

RÈGLE DU JEU

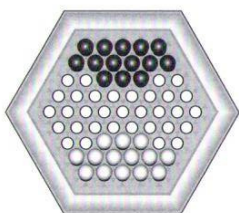
BUT

Être le premier à éjecter 6 billes adverses hors de l'hexagone, bille après bille.

MISE EN PLACE

- placez les billes dans leur position de départ comme montré schéma 1
- choisissez votre couleur

Schéma 1



LE JEU

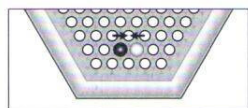
- Chaque joueur déplace 1, 2, ou 3 de ses billes à chaque tour. Noir commence toujours la partie
- Vous ne pouvez faire qu'un mouvement à chaque tour
- Un mouvement consiste à déplacer une ou plusieurs billes vers un ou plusieurs espaces libres
- Vous pouvez déplacer vos billes dans chacune des 6 directions de l'hexagone de jeu
- Vous pouvez déplacer dans un seul mouvement 1, 2 ou 3 billes. Si 2 ou 3 billes sont déplacées en même temps, elles doivent être bougées dans la même direction
- Vous ne pouvez pas déplacer plus de trois billes de votre couleur pendant le même tour de jeu
- Vous pouvez briser un alignement comprenant plus de trois billes en choisissant 1, 2 ou 3 billes de la même couleur de cet alignement et en les déplaçant.

PAC : ÉGALITÉ DE FORCE

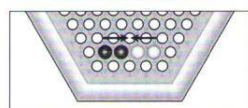
Il y a « Pac » lorsque les forces alignées s'annulent, rendant impossible toute prise d'avantage d'un des adversaires sur l'autre.

Il existe trois positions de PAC :

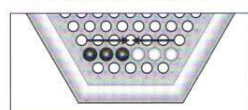
Schéma 6



Pac « 1 contre 1 »



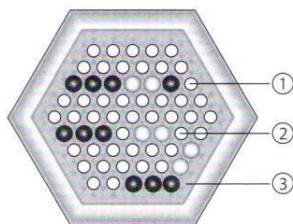
Pac « 2 contre 2 »



Pac « 3 contre 3 »

Schéma 5

Exemples de poussées impossibles. Noir ne peut pas pousser blanc car...

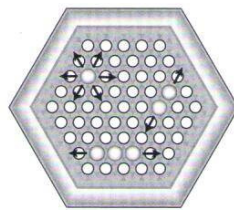


- ① ici, il n'y a pas d'espace libre derrière le groupe blanc
- ② ici, le groupe noir n'est pas en contact direct avec le groupe blanc.
- ③ Ici, les billes noires ne sont pas sur le même axe que les blanches.

Un mouvement Sumito reste toujours optionnel. Vous n'êtes pas obligé de pousser votre adversaire si vous ne le désirez pas.

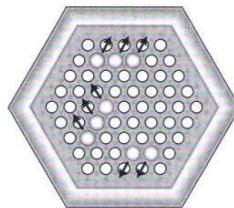
Il existe deux types de mouvements :

Schéma 2



Le mouvement « en ligne » : Les billes progressent ensemble d'un espace à la fois.

Schéma 3



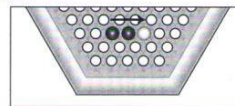
Le mouvement « en flèche » : Les billes progressent latéralement, sans modifier l'alignement.

Une fois effectué, un mouvement ne peut plus être changé.

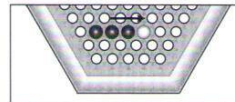
SUMITO : POUSSÉE SUR L'ADVERSAIRE

Vous pouvez pousser les billes de votre adversaire lorsque vous vous trouvez en position de supériorité numérique. Il existe trois types de Sumitos. Chacun d'entre eux est expliqué schéma 4 ci-dessous : noir à l'avantage sur blanc.

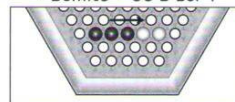
Schéma 4



« Sumito » de 2 sur 1



« Sumito » de 3 sur 1



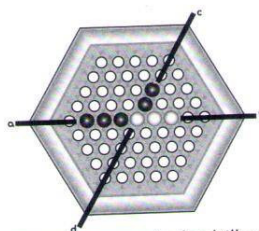
« Sumito » de 3 sur 2

Lorsque vous vous trouvez en position de Sumito, vous ne pouvez pousser les billes de votre adversaire :

- qu'en faisant un mouvement « en ligne »,
- que lorsque les billes noires et blanches sont en contact direct,

Lorsqu'un joueur a plus de trois billes en position de Pac, les billes supplémentaires ne sont pas prises en compte ; 4 contre 3 revient exactement au même que 3 contre 3 : un PAC. Pour sortir de l'impasse, un joueur devra briser le PAC en tenant une attaque dans un axe différent.

Schéma 7

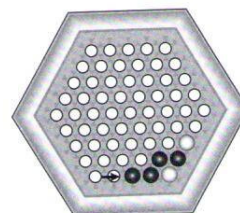


Dans cet exemple, les billes qui se trouvent sur l'axe a-b sont bloquées en Pac. La poussée est impossible. Le Pac peut être brisé par Noir sur l'axe c-d.

ÉJECTION DES BILLES : « BILLE EJECT »

Une bille est « Eject » lorsqu'elle a été poussée hors de l'hexagone. Voir schéma 8.

Schéma 8



Noir peut éjecter Blanc

LE GAGNANT

Si vous êtes le premier joueur à avoir éjecté 6 billes adverses, vous remportez la partie!

PARTIE EN TEMPS LIMITE

Il est possible d'allouer à chaque joueur un temps limité, par exemple 10 ou 15 minutes chacun. Les tournois et concours officiels sont toujours disputés en temps limité.