

Focus

Un jeu de Sid Sackson pour 2 ou 4 joueurs

Avant propos

Focus est un jeu aux règles très simples. Le principe du jeu est que les pions peuvent être empilés élargissant ainsi leurs possibilités de mouvement : un pion se déplace d'une case, deux pions de deux cases, etc. Pour les deux joueurs, il s'agit de limiter les possibilités de mouvement des pions adverses jusqu'à ce que l'adversaire ne puisse plus faire de mouvement.

Les règles du jeu de Focus sont faciles à apprendre ; maîtriser le jeu avec toutes ses possibilités tactiques, est beaucoup plus difficile.

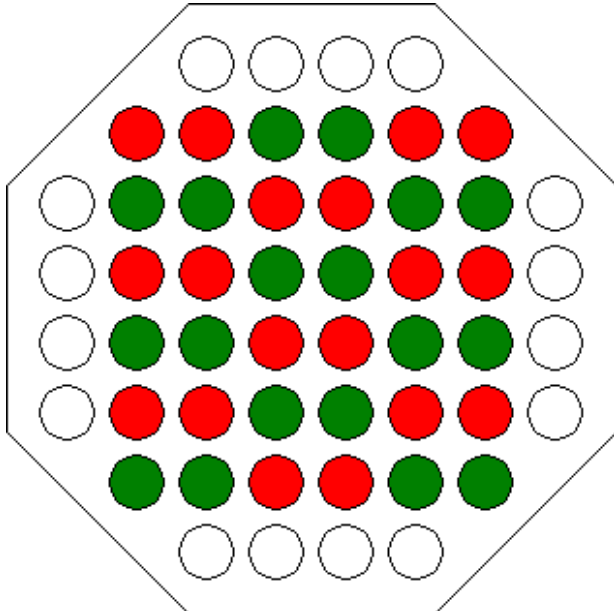
Focus est toutefois un jeu qui s'adapte à ses joueurs : il peut être joué rapidement ; il est aussi tout à fait possible de réfléchir "pendant des heures" sur un coup.

Règles du jeu pour 2 joueurs

Préparation

Un joueur reçoit 18 pions verts, l'autre 18 pions rouges. L'illustration 1 montre le placement initial des pions. Le premier joueur est tiré au sort.

Illustration 1 :



But du jeu

Chaque joueur doit essayer de limiter les possibilités de mouvement des pions adverses jusqu'à ce que l'adversaire ne puisse plus bouger. Celui qui ne peut plus déplacer aucun pion perd la partie.

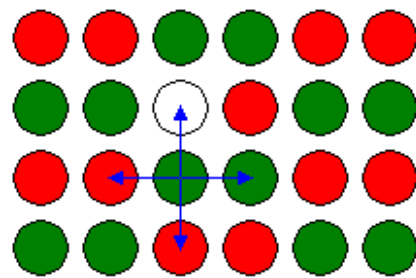
Déroulement de jeu

Chaque joueur joue à son tour - le premier joueur commence.

Déplacement d'un pion

Le joueur déplace un pion en haut, en bas, à droite ou à gauche sur une case directement voisine. Les déplacements ne s'effectuent que dans une direction orthogonale, jamais en diagonale. Un pion peut avancer d'une case ; il peut aller sur une case vide ou occupée, et ce quelle que soit la hauteur ou la couleur du pion sur lequel il se déplace.

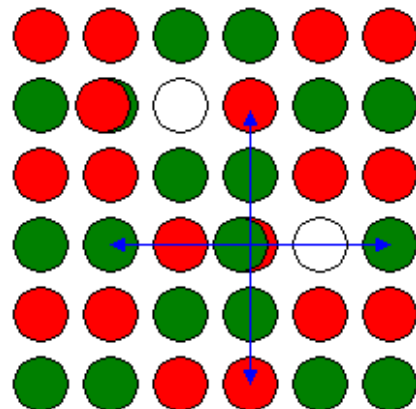
Illustration 2 :



Déplacement d'une tour

Les tours apparaissent vite par empilement de pions. Les tours peuvent contenir des pions à soi ou à l'adversaire. Une tour appartient au joueur dont le pion est au sommet. Un joueur peut jouer une tour qui lui appartient. Une tour se déplace d'un nombre de cases égal à sa hauteur.

Illustration 3a :



Comme un pion, une tour ne peut se déplacer que selon une direction orthogonale. Le changement de direction en cours de déplacement n'est pas autorisé. Les cases

sautées n'ont aucune importance, qu'elles soient occupées ou non.

Illustration 3b :

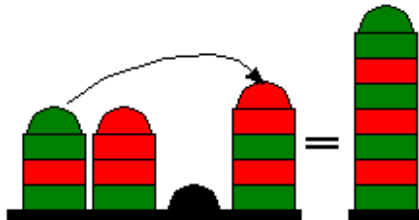


Le joueur rouge a le trait ; il saute avec sa tour de deux par dessus la tour de quatre et atterrit sur une tour de trois verte.

Capture et mise en réserve de pions

Les tours sont limitées à une hauteur de cinq pions. Dès qu'une tour dépasse ce nombre, suite à un empilement, les pions en surnombre doivent être retirés de la base.

Illustration 4 :



Le Vert saute avec sa tour de trois sur la tour de quatre rouge. Les deux pions inférieurs de la nouvelle tour de sept doivent être enlevés.

Le pion rouge est capturé ; le pion vert va en réserve. Les pions de l'adversaire sont capturés et retirés du jeu. Les pions du joueur qui vient d'empiler partent dans la réserve du joueur et pourront revenir dans le jeu.

Déplacement d'une partie de tour

Un joueur peut également faire un saut réduit avec une tour. Il laisse les pions inférieurs de sa tour sur la case et saute avec n'importe quel nombre de pions.

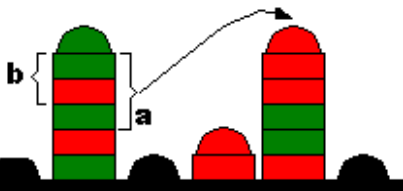


Illustration 5 :

- Vert saute avec 3 pions sur la tour de cinq rouge ; ce mouvement laisse certes en arrière une tour de deux contrôlée par rouge, mais Vert capture un pion rouge et met en réserve deux pions verts.
- Vert pourrait aussi sauter avec une tour de deux sur le pion rouge isolé.

Réintroduction des pions en réserve

Un joueur qui dispose de pions en réserve, peut rentrer un pion en jeu par tour ; il ne peut dans ce cas déplacer aucun autre pion ni aucune tour. Les pions venant de la réserve peuvent être introduits sur n'importe quel case du plateau, qu'elle soit vide ou occupée. Les pions de réserve peuvent être introduits sur ses propres tours ou sur les tours

adverses, y compris sur des tours qui seraient déjà hautes de cinq étages.

Si la hauteur de tour maxima de 5 pions est dépassée du fait de l'introduction d'un pion de réserve, le joueur doit prendre naturellement le pion inférieur de la tour, qui devient capturé ou réserve selon sa couleur.

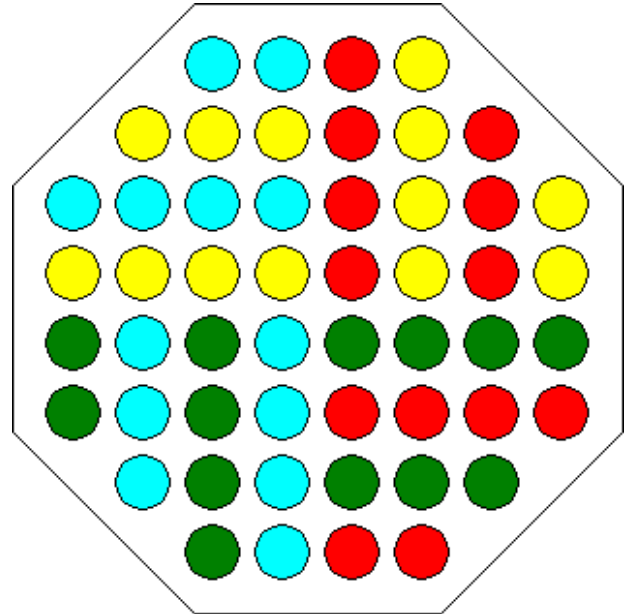
Fin du jeu

Si un joueur ne peut plus faire aucun déplacement parce qu'il ne possède plus ni pion, ni tour, ni réserve, le jeu est fini et son adversaire a gagné.

Règle pour 4 joueurs

Ce sont les mêmes que pour le jeu à deux joueurs, avec les modifications suivantes :

Illustration 6 :



Chaque joueur reçoit 13 pions d'une couleur. L'illustration 6 montre le placement initial des pions. Les joueurs sont associés en deux équipes de deux. Avant le début de jeu on décide si les partenaires peuvent se concerter ou non pendant la partie. Les partenaires s'assoient toujours l'un en face de l'autre. Le premier joueur, désigné par le sort, effectue son premier coup. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Si un joueur prend des pions de son partenaire, ces pions vont dans sa réserve
- Si un joueur à son tour ne peut pas jouer, la partie continue si son partenaire peut encore jouer. Le joueur qui ne peut pas jouer passe simplement son tour. Il pourra jouer à nouveau si l'occasion se présente. Il peut par exemple recevoir des pions en réserve par son partenaire, ou un pion peut être libéré, suite au déplacement d'une portion de tour
- La partie est terminée si deux partenaires de jeu ne peuvent plus jouer.

Les joueurs peuvent ou non se concerter, selon le choix qu'ils auront fait en début de partie. Les parties les plus intéressantes sont cependant celles qui se jouent en silence. Il faut cependant autoriser les concertations lorsque des joueurs peu expérimentés jouent.

Trucs et astuces

Au contraire d'autres jeux tactiques, àFocus les pions sont immédiatement au contact direct avec les pions de l'adversaire. Pendant les premiers tours de jeu, les pions séparés sont le plus souvent déplacés pour faire apparaître des tours de deux. Essayez de rassembler vos tours de deux en ligne pour qu'elles puissent se protéger mutuellement.

Pendant le début de partie, il faut éviter de se placer sur une case qui se trouve entre deux ou trois pions isolés adverses. Un pion isolé est toujours un danger considérable pour les tours qui sont voisines. Faites toujours attention, si deux tours se font face sur une ligne. Celui qui pourra le premier sauter sur la tour adverse fera souvent une bonne prise.

Si vous disposez d'une haute tour, examinez toujours si cela ne vaudrait pas la peine de ne déplacer qu'une partie de cette tour. Parfois, il peut même être intéressant de laisser une partie de couleur opposée sur place.

Si l'adversaire menace l'une de vos tours il peut également être bien joué de n'éloigner qu'une partie de cette tour. En effet, moins on laisse de pions, moins on offre de possibilité à l'adversaire de capturer en faisant rentrer des pions en réserve. D'autre part, la partie de tour qui est partie contrôle automatiquement la case où l'autre portion est restée.

En fin de partie, il peut être bien joué de cesser les attaques sur l'adversaire, pour renforcer ses propres tours et former des réserves.

Pendant tout le jeu, les réserves ont une importance primordiale. Celui qui laisse l'adversaire prendre trop d'avance dans la formation des réserves, risque une défaite rapide. Il y a une situation de jeu favorable à laquelle il faut toujours faire attention, quand l'adversaire dispose d'une tour de cinq dont le pion inférieur est de votre couleur. Si vous attaquez cette tour avec une réserve, vous formez immédiatement une nouvelle réserve. Selon la composition de la tour, l'adversaire peut jouer à l'identique. Il arrivera cependant un moment où l'un des joueurs ne possèdera plus aucune réserve.

Avec l'expérience, vous reconnaîtrez les situations et jouerez plus rapidement des parties plus courtes.

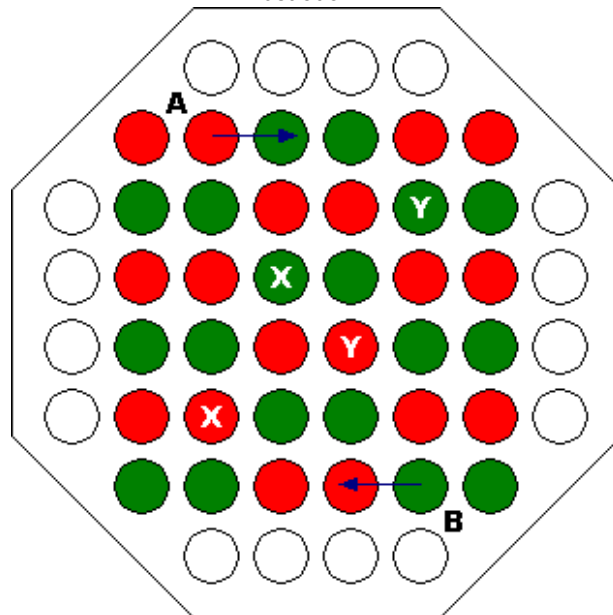
Au jeu à4, les possibilités sont presque illimitées pour une collaboration tactique. Une tactique consiste à s'acharner sur un seul adversaire. Si le partenaire de cet adversaire ne s'en aperçoit pas ou s'il ne peut intervenir, le joueur attaqué par deux adversaires ne peut pas résister longtemps. Il est important que le joueur en plus forte position aide à son partenaire plus faible ; sans quoi, il se retrouvera bientôt seul contre deux adversaires.

Pour les joueurs expérimentés

Au jeu à deux, il est possible que le deuxième joueur reproduise exactement les coups du premier joueur. (Par exemple, dans l'illustration 7 : Rouge se déplace en A, Vert fait de même en B).

Le deuxième joueur peut appliquer cette tactique jusqu'à ce qu'il pense prendre un avantage par un autre coup ; il peut par exemple essayer d'arriver à un match nul en pratiquant ainsi.

Illustration 7 :



Pour éviter cela, on peut appliquer l'une des règles suivantes :

1. Si aucun joueur ne peut vaincre l'autre, on considère que le deuxième joueur a perdu. Cette règle n'est pas déséquilibrée, car àFocus le deuxième joueur a un léger avantage.
2. Avant que la partie commence, chaque joueur change de position un de ses pions avec un pion adverse, mais le deuxième joueur ne peut faire un échange symétrique. (Dans l'illustration 7, Rouge échange les deux pions marqués X. Vert n'est pas autorisé à échanger les pions marqués Y. Le jeu continue ensuite normalement).

PARKER

© 1980 Parker Spiele, General Mills, Inc., Deutsche Zweigniederlassung, D-6054 Rodgau 3