

369 - Magnet Othello

Catégorie ESAR : 406 - jeu de stratégie.

Catégorie ludo : édition originale.

Editeur jeu original : Tsukuda.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 7 ans, pour 2 joueurs.

Présentation :

Cette version de voyage est aimantée avec des pions bicolores réversibles qui sont striés d'un côté et lisses de l'autre. Leur position détermine à quel joueur ils appartiennent. A son tour, le joueur doit encadrer les pions de l'adversaire avec, de part et d'autre, deux de ses pions. Les pions ainsi capturés sont retournés et deviennent les siens. Le gagnant est celui qui obtient le plus de pions de sa couleur en fin de partie.

BUT DU JEU

Avoir plus de pions de sa couleur que l'adversaire à la fin de la partie.

PRESENTATION

- Les pions ont 2 faces :
 - une face blanche et lisse.
 - une face noire et striée.
- Un pion est noir si sa face noire/striée est au-dessus. Un pion est blanc si sa face blanche/lisse est au-dessus.
- Le plateau et les pions sont aimantés. Les cases du plateau sont délimitées par un quadrillage en relief.
- Par commodité, chaque joueur a devant lui 32 pions mais ils ne lui appartiennent pas et il doit en donner à son adversaire si celui-ci n'en a plus.

PREPARATION

Au début de la partie, 2 pions noirs sont placés en E4 et D5, soit sur une diagonale des 4 carrés centraux.

Ensuite, 2 pions blancs sont placés en D4 et E5, soit sur l'autre diagonale.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4				●	●			
5				●	●			
6								
7								
8								

DEROULEMENT

- A son tour, le joueur doit poser un pion de sa couleur sur une case vide adjacente à un pion adverse.
- En posant son pion, il doit également encadrer un ou plusieurs pions adverses entre le pion qu'il pose et un autre de sa couleur déjà placé.
- Il retourne le ou les pions qu'il vient d'encadrer. Les pions ne sont ni retirés du plateau de jeu, ni déplacés d'une case à l'autre.

Exemple : le premier coup de Noir est en F5. Il encadre le pion blanc entre le pion qu'il pose et un pion noir déjà présent. Il retourne alors ce pion.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4				●	●			
5				●	●	●		
6								
7								
8								

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4				●	●			
5				●	●	●		
6								
7								
8								

Ensuite, Blanc a 3 coups possibles car il est obligatoire de retourner au moins un pion adverse à chaque coup. Blanc peut jouer en F4, F6 ou D6. Il joue D6 dans l'exemple ci-dessous.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4				●	●			
5				●	●	●		
6				●				
7								
8								

- On peut encadrer des pions adverses dans les 8 directions.

Par ailleurs, dans chaque direction, plusieurs pions peuvent être encadrés. On doit alors tous les retourner !

Exemple : Noir joue ci-dessous en A5, et retourne alors les pions B4, B5 et C5. Il n'y a pas de réaction en chaîne. Les pions retournés ne peuvent pas servir à en retourner d'autres lors du même tour de jeu !

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3			●		○			
4		○	○		●	●		
5	●	○	○	●	●	●		
6				○	●			
7					○			
8								

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3			●		○			
4		●	○		●	●		
5	●	●	●	●	●	●		
6				○	●			
7					○			
8								

Sur le plateau de droite ci-dessus, bien que C4 soit maintenant encadré, il ne peut pas être retourné !

- Si, à votre tour de jeu, vous ne pouvez pas poser un pion en retournant un pion adverse suivant les règles, vous devez passer votre tour et c'est à votre adversaire de jouer.
- Si un retournement est possible, vous ne pouvez pas vous y soustraire et êtes donc obligé de jouer.

FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée lorsque les deux joueurs ne peuvent plus placer de pions. Cela arrive généralement lorsque les 64 cases sont occupées mais il se peut qu'il reste des cases vides à la fin de la partie.