

LES TOURS

REGLES DU JEU :

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.

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.

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.

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. 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.

Une pièce peut rebondir plusieurs fois de suite, voire traverser tout le

plateau en une seule série de rebonds successifs.

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.

Le gagnant est le premier joueur à amener une pièce sur la case rouge de l'autre côté du plateau.

Cette case 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.

Une pièce ne peut pas passer par la case rouge, 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.