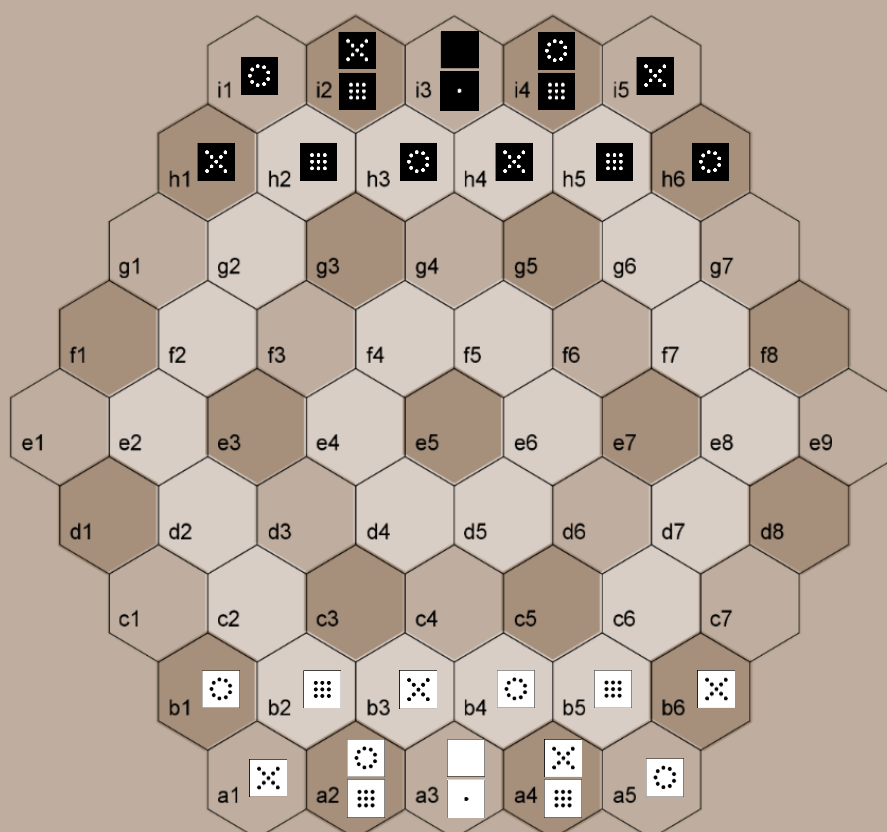
Le **kunti** peut se placer dans une pile de hauteur 2, mais uniquement à son sommet.

Préparation libre

Les joueurs posent toutes leurs formes, une par une, à tour de rôle, dans les 2 rangées les plus proches de leurs côtés en respectant les règles d'empilement (voir §Empilement) et sans obligation de complètement remplir ces 2 rangées. **Blanc** commence la phase de pose.

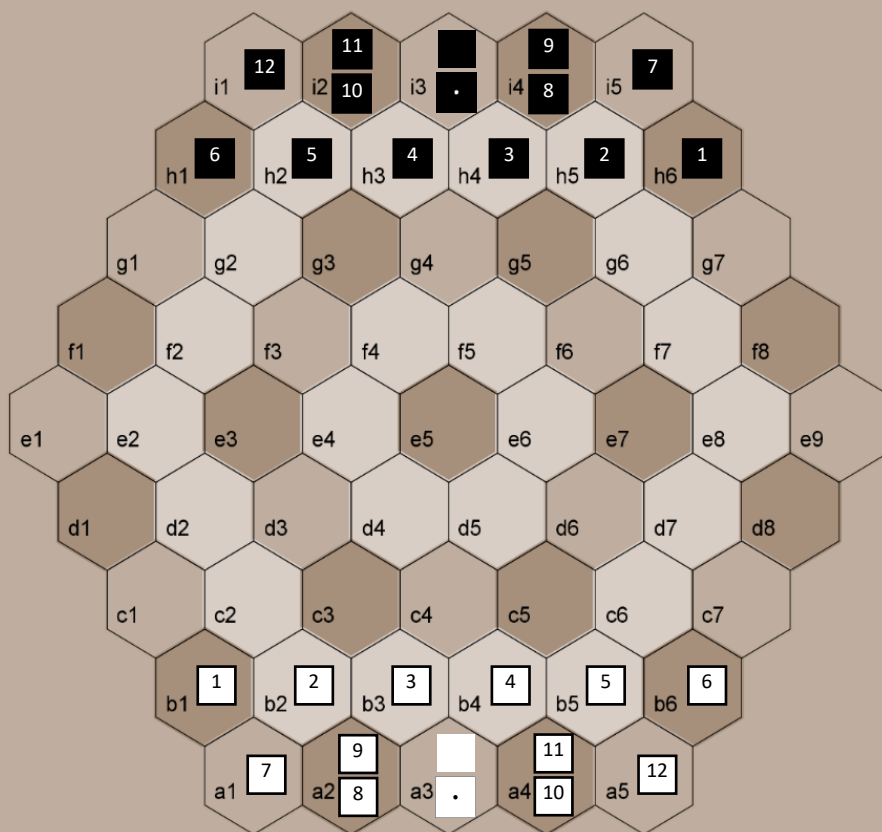
Préparation symétrique

Voici la préparation symétrique recommandée :



Préparation aléatoire

D'abord placer les **kunti** et les **mokca**, puis mélanger aléatoirement les autres formes et placer-les dans l'ordre suivant :



Déplacement

Une pile de hauteur 1 se déplace de 1 case.

Une pile de hauteur 2 se déplace de 1 case ou 2 cases alignées avec la case de départ.

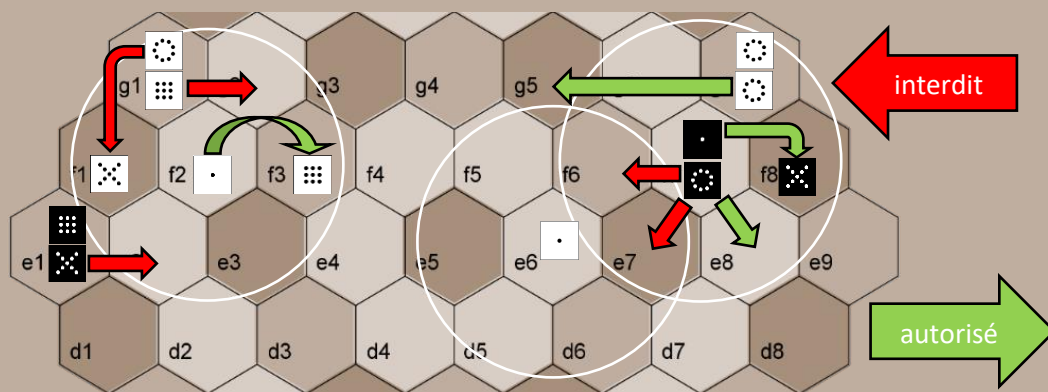
Empiler ou un désempiler une forme équivaut à un déplacement d'une pile de hauteur 1.

Passer par-dessus une forme est interdit.

Lorsque le **mokca** est en sommet de pile de hauteur 1 ou 2, il interdit, aux prochains tours de jeu, de former ou de déplacer des piles de hauteur 2, blanches ou noires, sur les cases en bordure du **mokca** (voir la figure ci-dessous).

Le **mokca** ne se bloque pas lui-même, mais peut être bloqué par le **mokca** adverse :

- Le **mokca** peut s'empiler sur une forme de sa couleur située à sa bordure, sauf si cette forme est en bordure du **mokca** adverse.
- Une pile de hauteur 2, avec le **mokca** à son sommet, peut se déplacer sur une case située à sa bordure, sauf si cette case est en bordure du **mokca** adverse.



Attaque

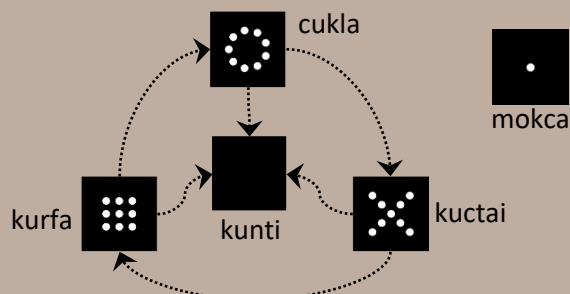
Une attaque est un déplacement aboutissant sur une position occupée par l'adversaire.

Une attaque est possible seulement si la force de la pile attaquante est supérieure à celle de la pile attaquée. Après l'attaque, la pile adverse battue est intégralement retirée du plateau.

La force d'une pile est déterminée par la forme de son sommet, indépendamment de sa hauteur.

Les forces des formes sont ordonnées de la façon suivante :

- **cukla** bat **kuctai** ;
- **kuctai** bat **kurfa** ;
- **kurfa** bat **cukla** ;
- **cukla**, **kurfa** et **kuctai** battent **kunti** ;
- **mokca** ne bat aucune forme ;
- aucune forme ne bat **mokca**.



Une pile de hauteur 2 est inattaquable lorsque **mokca** est à son sommet ; d'où son surnom de « gardien ».

Mokca est vulnérable lorsqu'il est en bas d'une pile de hauteur 2 ; le « gardien » est endormi.

Tour de jeu

Pour son premier coup :

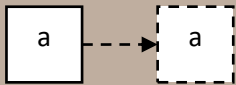
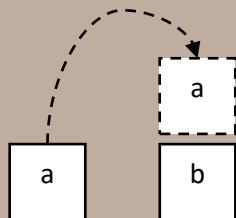
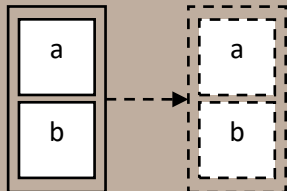
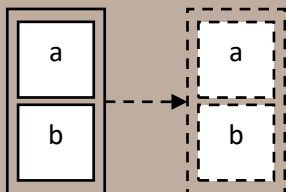
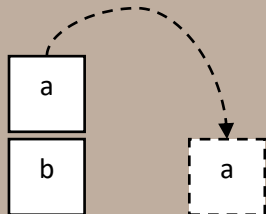
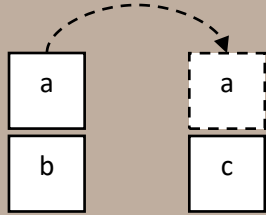
- Le joueur choisit une de ses piles et engage soit la pile complète de 1 ou 2 formes, soit le sommet d'une pile de 2 formes.
- Le joueur choisit une position d'arrivée pour la ou les formes engagées :
 - Si la position d'arrivée est vide, alors c'est un déplacement.
 - Si la position d'arrivée est de 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 enchaînements possibles des deux coups d'un joueur possédant les formes « a », « b » et « c » en mentionnant également les possibilités d'attaque associées.

Cas	1 ^{er} coup		2 ^{ème} 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 d'une seule sorte de forme, en plus du **kunti** et d'un éventuel **mokca**, alors la partie devra être stoppée au plus tard après 20 tours de jeu (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.

Variante

Jouer sans **mokca**.

Notation

Le système de coordonnées du plateau permet de noter les positions des formes (voir §Matériel). 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 première consonne distinctive dans la liste ordonnée des noms : « C » pour **cukla**, « K » pour **kuctai**, « N » pour **kunti**, « R » pour **kurfa** et « M » pour **mokca**.

Exemple de notation de pose :

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

Chaque mouvement se note par la position de départ, suivie de « - » pour 1 forme déplacée ou de « = » pour 2 formes déplacées. On ajoute « ! » à la fin du mouvement pour signaler une capture. Pour la capture 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 en cas de 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 » :

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

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

Le sigle « API » signifie Alphabet Phonétique International.

Version

Ce document du 06 février 2020 décrit la version 3.0 des règles de JERSI.

Changements par rapport à la version 2 : ajout de la forme « **mokca** », le « gardien » ; nouveaux identifiants dans la notation des coups.

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 des versions 2 et 3 des règles.

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/>).