

TUMICARONA

RÈGLES DU JEU

Le jeu du TUMICARONA se joue à deux.

Production et vente

MURMEL, Atelier de Jeux et Editions

Hardturmstr. 269

CH 8005 Zurich

Tél. 0041 1 563 81 81

Fax 0041 1 544 87 18

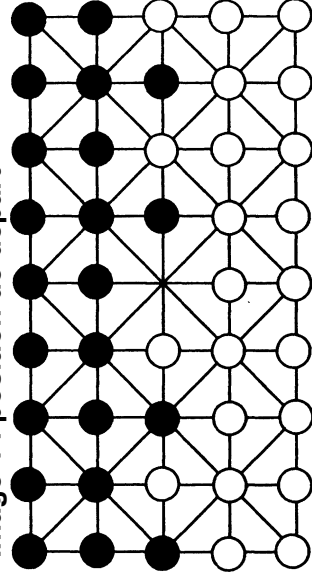
E-mail : murmel@murmel.ch

Internet : www.murmel.ch

Le jeu consiste à prendre tous les pions de l'adversaire ou à l'immobiliser, c'est à dire le mettre dans l'impossibilité de jouer quand son tour arrive. La partie est gagnée par le joueur qui obtient le premier l'un de ces résultats. Elle est nulle s'il reste aux joueurs un ou plusieurs pions imprenables.

Les pions sont disposés aux points de jonction des lignes conformément à l'image 1. Le centre du jeu reste vide .

Image 1 : position de départ



Tous les pions ont une valeur identique .

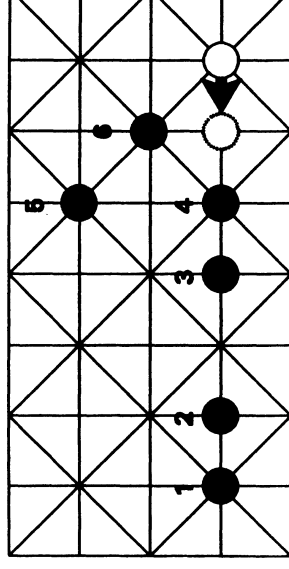
Les joueurs déplacent tour à tour un pion vers une position voisine vide en suivant les lignes du tracé . Pour la première partie, les joueurs désignent d'un commun accord celui qui commence. Le joueur qui ouvre la partie pousse son pion vers la position centrale vide et prend un ou plusieurs pions à l'adversaire suivant les règles définies ci-après. Le premier pion joué ne fait qu'un mouvement et s'arrête au centre du jeu. Il existe cinq manières différentes d'ouvrir la partie : de face , en biais à partir de la droite, en biais à partir de la gauche, de côté avec prise en avant et de côté avec la prise en arrière. Après l'ouverture, un pion peut être déplacé dans non importe quel direction ; en avant , en arrière, à gauche , à droite ou en diagonale vers une position voisine vide.

Dans une rafle comportant plusieurs mouvements , le pion joué peut passer sur des positions précédemment occupées par des pions adverses pris au cours de ce même déplacement. Ces positions sont considérées comme vides, même si les pions pris n'ont pas encore été enlevés.

Le pion joué ne peut pas faire deux mouvements de suite dans la même direction (cas de trois pions alignés permettant une prise en arrière après le premier mouvement suivi d'une prise en avant après le second mouvement); un changement de direction doit être effectué après chaque mouvement.

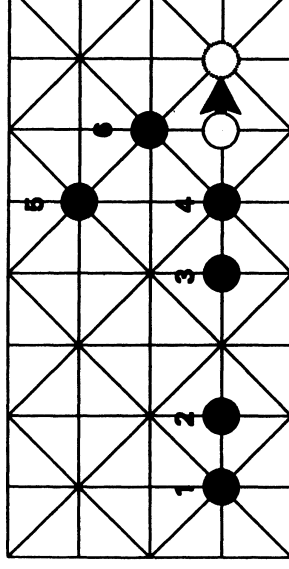
Il n'est pas permis de superposer les pions ni de sauter par-dessus une place voisine pour occuper une position éloignée. Un pion peut effectuer une prise s'il se trouve en ligne droite avec une place vide suivie d'un pion adverse. Il occupe alors la place vide et prend le pion adverse (prise en avant). Si le pion adverse est suivi d'un ou plusieurs autres pions adverses placés sur la même ligne droite sans interruption entre eux, ils sont tous pris quel qu'en soit le nombre.

Image 2 : Prise par rapprochement



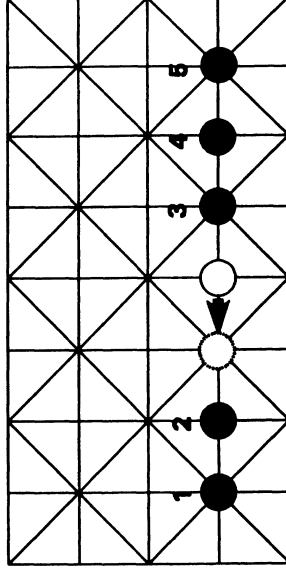
Les prises s'effectuent également en arrière . Lorsque le pion à jouer est placé en ligne droite entre un pion adverse et une place vide. Il occupe la place vide et prend le pion adverse (prise en arrière). Si plusieurs pions adverses sont alignés sans intervalle derrière le pion joué ,ils sont tous pris.

Image 3 : prise en arrière



Il n'est pas permis de prendre à la fois en avant et en arrière au cours d'un déplacement, il faut choisir.

Image 4 : possibilité de choisir



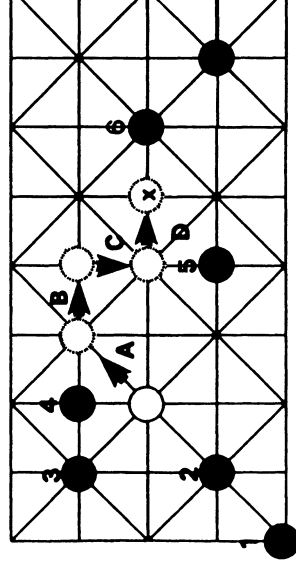
Lorsqu'un pion ne peut pas faire de prises. Il est poussé vers une position voisine vide : c'est alors un simple changement de place. Les prises sont obligatoires le simple changement de place n'est pas autorisé lorsqu'un pion adverse peut être pris.

Si un joueur peut prendre de différentes côtés. Il choisit la prise qui lui convient le mieux.

Quand un joueur se trompe, le pion bougé sur une position ne peut plus être dirigé vers une autre.

Le déplacement d'un pion n'est mouvement limité à un seul pas s'il y a plusieurs pions adverses à prendre. En ce cas il en faut deux, trois, quatre pas... et même plus, un cas changeant à chaque fois de direction. Chaque mouvement vers une place voisine libre ne peut se faire que si un pion adverse doit être pris et sous réserve que le pion joué ne revienne pas sur une place qu'il a déjà occupée.

Image 5 : déplacement avec plusieurs mouvements



Quand le déplacement d'un pion comporte plusieurs mouvements le joueur peut à son gré s'arrêter après le premier, le deuxième mouvement etc. afin de limiter les prises, il n'est pas tenu d'exécuter la rafle complète.

Les pions pris sont enlevés du jeu après chaque mouvement fait par le pion joué. Il est permis également de les enlever en une seule fois, à la fin d'un déplacement comportant plusieurs mouvements successifs.