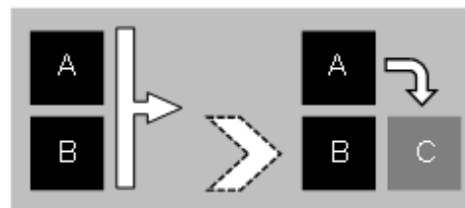
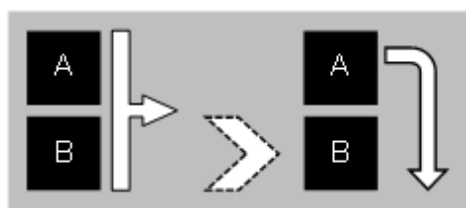
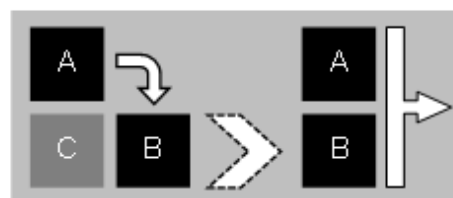
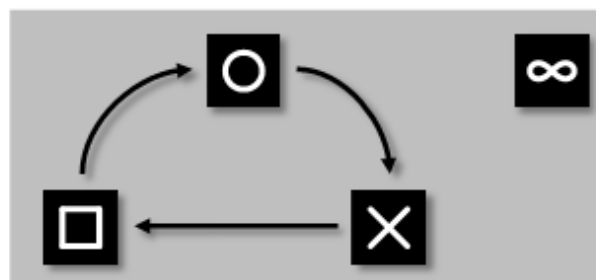


Pijersi : the rules (en) + les règles (fr)



2 pages in English + 2 pages en Français / Game kind: cross win condition + stacking + capturing



Goal of the game

You must bring first a "rock/paper/scissors" cube (alone or in a stack) to the last opposing line (white targets the "g" line and black targets the "a" line) or else must prevent your opponent from playing in turn. The game is a tie after 20 turns without any capture since the beginning or the last capture.

Stacking rules : building and unbuilding

A stack is built by moving a cube (respecting the moving rules) to stack it on another cube respecting the following rule: a stack is limited to any 2 cubes of the same color, except that a "wise" cube only stacks on a "wise" cube.

A stack is unbuilt by moving the cube on its top (respecting the movement and capture rules).

Moving rules

A cube, alone or at the top of a stack, moves from a single space, either to an empty space or to an occupied space to stack on top of one of your cubes (respecting the stacking rules) or to capture an opposing cube or stack (respecting the capturing rules). A cube at the bottom of the stack is not movable.

A stack moves straight 1 or 2 spaces, without forking or jumping over occupied spaces, either to an empty space or to an occupied space to capture an opposing cube or stack (respecting the capturing rules).

The stack built during your turn can be immediately moved, and conversely, the stack moved during your turn can be immediately unbuilt by moving its top. This sequence of 2 actions is possible only once during your turn.

Capturing rules

The cubes and the stacks capture each other, and independently of their heights (example: a cube can capture a stack). The top of a stack is never captured alone: the entire stack is captured. Any cube or stack captured is permanently removed from the board.

The "rock/paper/scissors/wise" roles determine captures. The "rock/paper/scissors/wise" role of a stack is determined by the cube at its top.

A cube or stack in "wise" role never captures and is never captured. A "wise" cube can be captured if it is at the bottom of a "rock/paper/scissors" stack.

A cube or a stack captures an opponent's cube or stack by movement, provided that the following order of roles is respected: "rock" captures "scissors"; "scissors" captures "paper"; "paper" captures "rock".

The rules for moving a stack and its top allow two captures during a turn.

Copyright



Copyright (C) 2022 Lucas Borboleta.

Pijersi, rules of a strategy game for two players, by Lucas Borboleta (<https://github.com/LucasBorboleta/pijersi>) is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

Permissions beyond the scope of this license may be available at lucas.borboleta@free.fr.

Pijersi : les règles du jeu

Dans le jeu "pijersi", deux joueurs, blanc et noir, déplacent leurs cubes, seuls ou en piles dynamiques, qui s'affrontent dans leurs rôles de "pierre", "feuille", "ciseaux" et "sage". Chaque joueur s'efforce d'atteindre la dernière ligne adverse.

Le jeu "[pijersi](#)" est une variante du jeu "[jersi](#)". En [lojban](#), la racine "prije" et son affixe "pi" signifient "sage", tandis que la racine "jersi" signifie "chasser" ou "poursuivre". Prononcer [/pi/jer/ssi/](#).

Informations générales

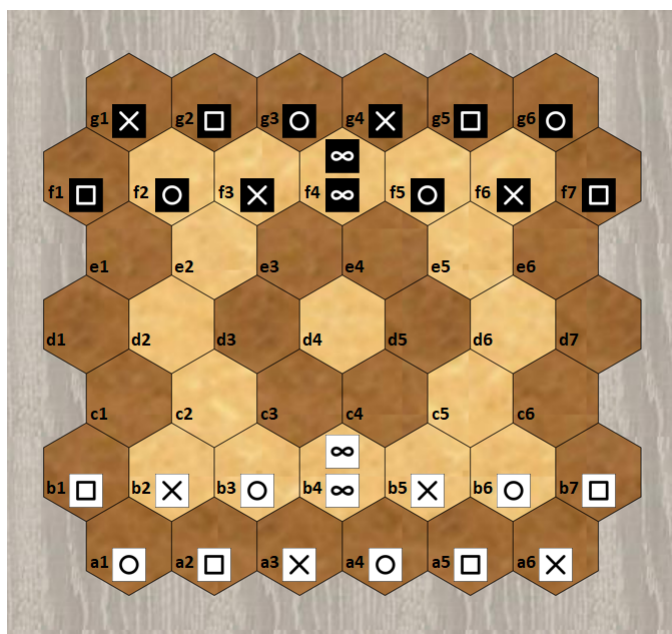
Nombre de joueurs : 2 / Age minimum : 8 ans / Durée de partie : 15 minutes

Matériel

Vous (joueur blanc/noir) avez 14 cubes à votre couleur (sur la photo: rouge remplace noir). Les 6 mêmes faces d'un cube définissent son rôle (exemple : pierre). Vous avez :

- 4 "pierre", 4 "feuille" et 4 "ciseaux" (respectivement, les symboles "cercle/carré/croix").
- 2 "sage" (le symbole "infini").

Le plateau hexagonal suivant, de 45 cases et de 7 lignes, est disposé entre les 2 joueurs :



Mise en place

Sur les 2 lignes les plus proches de vous ("ab" pour blanc et "fg" pour noir), vous placez vos cubes comme indiqué ci-dessus. Vos cubes "sage" sont empilés. Vous remplissez votre ligne arrière de gauche à droite, avec deux séquences pierre-feuille-ciseaux. Puis, vous complétez vos deux lignes en construisant des triangles pierre-feuille-ciseaux.

Le joueur blanc entame la partie.

But du jeu

Vous devez amener le premier un cube "pierre/feuille/ciseaux" (seul ou en pile) sur la dernière ligne adverse (blanc vise la ligne "g" et noir vise la ligne "a") ou bien vous devez empêcher votre adversaire de jouer à son tour. La partie est nulle après 20 tours sans aucune capture, depuis l'entame ou la dernière capture.

Règles de pile : construction et déconstruction

Une pile est construite en déplaçant un cube (en respectant les règles de déplacement) pour l'empiler sur un autre cube en respectant la règle suivante : une pile est limitée à 2 cubes quelconques de même couleur, excepté qu'un cube "sage" s'empile seulement sur un cube "sage".

Une pile est déconstruite en déplaçant le cube à son sommet (en respectant les règles de déplacement et de capture).

Règles de déplacement

Un cube, seul ou au sommet d'une pile, se déplace d'une seule case, soit vers une case vide, soit vers une case occupée pour s'empiler sur un de vos cubes (en respectant les règles de pile) ou pour capturer un cube ou une pile adverse (en respectant les règles de capture). Un cube en bas de pile n'est pas déplaçable.

Une pile se déplace de 1 ou 2 cases, sans bifurquer, ni sauter par-dessus des cases occupées, soit vers une case vide, soit vers une case occupée pour capturer un cube ou une pile adverse (en respectant les règles de capture).

La pile construite pendant votre tour peut être immédiatement déplacée, et réciproquement, la pile déplacée pendant votre tour peut être immédiatement déconstruite en déplaçant son sommet. Cet enchaînement de 2 actions est possible une seule fois pendant votre tour.

Règles de capture

Les cubes et les piles se capturent entre eux, et indépendamment de leurs hauteurs (exemple : un cube peut capturer une pile). Le sommet d'une pile n'est jamais capturé seul : c'est toute la pile qui est capturée. Tout cube ou une pile capturée est définitivement retiré du plateau.

Les rôles "pierre/feuille/ciseaux/sage" détermine les captures. Le rôle "pierre/feuille/ciseaux/sage" d'une pile est déterminé par le cube à son sommet.

Un cube ou une pile de rôle "sage" ne capture jamais et n'est jamais capturé. Un cube "sage" peut être capturé s'il est en bas d'une pile de rôle "pierre/feuille/ciseaux".

Un cube ou une pile capture un cube ou une pile adverse par déplacement à condition de respecter l'ordre suivant des rôles : "pierre" capture "ciseaux" ; "ciseaux" capture "feuille" ; "feuille" capture "pierre".

Les règles de déplacement d'une pile et de son sommet rendent possible deux captures par tour de jeu.

Copyright



Copyright (C) 2022 Lucas Borboleta. Pijersi, règles d'un jeu pour 2 joueurs, de Lucas Borboleta (<https://github.com/LucasBorboleta/pijersi>) 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 ; 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.