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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Polygone

Jeu de stratégie pour 2 joueurs - par Fabien Vandenbussche – 2004

Finaliste au Concours International des Créateurs de Jeux de Société de Boulogne Billancourt 2004

Composition du jeu

- 1 plateau
- 12 segments blancs
- 12 segments noirs

But du jeu

Atteindre le sommet opposé du plateau avec un de ses segments
ou
capturer 7 segments de son adversaire.

Principe

Pour atteindre le sommet du plateau, il n'a pas d'autres moyens que de prendre les segments de son adversaire. Pour cela il vous faut former des polygones. Lorsque le polygone formé possède dans la totalité de ses cotés, un nombre plus élevé de segments de votre couleur, vous prenez les segments de votre adversaire qui font partie du polygone. Les segments pris sont **écartés du jeu**.

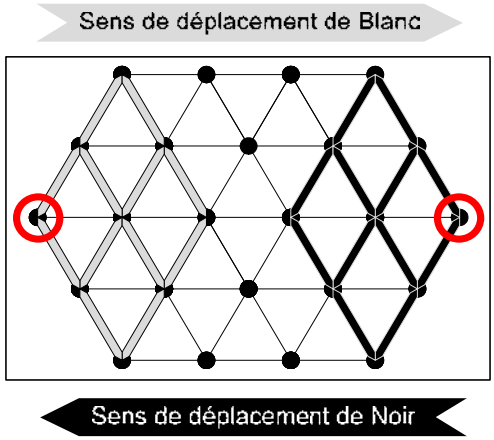
Déroulement

PRÉPARATION

Pour débuter la partie, placer vos segments suivant la **figure 1**.
Ce sont les blancs qui entament la partie.

Figure 1

Vos segments sont prêts à avancer, chacun ayant pour objectif d'atteindre le sommet opposé.
La partie est néanmoins remportée par le joueur qui aura pris 7 segments de son adversaire dans sa progression (même s'il n'a pas atteint le sommet).



Les joueurs jouent à tour de rôle, en déplaçant un de leurs segments.
Après le déplacement, si un polygone est formé, on regarde s'il y a prise.

DEPLACEMENT

Chaque joueur déplace un segment (de sa couleur) à la fois. Les segments des joueurs ne se déplacent que dans un seul sens, chacun progressant dans le sens du sommet adverse à atteindre. Il n'y a donc pas de possibilités de revenir en arrière (voir **figure 2 et 4**).

Les segments ne peuvent pas passer les uns par dessus les autres (voir **figure 3**).

Le bord du plateau n'est pas un obstacle au déplacement (voir **figure 5**).

Figure 2

Le segment à déplacer est le segment noir. Le déplacement s'effectue par une rotation du segment à partir de l'un des 2 axes sur lequel il est positionné. Le recul n'est pas autorisé.
Les segments en gris clair représentent les positions de déplacement autorisées.
Ceux en gris foncé barrés de rouge représentent les positions non autorisées (positions de recul).

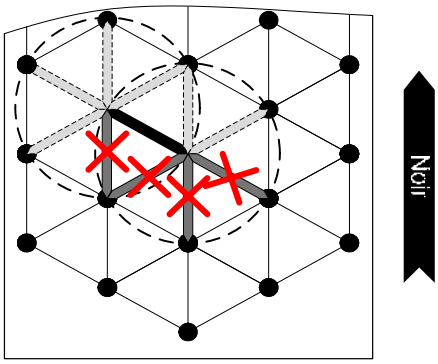


Figure 3

Les segments noirs (❶ à ❹) constituent les segments présents sur le plateau au moment du déplacement. C'est le segment ❶ qui se déplace et n'a dans ce cas précis que 2 possibilités (segments gris clair) de placement.
(Le segment ❹ ne gêne pas le segment ❶ pour se mettre dans la position A).
Les segments ❷ et ❸ empêchent le segment ❶ de se déplacer en position B. Les autres positions barrées sont impossibles puisqu'elles font reculer le segment ❶.

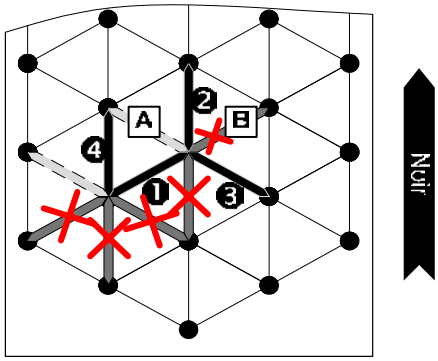


Figure 4

Les segments noirs (❶ et ❷) constituent les segments présents sur le plateau au moment du déplacement. C'est le segment ❶ qui se déplace et a 4 possibilités (segments gris clair).
Les autres positions barrées sont impossibles puisqu'elles font reculer le segment ❶.

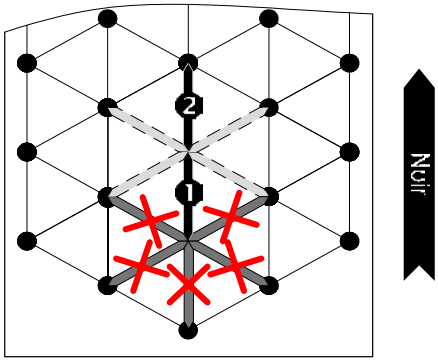
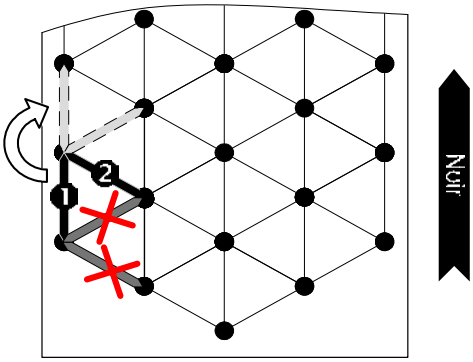


Figure 5

Les segments noirs (❶ et ❷) constituent les segments présents sur le plateau au moment du déplacement. C'est le segment ❶ qui se déplace et a 2 possibilités (segments gris clair). Le segment ❶ ne peut pas passer par dessus le segment ❷, mais peut se déplacer par l'extérieur du plateau.
Les autres positions barrées sont impossibles puisqu'elles font reculer le segment ❶.



PRISE DE SEGMENTS

La prise de segment(s) adverse(s) est basée sur la formation de polygone entier (y compris en cas d'alternance des segments noirs et blancs sur tout le périmètre du polygone).

Si après le déplacement de votre segment, vous formez un polygone et que vos segments sont les plus nombreux, il y a prise de tous les segments adverses formant le polygone. Ces derniers sont alors écartés du plateau.

Dans le cas inverse où vos segments sont les moins nombreux, il y a prise de vos segments par l'adversaire.

Ainsi le plus petit polygone à former est le triangle, le plus grand dépendra de votre habileté et du nombre de vos segments (voir **figure 6 et 7**).

Lorsqu'il y a le même nombre de segments (blancs et noirs) dans un polygone, il y a **équilibre** et donc **pas de prise** possible.

Figure 6

Le segment blanc vient de se déplacer dans cette position ce qui forme un triangle avec le segment noir.
Il y a donc prise du segment noir. Il est écarté du plateau.

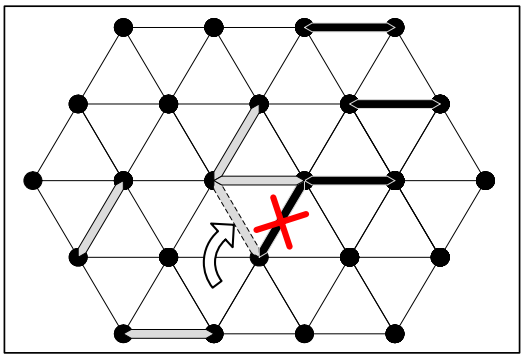
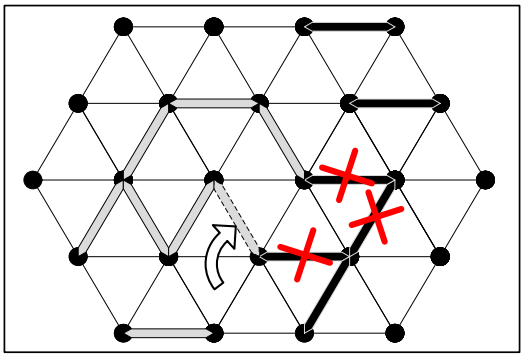


Figure 7

Le segment blanc vient de se déplacer dans cette position ce qui forme un polygone de 9 cotés, dont 3 segments noirs.
Ils sont donc pris et ôtés du plateau.

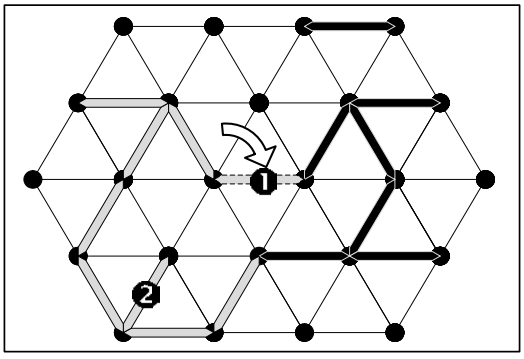


PAS DE PRISE DANS UN POLYGONE NON VIDE

Lorsque le polygone n'est **pas vide** (c'est à dire qu'un ou plusieurs segments sont présents à l'intérieur du polygone sans en faire partie), **la prise est impossible** (voir **figure 8**).

Figure 8

Le segment blanc ❶ vient de se déplacer dans cette position ce qui ferme un polygone à 11 cotés. La prise est impossible tant que le segment blanc en position ❷ sera à l'intérieur du polygone.

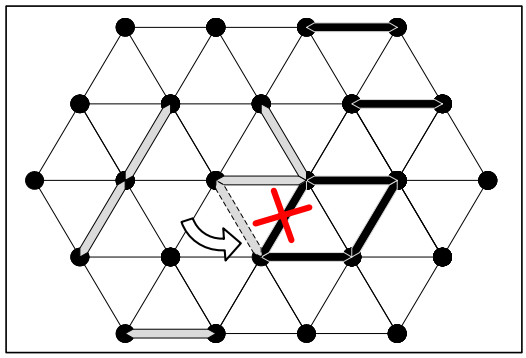


UN POLYGONE PEUT EN CACHER UN AUTRE

La prise de segment(s) adverse(s) peut parfois provoquer la prise de vos propres segments juste après (voir **figure 9**). Il faut donc bien mesurer son empressement à prendre le(s) segment(s) de son adversaire qui peut vous tendre un piège…

Figure 9

Le segment blanc vient de se déplacer dans cette position pour former un triangle avec le segment noir.
Le segment noir est pris et disparaît du plateau. C'est alors que cette prise vient de former un nouveau polygone à 5 cotés et les segments blancs ne sont que 2. Il y a donc prise des 2 segments blancs. Tel est pris qui croyait prendre…

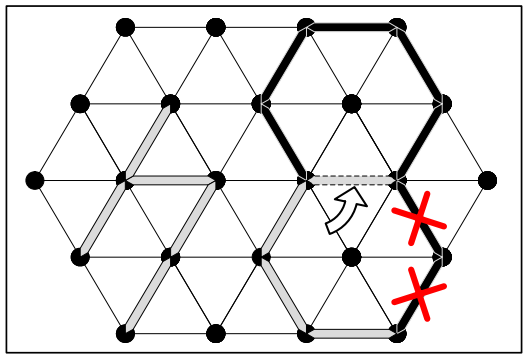


DEUX POLYGONES SIMULTANÉS

Lorsque 2 polygones sont formés par le déplacement d'un seul segment, c'est au joueur qui effectue le déplacement de décider l'ordre de prise (voir **figure 10**).
Toutes les prises sont alors faites pendant le même tour de jeu jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de polygones formés.

Figure 10

Le segment blanc vient de se déplacer dans cette position ce qui ferme 2 polygones.
Le joueur blanc décide alors que la prise des segments s'opère d'abord sur le polygone du haut, ce qui lui permet de prendre 2 segments noirs.
C'est ensuite au polygone de gauche, qui est encore formé, de provoquer la prise d'un segment blanc.



VICTOIRE PAR ATTEINTE DU SOMMET ADVERSE

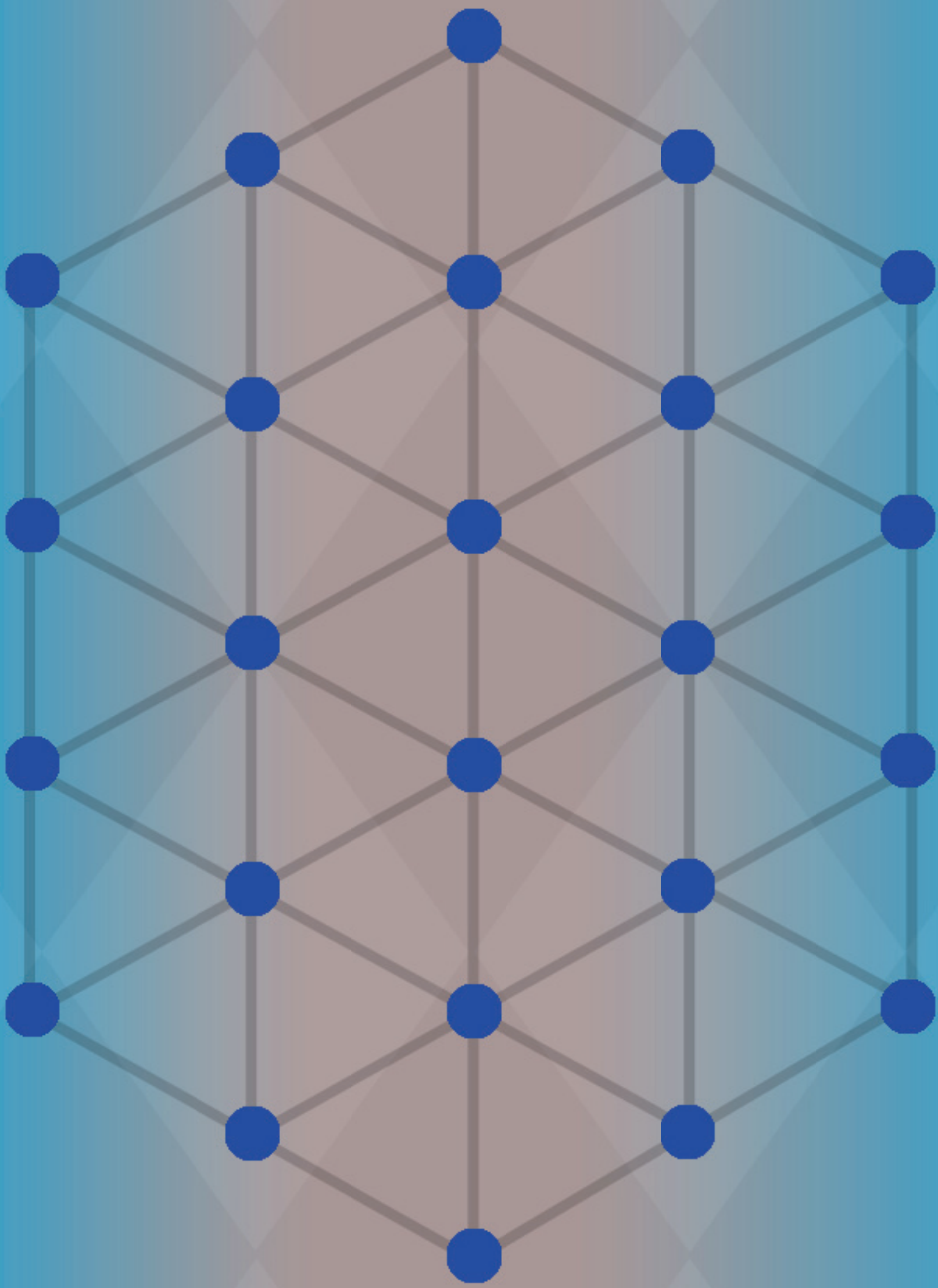
Le joueur qui atteint le sommet opposé, en se déplaçant, n'est vainqueur que si son segment n'est pas pris par un polygone adverse à l'issue de ce déplacement.

Quelques conseils :

N'oublier pas que l'atteinte du sommet opposé est parfois plus accessible que la prise de 7 segments, surtout si la partie est serrée. Cela doit aussi vous rappeler la nécessité de défendre son propre sommet.
Soyez observateur de tous les mouvements possibles de votre adversaire, un polygone est si vite arrivé…

Pour les habitués :

Prévoir un sablier pour limiter le temps de réflexion.
Tant que le joueur n'a pas lâché son segment, il peut modifier son choix de déplacement, sans quoi le coup est considéré comme joué…

© 2004 Fabien Vandebussche – Reproduction commerciale soumise à autorisation de l'auteur - Les reproductions à titre personnel, à usage privé, sont autorisées et encouragées.

POLYGONE