

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Polymère est un jeu de société inspiré des dominos et pouvant être joué de deux à six joueurs.

Comme vous l'avez sans doute constaté, le jeu est composé de 124 pièces. 120 de ces pièces portent les chiffres de 1 à 6 dans toutes les permutations possibles (il n'y a pas deux pièces pareilles, alors n'en perdez pas !) et il y a quatre jokers qui ne portent aucun chiffre. Le jeu comporte en outre un dé à six faces.

Le principe de base, comme aux dominos, est que les pièces posées sur la table doivent être accolées aux pièces existantes de manière à ce que les chiffres des faces adjacentes soient identiques

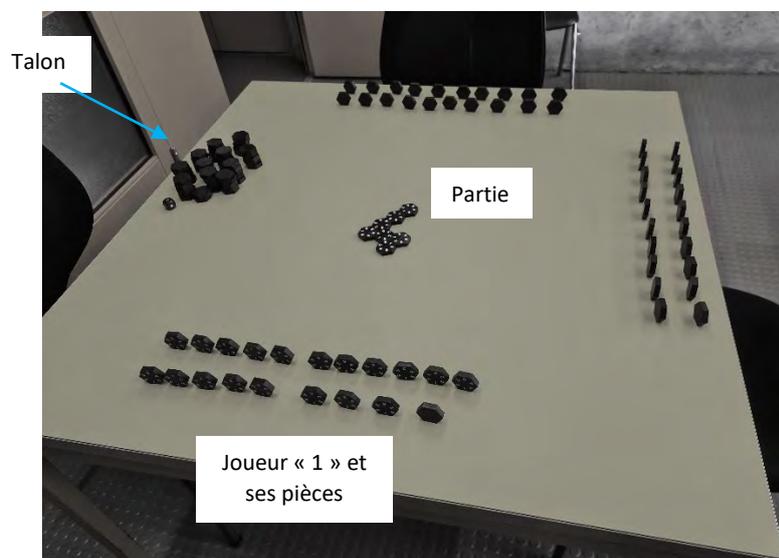


Figure 1 - une combinaison normale de jeu

La partie commence par un tour de lancer du dé qui attribue un chiffre à chaque joueur. Les chiffres tirés au dé doivent être tous différents. Si un joueur tire un chiffre déjà attribué, il doit relancer le dé.

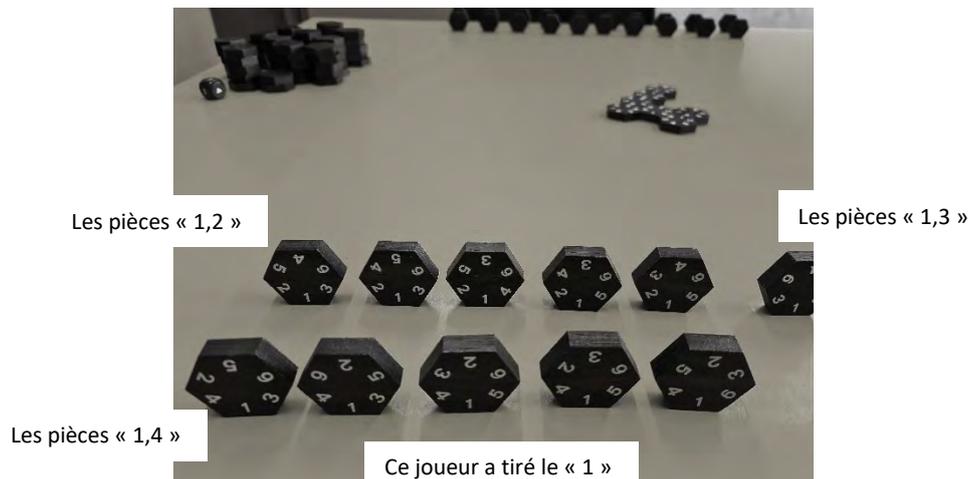
Une fois que chaque joueur a son chiffre attribué, chacun s'installe à la table de jeu dans l'ordre croissant des chiffres tirés et dans le sens des aiguilles d'une montre. Cette disposition autour de la table n'est pas obligatoire, mais nous la conseillons pour mettre un peu de hasard dans l'ordre des joueurs qui restera ensuite fixé pour toute la partie.

Les pièces sont mélangées et posées en un tas appelé « talon » sur la table de manière à ce que les chiffres soient cachés. Pour limiter l'espace occupé par les pièces, nous conseillons de les mettre par piles de 5. Prendre une pièce du talon se nomme « piocher ».



Chaque joueur pioche alors 20 pièces (pour les parties de deux, trois et quatre joueurs) ou 15 pièces (pour les parties de cinq et six joueurs) ce qui laisse un talon confortable.

Le joueur dispose ses pièces devant lui de manière à ce que les autres joueurs ne voient pas les chiffres. Afin de faciliter la lecture des pièces et la rapidité du jeu, nous conseillons de disposer les pièces avec le chiffre tiré par le joueur sur la face du bas qui est sur la table.



Il est aussi conseillé de les ordonner selon les chiffres voisins, toujours pour faciliter la recherche du coup à jouer.

Ensuite, le joueur qui a tiré le plus petit chiffre pose une première pièce de son choix face visible sur la table, comme il est impossible de prévoir dans quelle direction la figure formée par les pièces posées va se développer, nous conseillons de poser la première pièce au centre de la table. Les joueurs posent ensuite leur pièce tour à tour en suivant l'ordre des aiguilles d'une montre.

Pour pouvoir poser une pièce, il est obligatoire d'accoler au minimum la face qui porte le chiffre que le joueur a tiré. Il est aussi obligatoire que les autres faces accolées aient des chiffres qui correspondent.

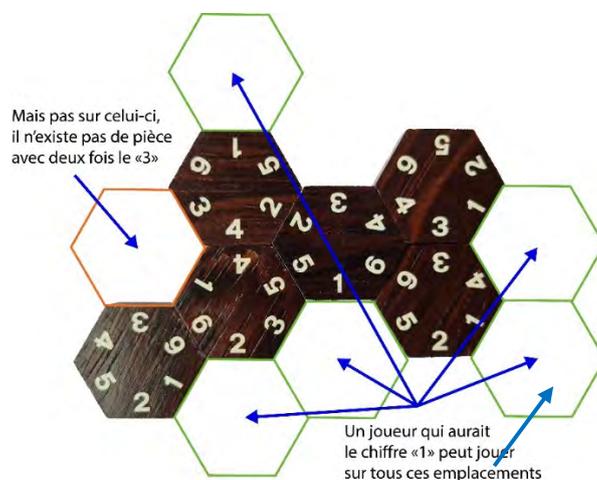
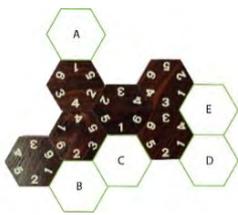


Figure 2 - Les coups possibles pour le "1"

Si un joueur accole une seule face, son tour est terminé. Si un joueur accole plus d'une face, il a l'**obligation** de rejouer autant de pièces qu'il a accolé de faces supplémentaires. Néanmoins, un joueur peut à tout moment choisir de ne pas jouer une pièce, même si son jeu lui permet de le faire. Par contre, s'il doit jouer un nombre donné de pièces et qu'il choisit de ne pas le faire, il doit alors piocher autant de pièces qu'il devait jouer.

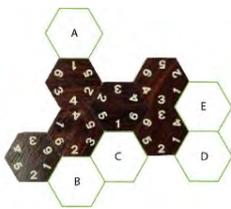
Pour illustrer tout ceci, si nous reprenons les emplacements possibles pour le « 1 » il y aurait plusieurs séquences possibles :



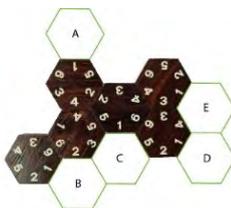
Si 1 joue en A, c'est fini, il a accolé une seule face, il n'a pas besoin de rejouer et on passe au joueur suivant



Si 1 joue en B, il a accolé deux faces, il doit donc rejouer une fois. S'il joue alors en A, c'est fini et on passe au joueur suivant



Si 1 joue en B, il a accolé deux faces, il doit donc rejouer une fois. S'il joue alors en E, il a joué une fois, mais a accolé deux faces, il doit donc rejouer encore une fois. S'il joue alors en A c'est fini



Si 1 joue en B, il a accolé deux faces, il doit donc rejouer une fois. S'il joue alors en C, il a joué une fois, mais a accolé quatre faces, il doit donc rejouer encore trois fois. Il peut jouer en A et D, il lui restera alors une pièce à piocher.

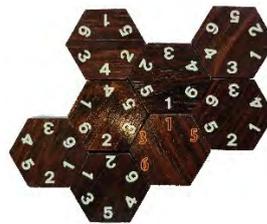
On pourrait continuer encore longtemps, mais par exemple s'il faisait la séquence B,C,D,E,A il regagnerait encore deux coups au passage (en E) et se retrouverait à devoir piocher trois pièces au final. Il aurait donc posé cinq pièces et pioché trois.

Si un joueur possède un joker, il peut le jouer quand il le souhaite, mais sans obligation. Par contre, s'il le joue, la règle est qu'un joker ne peut être joué qu'en remplacement d'une pièce existante, il ne peut pas être joué dans un emplacement où il serait par ailleurs impossible de jouer. Plus précisément s'il devenait une pièce portant plusieurs fois le même chiffre.

De cette manière, un joker posé voit ses faces partiellement définies, en effet, les faces qui sont en contact ont forcément les chiffres correspondants. Seules les faces qui ne sont pas encore en contact sont indéfinies et peuvent être utilisées par les autres joueurs tout en respectant la règle de ne pas dupliquer un chiffre déjà pris. Dit autrement, on ne peut pas non plus transformer par la suite un joker déjà posé en une pièce impossible.

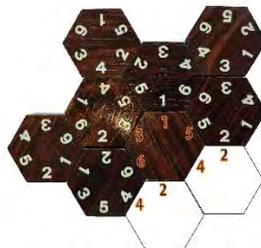


Si nous reprenons l'exemple précédent, cette fois, le joueur « 1 » n'a pas la fameuse pièce qui lui donne trois coups, il joue alors un joker



Le joker est tout à fait jouable dans cette configuration puisqu'il remplace une pièce existante. En le jouant, on détermine automatiquement les faces accolées, c'est mis en évidence ici en orange

Si un autre joueur souhaite maintenant jouer en utilisant les faces restantes du joker, les seules pièces jouables sont celles qui ont en séquence « 4,2 »



En effet, les seuls chiffres non encore déterminés du joker sont le 4 et le 2, et au vu des chiffres existants autour du joker, les possibilités sont très limitées. Donc seuls les joueurs qui auraient tiré le « 4 » ou le « 2 » peuvent encore utiliser ce joker

Il est encore important de noter que cette règle concernant le joker continue à s'appliquer si l'on joue un joker contre un joker. Dans ce cas ci-dessus, les chiffres « 4,2 » seraient alors déterminés sur le joker posé. Si deux jokers sont accolés et qu'il reste plusieurs possibilités de combinaisons, il faut garder ces combinaisons à l'esprit pour ne pas créer de pièce impossible en jouant autour du joker.

La partie peut se terminer de deux manières différentes, soit lorsqu'il n'y a plus de coup jouable, soit lorsque les joueurs ont posé toutes leurs pièces. Le premier joueur à avoir fini ses pièces est le gagnant, il est alors possible de continuer la partie pour déterminer le deuxième, le troisième, etc. En cas de blocage s'il n'y a plus de coup jouable, c'est alors celui qui a le moins de pièces qui gagne.

La partie à deux joueurs nécessite une petite adaptation. En effet, afin d'éviter d'être trop vite bloqués, au lieu de tirer un chiffre au début, chaque joueur en tire deux et peut accoler des pièces avec l'un ou l'autre des chiffres tirés. Une variante de cette règle qui fonctionne aussi est de tirer chacun trois chiffres.

Voilà ! vous savez tout ce qu'il faut savoir pour commencer à jouer, nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec ce jeu.

Les informations qui suivent ne sont pas nécessaires pour jouer, mais elles vous donneront des perspectives pour mieux comprendre comment le jeu a été conçu et comment en tirer le meilleur parti.

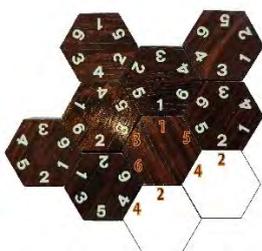
Comme expliqué, les 120 pièces qui comportent des chiffres représentent toutes les permutations possibles de ces chiffres. Ceci signifie que tant que vous n'avez pas deux fois le même chiffre sur un emplacement, la pièce correspondante existe forcément dans le jeu (peut-être pas dans vos pièces).

Vous dites toutes les permutations ... mais toutes les permutations de 6 chiffres, ce serait plutôt 720 pièces !? Exact ! sauf que comme une pièce est hexagonale, elle représente à elle seule six permutations, il suffit de la tourner d'un sixième de tour pour en faire une autre pièce. Donc on est bien à $720/6 = 120$ pièces toutes différentes (cqfd).

Si une pièce est entièrement définie sauf deux faces, il en existe deux dans le jeu, si une pièce est définie sauf trois faces, il en existe six, pour quatre faces libres il existe 24 pièces dans le jeu et évidemment si on ne définit qu'une face, 120 pièces, c'est-à-dire l'entier du jeu ($n!$ pour les matheux).

Vous pouvez jouer essentiellement de deux manières différentes, à savoir en créant des ouvertures ou au contraire en bloquant vos adversaires en créant des doubles qui les empêcheront de jouer. Vous verrez en pratique quel mélange de style vous convient le mieux, ils ont chacun des avantages et des inconvénients, pensez par exemple que si vous ne créez pas de coups jouables pour vos adversaires, ils ne peuvent pas en créer non plus pour vous. Comptez aussi sur le fait que chaque joueur peut appliquer un style différent et que ces styles peuvent varier au cours d'une partie. Il faut savoir doser, par exemple si vous ne faites pas attention, vous pouvez créer un grand nombre de coups jouables pour un adversaire, ce qui peut lui donner un avantage décisif si la disposition du jeu lui permet de faire une série.

Le plus intéressant pour un joueur est de réussir à poser une série aussi longue que possible, en effet, creuser un écart peut donner une bonne option sur la victoire. Il est donc valable d'essayer de prévoir des combinaisons de pièces qui augmentent le nombre de coups que vous pouvez jouer, mais attention à la pioche si vous n'avez pas de coup en extrémité à jouer pour finir vos séries !



Par exemple, dans cette situation, si c'est au joueur qui a le « 4 » de jouer, il va chercher parmi toutes ses pièces « 4,2 » celles qui pourraient lui permettre de jouer sur les deux emplacements, par exemple il a peut-être un « 4,2,1 » et un « 1,4,2 » dans son jeu, alors il pourra poser la première pièce qui lui permettra de rejouer une fois et il posera la seconde qui lui permettra de rejouer deux fois. Ici c'est un exemple très simple, mais il peut y avoir des combinaisons plus longues.

Ce jeu est finalement assez simple à apprendre, avec peu de règles et une réelle possibilité de jouer rapidement sans trop réfléchir, mais si vous vous investissez un peu, il peut aussi montrer une profondeur inattendue.

Enfin, un dernier ajout pour les plus courageux, il est possible de jouer en solitaire, cette fois, l'objectif est de faire la forme la plus grande possible en ajoutant des pièces par cercles concentriques autour d'une première pièce posée ... Postez vos réussites sur les réseaux sociaux !