

# JERSI

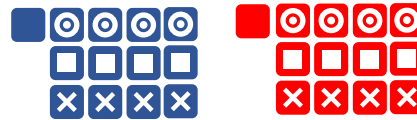
## Joueurs

JERSI est un jeu abstrait opposant 2 joueurs dits « bleu » et « rouge ».

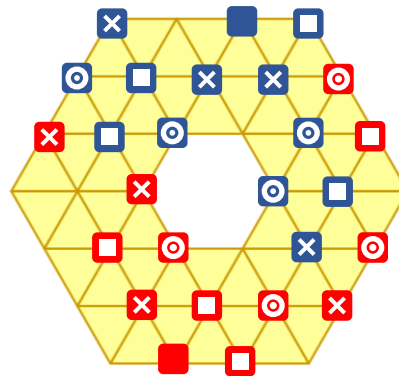
## Matériel

Chaque joueur dispose de 13 « formes » à sa couleur ; c'est-à-dire 13 dés ayant 6 faces identiques :

- 1 kunti 
- 4 cukla 
- 4 kuctai 
- 4 kurfa 



Les joueurs déplacent leurs formes sur les nœuds du « réseau hexagonal » inscrit sur le plateau.



## But du jeu

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

Empêcher l'adversaire de jouer son tour permet aussi de gagner.

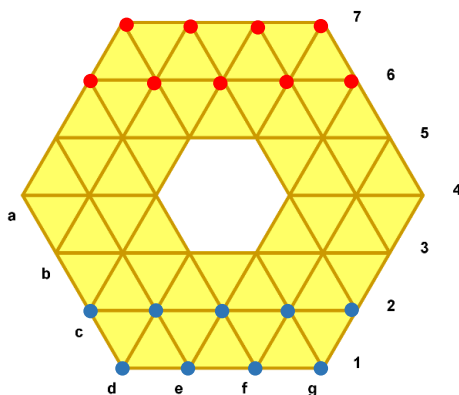
## Préparation

Les joueurs se placent devant deux côtés diamétralement opposés du réseau hexagonal.

Les couleurs sont tirées au sort. Bleu commence.

Les joueurs positionnent 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 remplir ces 2 rangées.

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



## Empilement

Les joueurs peuvent empiler les formes de leur couleur.

Les formes dans une pile sont quelconques.

La hauteur maximale d'une pile est 2.

Une forme isolée est considérée comme une pile de hauteur 1.

Le **kunti** n'est jamais dans une pile de hauteur 2.

## Déplacement

Une pile se déplace en ligne droite exclusivement sur les segments du réseau hexagonal.

Le nombre de segments parcourus par une pile doit être inférieure ou égale à sa hauteur.

Une pile ne passe pas par-dessus une autre pile.

## Attaque

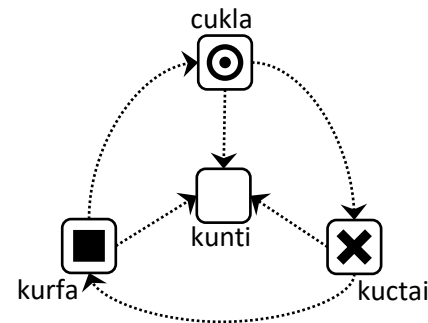
Une attaque est un déplacement aboutissant sur une position occupée par l'adversaire.

Une attaque est possible seulement si la force de la pile attaquante est supérieure à celle de la pile attaquée. Après l'attaque, les formes adverses battues sont retirées du plateau.

La force d'une pile est celle de son sommet, indépendamment de sa hauteur.

Les rapports de forces sont les suivants :

- **cukla** bat **kuctai** ;
- **kuctai** bat **kurfa** ;
- **kurfa** bat **cukla** ;
- **cukla**, **kurfa** et **kuctai** battent **kunti** .



## Le kunti

**Kunti** n'est jamais dans une pile de hauteur 2.

**Kunti** ne se déplace que de 1 segment.

**Kunti** n'attaque jamais.

## Tour de jeu

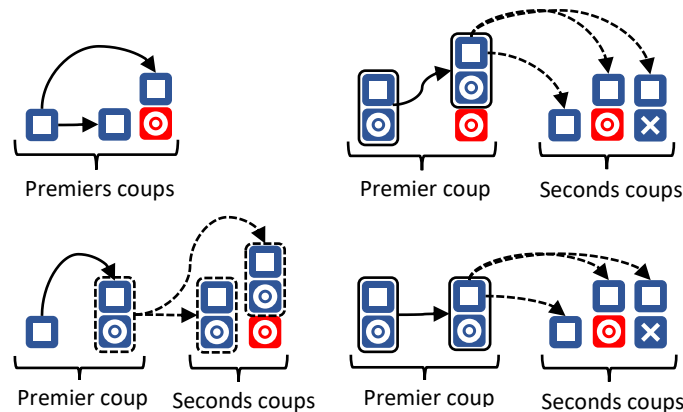
Chaque joueur joue un ou deux coups. Il n'est pas possible de passer son tour.

Pour son premier coup :

- Le joueur engage une de ses piles : soit une pile complète d'une ou deux formes, soit le sommet d'une pile de deux formes.
- Le joueur choisit une position d'arrivée pour la pile engagée :
  - 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 engage une pile telle que :

- Elle est obligatoirement située à la position d'arrivée du premier coup.
- Elle inclut un nombre de formes différent de celui du premier coup :
  - Si au premier coup 1 forme bouge, alors au second coup 2 formes bougent.
  - Si au premier coup 2 formes bougent, alors au second coup 1 forme bouge.



## Fin de partie

La partie s'arrête lorsqu'un joueur capture le **kunti** adverse. Ce joueur gagne la partie.

Plus rarement, la partie s'arrête lorsqu'un joueur ne peut jouer au moins un coup à son tour de jeu. Ce joueur perd la partie.

## Références

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

- « **jersi** » [j.è.r.ss.i / j.é.r.ss.i] signifie « chasser » ou « poursuivre » ;
- « **kunti** » [k.ou.n.t.i] signifie « vide ».
- « **cukla** » [ch.ou.k.l.a] signifie « rond » ou « circulaire » ;
- « **kuctai** » [k.ou.ch.t.ai] signifie « croix » ;
- « **kurfa** » [k.ou.r.f.a] signifie « carré ».

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

Le réseau hexagonal est inspiré du jeu « Tzaar » de Kris Burm.

## Remerciements

Je remercie ma femme « P », mes enfants « A » et « C », ainsi que mes collègues « A » et « B », pour leurs participations aux premières parties de test et pour leurs suggestions.

## 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/>).

## Notation

Le système de coordonnées du plateau permet de noter les positions des formes (voir §Préparation). Chaque diagonale est repérée par une lettre. Chaque rangée est repérée par un chiffre. Les positions de départ de bleu sont les rangées 1 et 2. 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 kukla, « C » pour kuctai et « R » pour kurfa.

Exemple de notation de pose :

K:d1 R:a7 N:e1 N:b7 K:f1 R:c7 C:f1 C:d7 ...

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.

Exemple de notation de mouvements :

c2=c4-b5 e6=g4  
b5-a6! g4=g2!  
a6-a7! b6=b4-c4!  
a7-b7!!

## Version

Ce document du 06 juin 2019 décrit la version 1.0 des règles de JERSI.