

ANACUND

(2 joueurs, A et B, dès 12 ans)

MATÉRIEL

17 lames de bois à 2 motifs et deux à 3 motifs ; chaque motif figure une case, portant une valeur de 1 à 6 ; une des lames comporte une case «bonus» (couleur) de valeur 1.

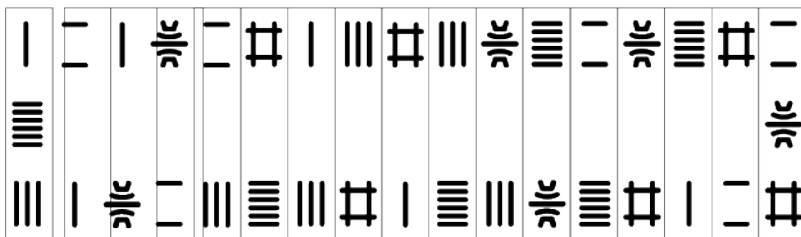
36 pions avec une face sombre et une face claire.

PRÉPARATIFS

On juxtapose les lames par leurs côtés longs, faces apparentes, avec une lame à 3 cases à chaque extrémité ; on obtient ainsi un plateau rectangulaire, portant un circuit de 36 cases.

Chacun reçoit 18 pions et les répartit, hors plateau, en 3 groupes de 6 pions ; A les retourne côté sombre et B côté clair.

A



B



CONTRÔLE DES CASES ET CAPTURE DES PIONS

Le fait de placer un pion sur une case en donne le contrôle.

Ce contrôle prend fin si le pion, ou une série continue de pions, est enclavé(e) par deux pions adverses : dans ce cas les pions sont capturés.

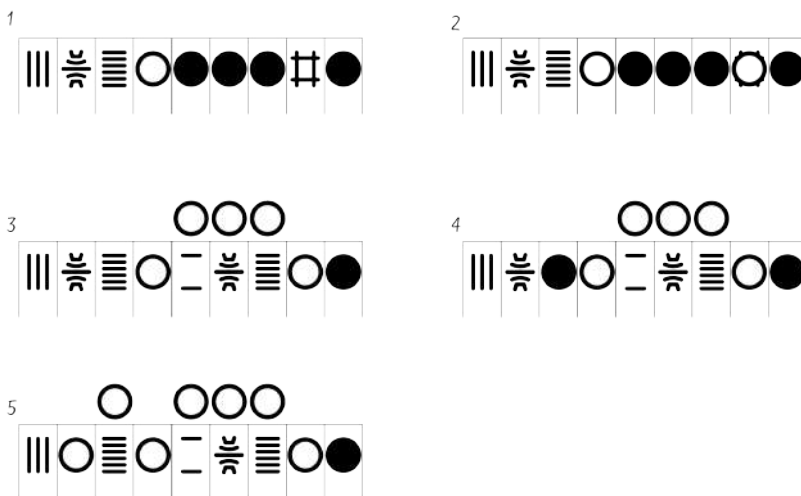
Les pions capturés sont retournés hors plateau du côté de la couleur adverse, rangés contre le rebord de leur case initiale. Ces cases ne pourront plus recevoir d'autres pions.

COMMENT JOUER

Chaque joueur, à tour de rôle, place à chaque fois 3 pions (et obligatoirement 3) sur 3 cases du plateau.

Si le pion est tiré d'un groupe de 6, il doit rejoindre une case de valeur 6 ; tiré d'un groupe de 5, une case de valeur 5, et ainsi de suite ; lors de leur première série de coups, les deux joueurs ont donc le choix entre alimenter trois cases de 6, ou deux cases de 6 et une de 5, ou encore une case de 6, une de 5 et une de 4.

Si, suite à une erreur de placement, un pion n'a plus de case correspondant à son numéro d'ordre, on peut le jouer sur n'importe quelle case libre.



Si un pion ou une série de pions sont joués de manière à se retrouver immédiatement enclavés par deux pions adverses, ils sont automatiquement capturés et retournés hors plateau.

Seule exception : si, en jouant un pion en situation d'être enclavé, vous enclavez du même coup un ou plusieurs pions adverses, c'est vous qui les capturez.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

La partie se termine quand le dernier à jouer a placé ses 3 derniers pions.

Chacun se compte 1 point par case contrôlée par sa couleur , sur le plateau et hors plateau.

Le contrôle de la case bonus rapporte 1 + 5 points.

Gagne la partie le joueur qui totalise le plus de points.