Aspic : règle du jeu et utilisation

Bienvenue sur la page du jeu **Aspic**.
Vous trouverez ici des informations sur la WebApp et l'application pour tablette.

Menu principal

- Description du jeu
- Règle du jeu
- Phases de jeu
  - Pose des pions
  - Déplacement d'un pion
  - Tir
    - Case destination du pion-ballon
    - Rebond ou but ?
    - Déplacement des pion-tireur et pion-ballon
    - Rebond latéral
    - Rebond sur la ligne de but
    - Double rebond
    - Permutation tireur-ballon
    - But marqué
- Commandes de jeu
  - Démarrer ou reprendre une partie
  - Choix du côté et des couleurs
  - Pose des pions
  - Déplacement d'un pion
  - Tir
- Paramètres de jeu
  - Nombre de tours par manche
  - Nombre de pions par joueur
  - Temps par tour et par joueur
- Informations et statistiques
  - Score
  - Tours de jeu
  - Phases de jeu
  - Temps restant
  - Occupation du terrain
  - Distance parcourue

Description du jeu

Le plateau de jeu où se déroulent toutes les actions est un rectangle de 99 cases (11×9).

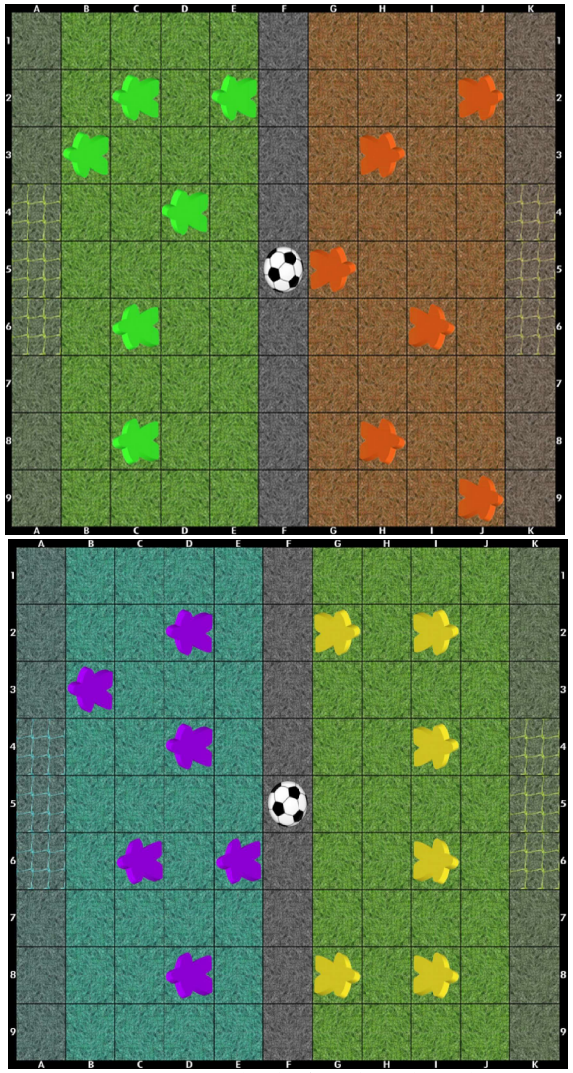


Figure 1 et 2 : Exemples de choix de couleurs de pions

Chaque camp choisit un côté (gauche/droite) et une couleur de pion (voir ci-dessous) **pour toute la durée d'une partie** (il n'y a donc pas de changement de côté).

Figure 3 : Choix possibles de couleurs de pions

Selon la couleur choisie par camp, le fond du plateau de jeu est adapté (voir les deux exemples précédents).

- La première position du pion-ballon correspond à 60% pour les violets ou 40% pour les orange.
- La deuxième position du pion-ballon correspond à 30% pour les violets ou 70% pour les orange.
- L'occupation du terrain est donc de (60+30)/2 = 45% pour les violets ou 55% pour les orange.
  L'occupation du terrain afficherait donc 55% en orange.

En supposant que les violets ne puissent tirer et que les orange marquent :

- On ajoute aux 60 et 30, à nouveau 30 (le pion-ballon n'ayant pas bougé) et 0 (but pour les orange).
- L'occupation du terrain est donc de (60+30+30+0)/4 = 30% pour les violets ou 70% pour les orange.
  L'occupation du terrain afficherait donc 70% en orange.

Distance parcourue

En bas de l'écran du côté de chaque camp, est affiché la **distance parcourue** par les **pions-joueurs** et par le **pion-ballon** au cours de leurs tours de jeu.

Figure 46 : Distance parcourue par camp

La distance parcourue est exprimée en **nombre de cases** sachant qu'un déplacement de *l* lignes et *c* colonnes équivaut à $\sqrt{l^2+c^2}$ cases.

© Patrice Fouquet - Dernière mise à jour le 23 septembre 2018

Le plateau de jeu est composé de :

- Deux **zones libres** (colonnes B à E pour le camp de gauche et colonnes G à J pour le camp de droite) qui sont les zones sur lesquelles doivent être posés les pions avant l'**engagement** (au début d'une manche ou après un but).
- Une **zone neutre** au centre (colonne F) sur laquelle est posée le pion-ballon à l'**engagement**.
- Deux **zones de défense** (colonnes A pour le camp de gauche et colonne K pour le camp de droite) sur lesquelles seuls les pions du camp correspondant peuvent pénétrer sauf sur la **zone de but** (lignes 4 à 6) quadrillée par des filets.
- Deux **lignes de but** (situées entre les colonnes A et B pour le camp de gauche et entre les colonnes J et K pour le camp de droite).

Chaque camp doit avoir **six** pions (par défaut mais il est possible de jouer avec **cinq** ou **sept** pions, voir Paramètres de jeu). Il n'y a qu'un seul **pion-ballon**.

Règle du jeu

L'**objectif** est de **marquer le plus de buts**, c'est-à-dire porter le plus grand nombre de fois le pion-ballon au delà de la **ligne de but** en la croisant entre les lignes **4 et 6 incluses** (entre les *poteaux*).

Une **partie** se joue en **deux manches de 50 tours** (par défaut mais il est possible de jouer en 2×25, 2×10 et 2×5 tours, voir Paramètres de jeu).

Le camp de gauche engage la première manche et commence chacun des tours suivants.
Le camp de droite engage la deuxième manche et commence chacun des tours suivants.

Phases de jeu

Un tour de jeu peut inclure plusieurs **phases de jeu** dans cet ordre uniquement :

- la pose de pions,
- le déplacement d'un pion,
- le tir.

Contraintes :

- La pose de pions se déroule uniquement au début d'une manche ou après un but.
- Le tour peut comprendre un déplacement de joueur et un tir dans cet ordre mais doit comprendre au moins l'une des deux phases (un déplacement ou un tir).
- Au cours d'un même tour, le pion **déplacé ne peut être le pion-tireur**.

Pose des pions

Au début de la partie ou de la deuxième manche, chaque joueur doit poser un pion à tour de rôle.

Le joueur qui n'engage pas le jeu pose le premier pion, puis l'adversaire pose son premier pion et ainsi de suite de telle sorte que le joueur qui engage est le dernier à poser un pion.

Ainsi, au début de la première manche, le joueur de droite pose le premier un pion et le joueur de gauche est le dernier à poser un pion avant d'engager le jeu par un déplacement et/ou un tir.

Au début de la deuxième manche, c'est l'inverse : le joueur de gauche pose le premier un pion et le joueur de droite est le dernier à poser un pion avant d'engager la deuxième manche.

Les pions doivent obligatoirement être posés sur la **zone libre** du côté du camp qui pose le pion.
La zone libre du camp de gauche se trouve entre les colonnes B et E. La zone libre du camp de droite se trouve entre les colonnes G et J.

Déplacement d'un pion

Voici les conditions à respecter lors du déplacement d'un pion :

- Il pion ne peut être déplacé qu'horizontalement, verticalement ou en diagonale **jusqu'à trois cases** maximum.
- Il ne faut pas qu'il y ait de pions sur la trajectoire du déplacement (entre le pion à déplacer et la case destination incluse).
- Il ne peut jamais aller, ni sur une **zone de but**, ni sur la **zone de défense adverse** :
  - Un pion du camp de gauche ne peut aller, ni sur la colonne K, ni sur la colonne A entre les lignes 4 et 6.
  - Un pion du camp de droite ne peut aller, ni sur la colonne A, ni sur la colonne K entre les lignes 4 et 6.

Voici un premier exemple de déplacements possibles (coches vertes) d'un pion du camp de gauche (les verts) depuis sa zone libre :

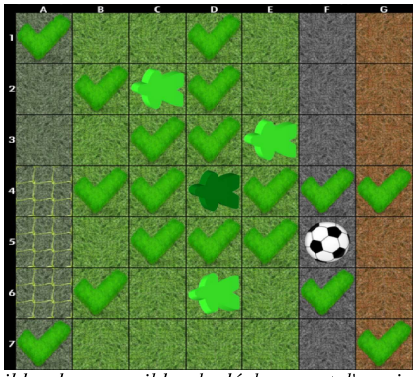


Figure 4 : Choix possibles de cases cibles du déplacement d'un pion depuis sa zone libre

Voici un deuxième exemple de déplacements possibles d'un pion du même camp mais depuis la zone libre adverse :

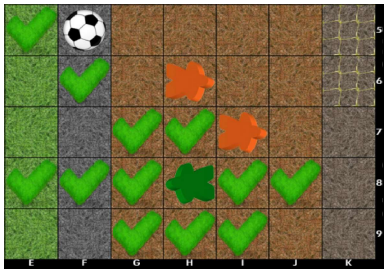


Figure 5 : Choix possibles de cases cibles du déplacement d'un pion depuis la zone libre adverse

Tir

Le tir consiste dans un premier temps à désigner un de ses pions comme tireur. Voici les conditions à remplir pour pouvoir réussir un tir :

Phases de jeu

En haut de l'écran de part et d'autre du nombre de tours, est affiché la phase de jeu en cours, du côté du camp en action.

Figure 43 : Phases de jeu (pose des pions, déplacement, tir et mode test de tir)

Est affiché :

- un **pion-joueur** si la phase en cours est une **pose de pions**,
- un **pion-joueur obscurci** s'il s'agit d'un **déplacement de pion** (choix du pion et choix de la case destination),
- un **pion-ballon** s'il s'agit d'un **tir**,
- un **pion-ballon obscurci** s'il s'agit d'un **test de tir** (depuis la version 1.1).

Le côté d'affichage (par rapport au nombre de tours) et la couleur indiquent le camp en action : sur la figure 39, il s'agit de la phase de déplacement des orange.

Temps restant

Depuis la version 1.1, le **temps écoulé** est remplacé par le **temps restant** (compte à rebours) ce qui entraîne la fin de la partie quand ce dernier arrive à zéro et la perte automatique du match pour le joueur concerné.

En haut de l'écran du côté de chaque camp, le **temps restant** est affiché en heures, minutes et secondes.
Le temps s'écoule pour le joueur en action dans les phases de **pose de pions**, de **déplacement d'un pion**, de **tir** et de **test de tir**.

Figure 44 : Temps restant par camp

Occupation du terrain

En bas de l'écran au centre, est affiché l'**occupation du terrain** exprimée en **pourcents** par rapport à la distance entre les deux **zones de défense**.
Il s'agit de la moyenne des positions du pion-ballon après chaque tour de jeu de chaque camp.

Figure 45 : Occupation du terrain

La couleur indique le camp qui a l'avantage de l'occupation du terrain (>50%).

Remarques :

- Un but correspond à 100% pour le camp qui a marqué.
- Le pion-ballon au centre du terrain (zone neutre) représente 50%.

Exemple de calcul d'occupation du terrain

Les violets engagent et positionnent le pion-ballon sur la colonne `G` (+1 colonne) puis les orange ripostent et placent le pion-ballon en `D` (-3 colonnes) :

Informations et statistiques

Les **informations et statistiques** sont affichées de part et d'autre du terrain entre les deux camps :

- **En haut** de l'écran sont affichés la situation des **tours** de jeu, la **phase** de jeu en cours ; et par camp le **score** et le **temps restant**.

Figure 39 : informations (haut)

- **En bas** de l'écran sont affichés l'**occupation du terrain** et par camp, la **distance parcourue** des pions-joueurs et du pion-ballon.

Figure 40 : statistiques (bas)

Score

En haut de l'écran, sont affichés deux gros chiffres dans la couleur des deux camps : il s'agit du **score**.
Il est augmenté de 1 après chaque but. Le camp qui marque le plus de buts a **remporté la partie**.

Figure 41 : score

Tours de jeu

En haut de l'écran au centre, est affiché le tour de jeu en cours exprimé en **pourcents** par rapport à l'ensemble de la partie.
Le premier tour est affiché **00%**. La fin de partie représente **100%**.

Figure 42 : Tour de jeu

Dans l'exemple ci-dessus :

- Si la partie est en 2×5 tours, **20%** signifie **2ème** tour.
- Si la partie est en 2×10 tours, c'est le **3ème** tour.
- Si la partie est en 2×25 tours, c'est le **11ème** tour.
- Si la partie est en 2×50 tours, c'est le **21ème** tour.

La couleur indique le camp en action.

- Le pion-tireur ne peut être le pion qui vient d'être déplacé au cours du même tour.
- Le pion-tireur doit être au plus à trois lignes et trois colonnes du pion-ballon.
- Le tir en arrière est interdit donc le pion-tireur ne doit pas être situé après le pion-ballon par rapport à la direction vers le but adverse.
- Si la direction pion-tireur/pion-ballon **est cardinale** (c'est-à-dire horizontale, verticale ou en diagonale), alors il ne doit y avoir aucun pion entre le pion-tireur et le pion-ballon et entre le pion-ballon et sa case destination (voir détermination de celle-ci au paragraphe suivant).
- Si la direction pion-tireur/pion-ballon **n'est pas cardinale**, seule la case destination du pion-ballon doit être vide.

Dans l'exemple qui suit, les verts tirent. Le pion-tireur doit se trouver dans la zone bleue. Les pions vert clair peuvent tirer. Le pion vert foncé ne le peut pas : un pion adverse est sur la trajectoire, juste devant le pion-ballon.

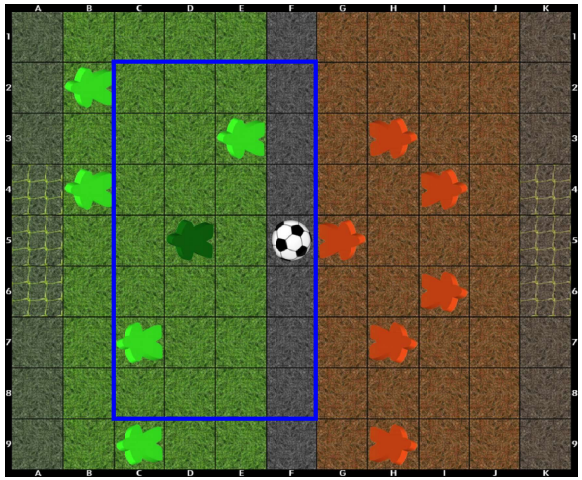


Figure 6 : Zone de tir possible

Case destination du pion-ballon

La case du pion-ballon est le centre du segment pion-tireur/future case du pion-ballon si le segment pion-ballon/future case du pion-ballon ne coupe pas un bord latéral ou une ligne de but. Si le trajet du pion-ballon coupe un bord latéral ou une ligne de but, il y a rebond ou but.

Si l'on reprend l'exemple précédent, voici où se trouverait le pion-ballon si l'un des deux pions vert clair tirait. Les lignes jaunes matérialisent l'axe *Tireur/Ballon/Future case*.

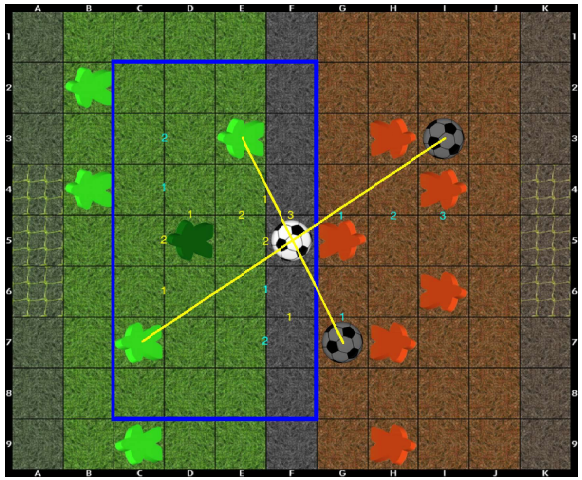


Figure 7 : Cases destinations du pion-ballon

Pour aider à trouver la case destination du pion-ballon, il faut compter les lignes et les colonnes qui séparent le pion-tireur du pion ballon d'une part (chiffres en jaune sur la figure 7), et les répéter depuis le pion-ballon pour trouver sa case destination (chiffres en bleu).

Rebond ou but ?

Plusieurs cas peuvent se présenter :

- Si le trajet du pion-ballon coupe le bord latéral, il y a **rebond**.
- S'il coupe la ligne de but adverse sur la ligne 4, 5 ou 6, il y a **but** sinon **rebond**.
- S'il coupe la ligne de but exactement entre les lignes 3 et 4 ou entre les lignes 6 et 7, il y a rebond (le pion-ballon « tape le poteau »).

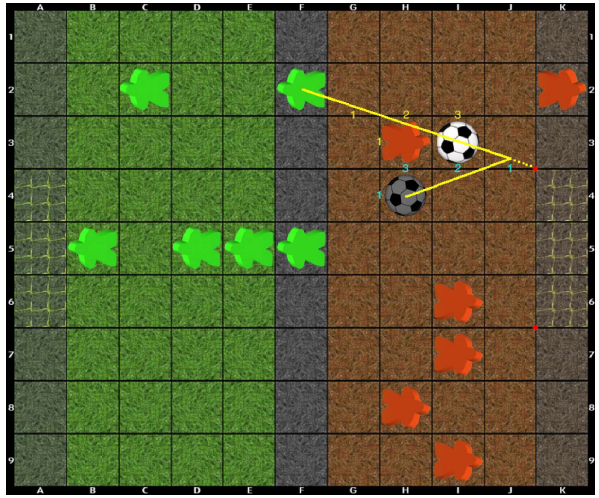


Figure 8 : Tir et rebond sur le poteau

Figures 33, 34 et 35 : changement des paramètres de pions par joueur

Temps par tour et par joueur

Par défaut, chaque joueur a **36** secondes de temps de jeu par tour en moyenne. Il est possible de jouer de **18** à **54** secondes par tour.
Pour changer ce paramètre, au lancement de l'application il faut choisir **PARAMETRES DE JEU** puis **TEMPS/TOUR/JOUEUR**.

Figures 36, 37 et 38 : changement des paramètres de temps/tour/joueur

Ce temps de jeu doit être multiplié par deux fois le nombre de tours par manche pour avoir le temps de jeu maximal que chaque joueur bénéficie au cours d'une partie (colonnes **TMJ** dans le tableau ci-après).
Une partie peut donc durer au maximum deux fois le temps octroyé à chaque joueur (colonnes **DMP** dans le tableau ci-après).
Si un joueur dépasse le temps maximal par joueur (TMJ), la partie est terminée et l'adversaire remporte le match quel que soit le score.

T/t/j*	Nombre de tours d'une partie							
	2×5		2×10		2×25		2×50	
	TMJ*	DMP*	TMJ*	DMP*	TMJ*	DMP*	TMJ*	DMP*
18"	3'	6'	6'	12'	15'	30'	30'	1h
27"	4'30	9'	9'	18'	22'30	45'	45'	1h30
36"	6'	12'	12'	24'	30'	60'	1h	2h
45"	7'30	15'	15'	30'	37'30	1h15	1h15	2h30
54"	9'	18'	18'	36'	45'	1h30	1h30	3h

(*) **T/t/j** = Temps par Tour par Joueur (paramètre de jeu) – **TMJ** = Temps Maximal par Joueur – **DMP** = Durée Maximale de la Partie.

Paramètres de jeu

Il y a trois paramètres de jeu modifiables :

- Le nombre de **pions par joueur**,
- Le nombre de **tours par manche**,
- Le **temps par tour et par joueur** (depuis la version 1.1).

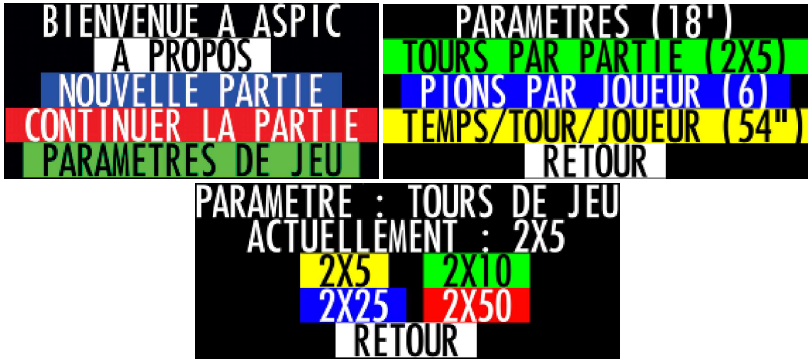
Les paramètres d'une partie en cours ne sont pas modifiables. Les changements éventuels seront appliqués lors d'une nouvelle partie.

Informations affichées :

- Les paramètres affichés après « `ACTUELLEMENT :` » sont les paramètres de la partie en cours ou des derniers paramètres avant changement si aucune partie n'est entamée (non modifiables).
- Le temps affiché entre parenthèses dans le menu **PARAMETRES** est la durée maximale d'une partie avec les paramètres en vigueur (tours par partie et temps/tour/joueur).
  Il équivaut à deux fois le nombre de tours par partie multiplié par le temps par tour par joueur.
  Le temps maximal de jeu pour chaque joueur est donc de la moitié du temps maximal d'une partie.
  Dans l'exemple des figures 31, 34 et 37, on a une partie maximale de 18 minutes (2×5 × 54" × 2 = 1080" = 18'). Le temps de jeu imparti par joueur est donc de 9'.

Nombre de tours par partie

Par défaut, une partie dure **2×50** tours. Il est possible de jouer à **2×5**, **2×10** ou **2×25** tours.
Pour changer ce paramètre, au lancement de l'application il faut choisir **PARAMETRES DE JEU** puis **TOURS PAR PARTIE**.



Figures 30, 31 et 32 : changement des paramètres de tours par partie

Nombre de pions par joueur

Par défaut, chaque joueur a **six** pions. Il est possible de jouer à **cinq** ou **sept** pions.
Pour changer ce paramètre, au lancement de l'application il faut choisir **PARAMETRES DE JEU** puis **PIONS PAR JOUEUR**.

Déplacement des pion-tireur et pion-ballon

Une fois déterminée la future case du pion-ballon, le tir peut être effectué :

- Le pion-tireur remplace le pion-ballon.
- Le pion-ballon est déplacé sur sa case destination.

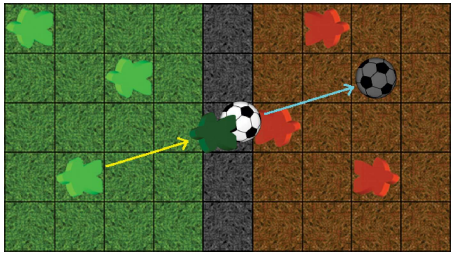


Figure 9 : Phase de tir

Rebond latéral

Il y a **rebond latéral** quand le trajet du pion-ballon croise le bord gauche ou droit du plateau de jeu (au-delà des lignes 1 et 9).

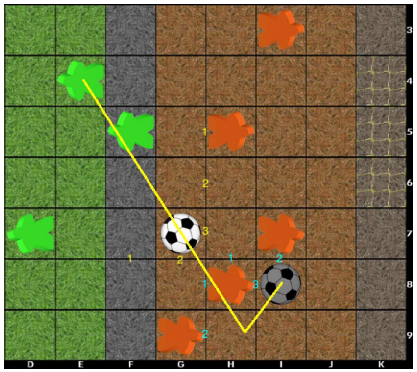


Figure 10 : Tir avec rebond latéral

Lors du décompte du nombre de colonnes séparant le pion-ballon de sa future case, il faut revenir en arrière au moment d'atteindre le bord latéral : exemple sur la figure 10 avec le chiffre 3 en bleu.

Rebond sur la ligne de but

Il y a **rebond sur la ligne de but** quand le trajet du pion-ballon croise la ligne de but adverse (entre les colonnes A et B pour le camp de droite et entre les colonnes J et K pour le camp de droite).

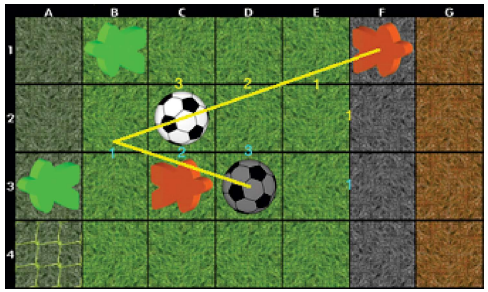


Figure 11 : Tir avec rebond sur la ligne de but

Lors du décompte du nombre de lignes séparant le pion-ballon de sa future case, il faut revenir en arrière au moment d'atteindre la ligne de but : exemple sur la figure 11 avec les chiffres 2 et 3 en bleu.

Double rebond

Il y a **double rebond** quand le trajet du pion-ballon croise la ligne de but adverse et un des bords latéraux.

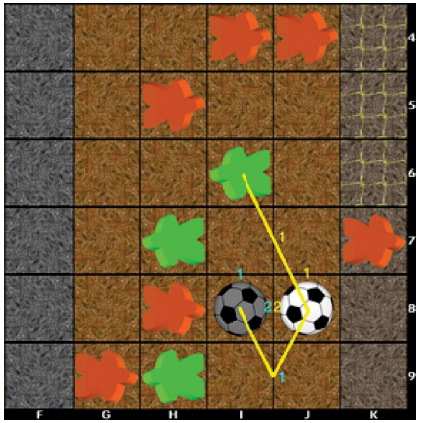


Figure 12 : Tir avec double rebond

Permutation tireur-ballon

Dans certains cas de figure, le tir a pour résultat la permutation des pion-tireur et pion-ballon. Voici les conditions à remplir :

- Le pion-ballon doit être contre la ligne de but adverse ou contre un bord latéral.
- Si le pion-ballon est...
  - contre un bord latéral, le pion-tireur doit être sur la même colonne et aucun pion ne doit être entre le pion-tireur et le pion-ballon.
  - contre la ligne de but adverse, le pion-tireur doit être sur la même ligne et aucun pion ne doit être entre le pion-tireur et le pion-ballon.
  - dans un des coins de la zone libre adverse, aucun pion ne doit être entre le pion-tireur et le pion-ballon si la direction pion-tireur/pion-ballon est cardinale.

Figure 28 : Tour de tir obligatoire

Mode test

En **mode test**, vous pouvez toucher un pion-tireur pour voir pendant quelques secondes le résultat sans jouer le coup.
Le message suivant vous permet de savoir si vous êtes en mode test :

Figure 29 : Mode test de tir

Appuyer sur **ANNULER** permet de sortir du mode test.

- Si le **tir est valide** sans qu'un but ne soit marqué, les cases finales du tireur et du ballon sont respectivement remplacées par les pion-tireur et pion-ballon pendant quelques secondes.
- Si le tir est valide et qu'un **but est marqué**, le mot **But!** sera affiché sur le pion-ballon pendant quelques secondes.
- Dans les cas suivants, aucun changement n'apparaît sur le terrain :
  - Si le pion est trop éloigné, le message **PION HORS DE PORTEE** s'affiche.
  - Si vous choisissez un pion advere ou une case vide, le message **CHOIX INCORRECT** s'affiche.
  - Si vous choisissez le pion qui vient d'être déplacé dans le même tour, le message **PION DEPLACE NON TIREUR** s'affiche.
  - Si vous choisissez un pion sur une ligne située après celle du pion-ballon, le message **TIR EN ARRIERE INTERDIT !** s'affiche.
- Dans les cas suivants, un ballon barré s'affiche à la place du pion-ballon pendant quelques secondes :
  - Si un pion est situé sur la trajectoire, le message **TRAJET OCCUPE** s'affiche.
  - Si la case finale du pion-ballon est occupée, le message **CASE FINALE OCCUPEE !** s'affiche.
  - Si les cases finales tireur et ballon sont identiques, le messag **MEME CASE TIREUR + BALLON** s'affiche.

Actions sur le terrain

Vous pouvez également :

- **passer le tir** en touchant **le pion-ballon** (bouton **PASSER**).
- **revenir à la phase de déplacement** en touchant le **pion-ballon** (bouton **ANNULER**).
- **Sortir du mode test** en touchant **pion-ballon** (bouton **ANNULER**) depuis la version 1.1.

Figure 24 : Tour de déplacement de pion obligatoire

Pour effectuer le déplacement, il faut choisir le pion à déplacer puis la case destination.
Dès que vous avez choisi le pion à déplacer, celui-ci est **obscurci** :

Figure 25 : Le pion déplacé est obscurci

Vous pouvez annuler le choix du pion à déplacer en touchant **ANNULER** :

Figure 26 : Choix de la case destination d'un déplacement

Actions sur le terrain

Vous pouvez également :

- **Passer** le déplacement en touchant le **pion-ballon** (bouton **PASSER**).
- **Annuler le choix du pion** en touchant le **pion-joueur déplacé** (bouton **ANNULER**).

Tir

Le tir est la deuxième phase de jeu après le déplacement de pion :

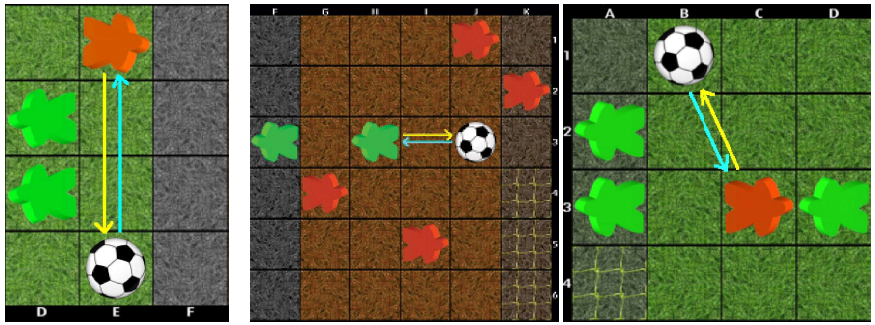
- Si le déplacement de pion a été passé, le tir est obligatoire sinon il peut être passé.
- Si le tir n'est pas possible, le tour passe à l'adversaire et le tir n'est même pas proposé.
- Depuis la version 1.1, un mode test est proposé en appuyant sur le bouton **TESTER**.

Selon la situation :

- S'il est possible d'ignorer le tir, le bouton **PASSER** vous est alors proposé :

Figure 27 : Tour de tir avec possibilité de passer

- Si le déplacement n'a pas été effectué, le bouton **PASSER** ne vous est pas proposé mais vous pouvez revenir à la phase de déplacement en touchant **ANNULER** :

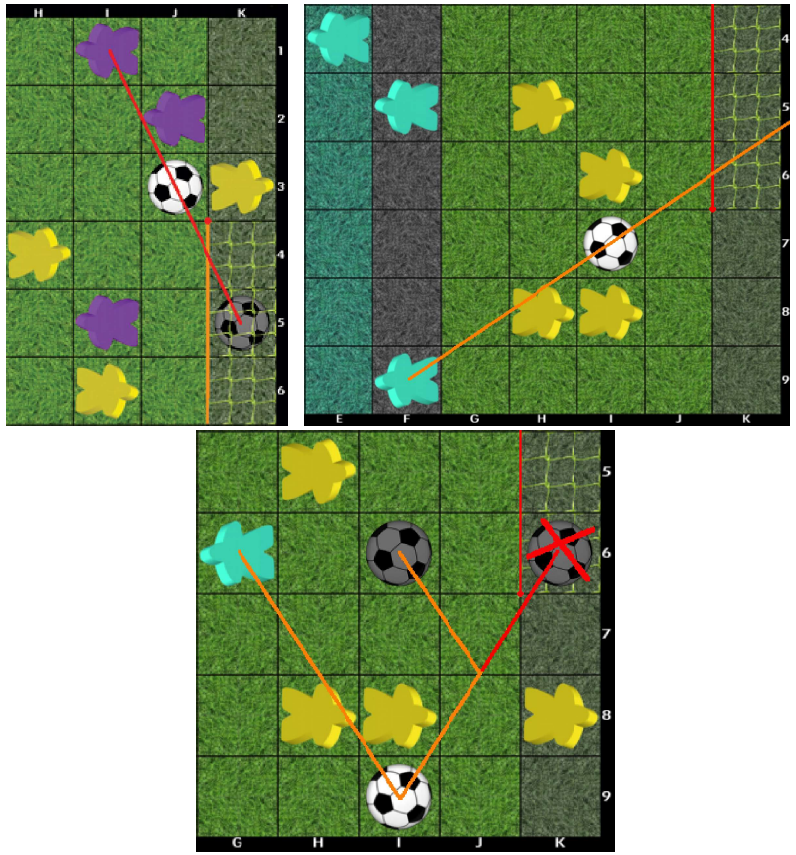


Figures 13, 14 et 15 : Tirs avec permutations latérale, sur la ligne de but et dans le coin

But marqué

Voici trois exemples :

- Les violets tirent et marquent...
- Les bleu ciel tirent et marquent...
- Les bleu ciel tirent mais ne marquent pas : il y a double rebond !



Figures 16, 17 et 18 : deux buts et un rebond

Remarques :

- Il n'est pas possible de contrer ces deux buts.
- Il n'est pas possible de marquer un but avec un rebond.

Commandes de jeu

Toutes les commandes de l'application sont accessibles via des boutons dans la zone de message de chaque côté des deux camps.
Les commandes liées aux phases de jeu sont également accessibles sur le terrain selon la situation des phases de jeu.

Démarrer ou reprendre une partie

Au lancement de l'application, vous avez accès au menu principal :

Figure 19 : menu principal

Pour débuter une partie, vous avez deux choix :

- Si une partie a été interrompue, choisissez **CONTINUER LA PARTIE** pour la reprendre au moment précis où elle a été interrompue.
- Pour en commencer une nouvelle, choisissez **NOUVELLE PARTIE**. Si une partie a été sauvegardée, elle sera perdue dès que les deux camps auront choisi leurs couleurs.

Choix du côté et des couleurs

Dès que vous avez choisi **NOUVELLE PARTIE**, on vous propose huit couleurs de pions.
Les deux joueurs choisissent d'abord un côté (gauche ou droite) puis une couleur de camp parmi celles-ci :

Figure 20 : Choix possibles de couleurs de pions

Certaines couleurs ne peuvent pas être choisies l'une contre l'autre pour des risques de confusion :

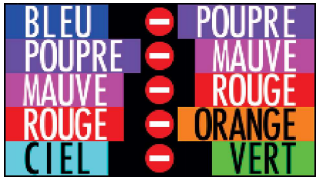


Figure 21 : Oppositions de couleurs de pions impossibles

Dès que les deux camps ont choisi une couleur, la partie peut commencer par la pose des pions.
À ce stade, toute sauvegarde de partie est perdue.

Pose des pions

La pose de pions a lieu en début de manche ou après un but.
C'est l'adversaire de celui qui engage qui pose le premier pion afin que celui-ci pose le dernier pion et engage le jeu.
À tour de rôle, chaque camp pose un pion-joueur.

Pour poser pion, il suffit de toucher une des cases de la zone libre de son camp (zones colorées) :

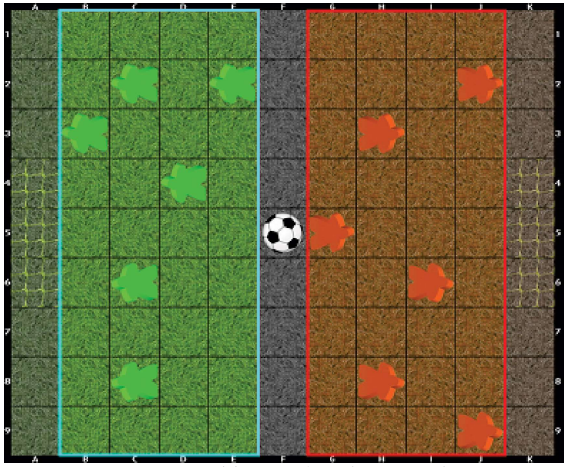


Figure 22 : Zones libres où l'on doit poser les pions

Le pion-ballon est posé au centre du terrain avant l'engagement du jeu.

Déplacement d'un pion

Le déplacement du pion est la première phase de jeu après l'éventuelle pose des pions.
Il n'est possible de passer le déplacement d'un pion que si un tir est possible. Dans ce cas ce dernier est obligatoire.
Si le tir n'est pas possible, le déplacement est alors obligatoire (toujours possible).

Selon la situation :

- S'il est possible d'ignorer le déplacement, le bouton **PASSER** vous est alors proposé :

Figure 23 : Tour de déplacement de pion avec possibilité de passer

- Si le tir n'est pas possible, le bouton **PASSER** ne vous est pas proposé :