

Pijersi : les règles du jeu



vidéo-règles <https://youtu.be/w41zrhBB5t8> et des vidéos de vraies parties



Informations générales

Nombre de joueurs : 2 / Age minimum : 8 ans / Durée de partie : 15 à 30 minutes

Type de jeu : traverser pour gagner, empilement et capture

Auteur : Lucas Borboleta, © 2022, CC-BY-NC-SA

Introduction

Dans le jeu "pijersi", deux joueurs, Blancs et Noirs, démarrent face à face, avec chacun deux lignes de cubes posés sur un plateau.

Tour à tour, les joueurs déplacent leurs cubes, font et défont leurs piles, véloces mais vulnérables.

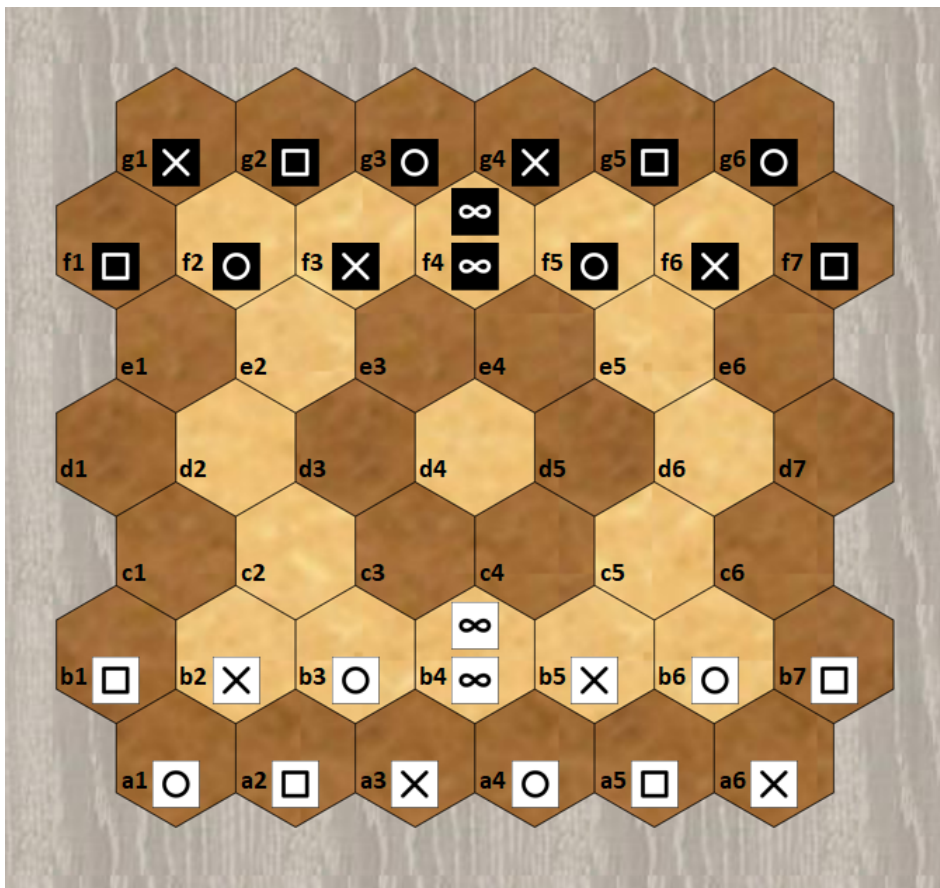
Leur but est d'atteindre le premier la ligne arrière adverse.

Attention, cette course sera contrariée par des captures ou blocages déterminés par les rôles pierre, feuille, ciseaux et sage, que jouent les cubes et les piles.

Matériel

Le jeu "pijersi" comprend un plateau de 45 hexagones, 14 cubes blancs et 14 cubes noirs. Voir la figure ci-dessous.

Les six faces de chaque cube sont identiques. Les faces possibles sont "cercle", "carré", "croix" et "infini" qui sont interprétées comme "pierre", "feuille", "ciseaux" et "sage". Chaque joueur possède 4 pierres, 4 feuilles, 4 ciseaux et 2 sages.



Mise en place

Les positions de départ des cubes sont indiquées sur la figure ci-dessus.

Les cubes-sages y sont empilés au milieu de chaque ligne avant. Les positions des Noirs sont symétriques de celles des Blancs par rapport au centre du plateau ; exemple : cubes-ciseaux en a6 et en g1.

But du jeu

Vous devez amener le premier, sur la ligne arrière adverse, un cube ou une pile de rôle pierre, feuille ou ciseaux.

Y amener un cube ou une pile de rôle sage est autorisé, mais ne procure pas de victoire.

Empêcher l'adversaire de jouer, vous procure aussi la victoire.

La partie est nulle après 20 tours sans capture, depuis l'entame ou la dernière capture.

Vue d'ensemble

Les Blancs entament la partie.

A votre tour de jeu, vous déplacez un de vos cubes ou une de vos piles. La pile est plus puissante que le cube : elle va plus loin que le cube, et sous conditions, elle permet un second déplacement.

Le déplacement vers une case occupée par l'adversaire vous permet de capturer son cube ou sa pile. Les pièces capturées sont définitivement retirées du plateau.

Vous faites une pile en déplaçant un cube au sommet d'un autre cube. Vous défaites une pile en déplaçant le cube de son sommet. En déplaçant un seul cube vous pouvez simultanément défaire une pile et en faire une autre.

Rôles et captures

Les six faces d'un cube sont identiques et déterminent son rôle : pierre, feuille, ciseaux ou sage ; respectivement d'après les symboles "cercle", "carré", "croix" et "infini".

Les rôles définissent les possibilités de capture entre pièces (cubes ou piles) : le rôle-pierre capture le rôle-ciseaux ; le rôle-ciseaux capture le rôle-feuille ; le rôle-feuille capture le rôle-pierre ; le rôle-sage ne capture jamais et n'est jamais capturé.

Les captures se font, sans saut, à l'occasion des déplacements qui sont expliqués après.

Piles et captures

Une pile est restreinte à deux cubes de même couleur. Ses deux cubes sont de rôles quelconques, à une exception près : pas de sage au-dessus de pierre, feuille ou ciseaux.

Le rôle d'une pile est uniquement déterminé par le rôle du cube à son sommet.

Les cubes et piles se capturent mutuellement, car seuls comptent leurs rôles.

Lorsqu'une pile est attaquée, ses deux cubes sont capturés.

Un cube-sage en bas d'une pile de rôle pierre, feuille ou ciseaux peut être indirectement capturé lors de l'attaque de sa pile.

Déplacement d'un cube

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 individuellement.

Déplacement d'une pile

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).

Second déplacement

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.

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 la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Le texte détaillé de cette licence est accessible ici : <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.