



GYGIES[®]



2 joueurs, dès 8 ans, durée d'une partie : 10 à 20 minutes.

CONTENU

Un plateau de 36 cases communiquant entre elles et une case «but» de chaque côté (fig. 1); 12 pièces en bois de 3 tailles différentes : 4 simples, 4 doubles et 4 triples (fig. 1); un sac; règle du jeu.

BUT DU JEU

Amener une quelconque pièce sur la case «but» de l'autre côté du plateau (cf fig. 2).

PREPARATION

Les joueurs se placent de chaque côté du plateau et les pièces sont partagées: chacun prend 2 triples, 2 doubles et 2 simples. A tour de rôle, chacun place une à une ses 6 pièces comme il le souhaite sur l'une des 6 cases de sa ligne de départ (cf fig.3).

DEROULEMENT DU JEU (règle de base)

Les pièces n'appartiennent à personne, et on doit jouer celles qui sont le plus proches de soi!

Le premier qui a placé une pièce fait le premier mouvement, puis chacun à son tour déplace une pièce.

On choisit la pièce jouée, mais en la prenant obligatoirement sur la ligne la plus proche de soi.

Au début, les joueurs doivent donc déplacer les 6 pièces situées sur leur ligne de départ (cf. fig. 4: premier déplacement d'une pièce triple). Ensuite, quand plus aucune des cases de sa première ligne n'est occupée, le joueur doit déplacer une pièce de sa deuxième ligne, et ainsi de suite... Il peut arriver que toutes les pièces de la première ligne soient bloquées par celles de la deuxième ligne; dans ce cas, on doit exceptionnellement jouer une des pièces de la ligne suivante.

Les pièces se déplacent de case en case, de droite à gauche et d'avant en arrière (jamais en diagonale), et en fonction de leur taille: une pièce simple se déplace d'une case, une double de 2 cases, et une triple de 3 cases. Une pièce peut changer de direction au cours de son mouvement (cf. fig. 4).

Si le mouvement se termine sur une case vide, il s'arrête là et c'est à l'adversaire de jouer.

La pièce peut accéder à une case occupée, si et seulement si elle y arrive au terme de son mouvement: une pièce simple peut donc accéder directement à une case occupée, une pièce double doit d'abord passer par une case vide et une pièce triple doit traverser deux cases vides (cf. fig. 5). Lorsque la pièce arrive sur une case occupée, elle rebondit sur la pièce en place et entame immédiatement un nouveau mouvement d'une, deux ou trois cases (ici encore, les cases traversées doivent être libres); ce nouveau mouvement est fonction de la taille (simple, double ou triple) de la pièce sur laquelle elle rebondit (cf. fig. 6). Une pièce peut rebondir plusieurs fois de suite, voire traverser tout le plateau en une seule série de rebonds successifs (cf. fig. 7).

Lors d'un même mouvement, une pièce peut repasser par une même case, à condition d'y entrer et/ou d'en sortir par un chemin différent (cf. fig. 8).

FIN DE PARTIE

Le gagnant est le premier joueur à amener une pièce sur la case «but» de l'autre côté du plateau. La case «but» peut être atteinte directement de n'importe quelle case de la dernière ligne. La pièce ne peut accéder à cet objectif qu'au terme de son mouvement (cf. fig. 9). Une pièce ne peut pas passer par la case «but»; celle-ci n'est occupée qu'en cas de victoire.

C'est presque toujours par une série de rebonds qu'on va sortir une pièce du côté adverse pour gagner la partie.

REGLE AVANCEE

Les joueurs aguerris peuvent passer à la règle avancée pour augmenter les possibilités tactiques.

En accédant à une case occupée, on peut soit rebondir (comme dans la règle de base), soit remplacer la pièce en place par la pièce arrivante: le joueur remplace immédiatement la pièce qu'il déloge sur une case libre de son choix, mais pas au-delà des pièces jouables par l'adversaire (cf. fig. 10). Un remplacement peut se faire à l'issue d'une série de rebonds.



