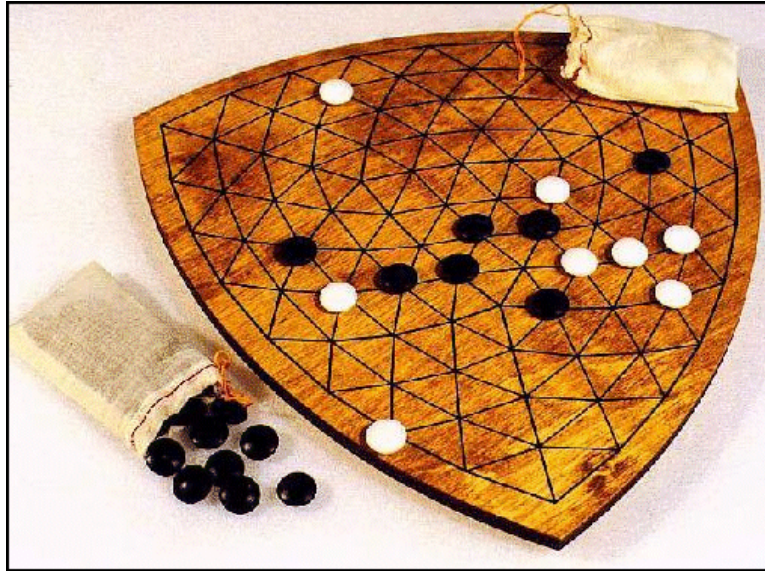




# Game of Y – Jeu de Y

Un jeu pour deux joueurs par Ea Ea (Craig Schensted) et Charles Titus  
Édité par Kadon Enterprises, Inc – <http://www.gamepuzzles.com>

**Note importante :** Le jeu de Y ainsi que les 6 autres jeux se pratiquant sur le même plateau et que vous trouverez à la fin du présent livret ne sont pas du domaine public mais appartiennent à Kadon Enterprises. Aucune distribution ou exploitation commerciale du jeu ne peut se faire sans l'accord de Kadon Enterprises.



## Le plateau de jeu:

En forme de triangle arrondi, il comporte 93 noeuds (points d'intersection) sur lesquels on joue avec des pierres noires ou blanches. 24 de ces noeuds sont en périphérie et 69 à l'intérieur du plan de jeu. Chaque côté du plateau comporte 9 noeuds.

Trois des noeuds intérieurs sont des pentas (reliés à 5 autres noeuds) ; les 66 autres sont des hexas (reliés à 6 autres noeuds).

Chaque noeud de coin "appartient" aux deux côtés adjacents.

## Début

L'un des joueurs utilise les pierres noires, l'autre les blanches. Au départ, le plateau est vide.

## Déroulement

Les adversaires jouent çà tour de rôle en posant une pièce sur le plateau de jeu. Noir joue en premier. Les pierres une fois posées ne bougent plus pour le reste de la partie.

## But du jeu

Chaque joueur essaye de former un "Y" – une chaîne continue de pierres de sa couleur qui relie chacun des trois cotés du plateau, connectant ainsi les trois bords.

Vous pouvez penser à cette chaîne comme à un collier de perles ou les fils sont les lignes du plateau. Cette chaîne peut ressembler à un "Y" mais peut avoir une forme tout à fait différente. Par exemple, au lieu de trois branches, il peut n'y en avoir qu'une reliant un coin au bord opposé. Le premier qui parvient à former un Y gagne la partie.

## Dans les faits ...

A chaque partie, que vous soyez débutant ou expert, l'un des adversaires finira par former un Y. Et un seul y parviendra. Il ne peut y avoir de match nul.

## La règle du gâteau

Le premier joueur a un grand avantage s'il peut jouer son premier coup où il le souhaite. Il est par conséquent recommandé que des joueurs de force équivalente utilisent la règle du gâteau, ainsi appelé car elle ressemble à la méthode la plus équitable de partage d'un gâteau entre deux gourmands : l'un coupe le gâteau puis l'autre choisit sa part.

Si on applique la règle du gâteau à Y, l'un des joueurs décide quel sera le coup du premier joueur. Puis son adversaire décide s'il souhaite être ce premier joueur ou laisser ce rôle à son adversaire. La règle du gâteau élimine le grand avantage qu'il y a à commencer et rend le jeu plus intéressant (toutefois il y a un léger avantage à être celui qui décide qui sera premier joueur).

## Jeu à handicap

Si l'un des joueurs gagne tout le temps, la partie devient inintéressante pour les deux joueurs. En outre, les joueurs ne sauront pas s'ils ont progressé d'une partie à l'autre puisque le résultat sera toujours le même. Ils auront donc tous deux du mal à améliorer leur jeu. L'idéal est que les adversaires gagnent une fois sur deux.

Si l'un des joueurs gagne toujours, même en appliquant la règle du gâteau, le joueur le plus faible peut commencer chaque partie, choisissant son premier coup sans contrainte. Si la différence de niveau est importante, on peut décider que le premier joueur peut jouer deux pierres ou plus avant que son adversaire ne réponde. Essayez de régler le handicap pour que chacun ait la même chance de gagner.

## 6 autres règles pouvant se jouer sur le plateau du jeu de Y

Tous ces jeux sont la propriété de Kadon Enterprises, Inc. Ces règles sont fournies pour d'une part vous guider et mieux vous informer avant votre décision d'achat, d'autre part éclaircir des points de règles si vous possédez déjà le jeu. Si vous avez d'autres questions, merci de nous écrire à [kadon@gamepuzzles.com](mailto:kadon@gamepuzzles.com)

- **Aliens and Amazons – Envahisseurs et amazones**
- **Singularity - Singularité**
- **Leap Over**
- **Tetra**
- **Quinta**
- **Sexta**

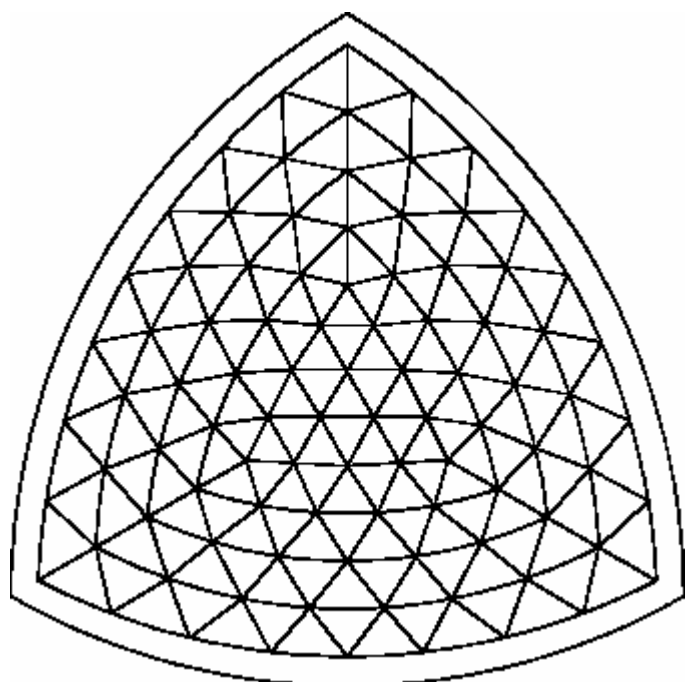
## Le plateau de jeu

En forme de triangle arrondi, il comporte 93 noeuds (points d'intersection) sur lesquels on joue avec des pierres noires ou blanches. 24 de ces noeuds sont en périphérie et 69 à l'intérieur du plan de jeu. Chaque côté du plateau comporte 9 noeuds.

Trois des noeuds intérieurs sont des pentas (reliés à 5 autres noeuds) ; les 66 autres sont des hexas (reliés à 6 autres noeuds).

Chaque noeud de coin "appartient" aux deux côtés adjacents.

Chaque règle précise la façon dont elle utilise le matériel du jeu de Y.



# Aliens and Amazons

## Envahisseurs et amazones

*Un objectif différent pour chacun des deux joueurs, par Richard May.*

### Mise en place

Un joueur (les amazones) utilise 30 pierres noires; l'autre (les envahisseurs) n'utilise que 3 pierres blanches. Au début du jeu, le plateau est vide.

### Déroulement du jeu

Les adversaires jouent alternativement en plaçant une de leurs pierres sur n'importe quel noeud inoccupé. Blanc (les envahisseurs) joue en premier. Lorsque les trois envahisseurs blancs sont sur le plateau, ils commencent à se déplacer. Les amazones ne se déplacent pas tant que les 30 pierres n'ont pas été déposées sur le plateau de jeu. Pendant qu'elles sont encore en phase de déploiement, les amazones peuvent être capturées et retirées du plateau si elles sont sautées par un envahisseur.

### Déplacement

Les pierres se déplacent d'un segment dans n'importe quelle direction le long des lignes vers un noeud adjacent inoccupé. Les amazones ne peuvent pas sauter par-dessus d'autres pièces, qu'il s'agisse d'envahisseurs ou d'amazones, et ne peuvent pas capturer un envahisseur. Un envahisseur peut sauter par-dessus une amazone, si le noeud immédiatement de l'autre côté de l'amazone sur la même ligne droite est inoccupé, auquel cas l'amazone sautée est retirée du plateau. Un envahisseur peut effectuer plusieurs sauts à la suite et plusieurs captures. La capture n'est jamais obligatoire. Les envahisseurs peuvent également sauter par dessus d'autres envahisseurs, bien sûr sans les capturer.

### But du jeu

Les buts des amazones (les noirs) est de bloquer et immobiliser les trois envahisseurs blancs, gagnant ainsi la partie.

Le but des envahisseurs (les blancs) est de capturer un nombre suffisant d'amazones ce qui leur interdit de fait toute possibilité de blocage et d'immobilisation, gagnant ainsi la partie.

# Singularity

## Singularité

*Réduction par fusion*

### Début

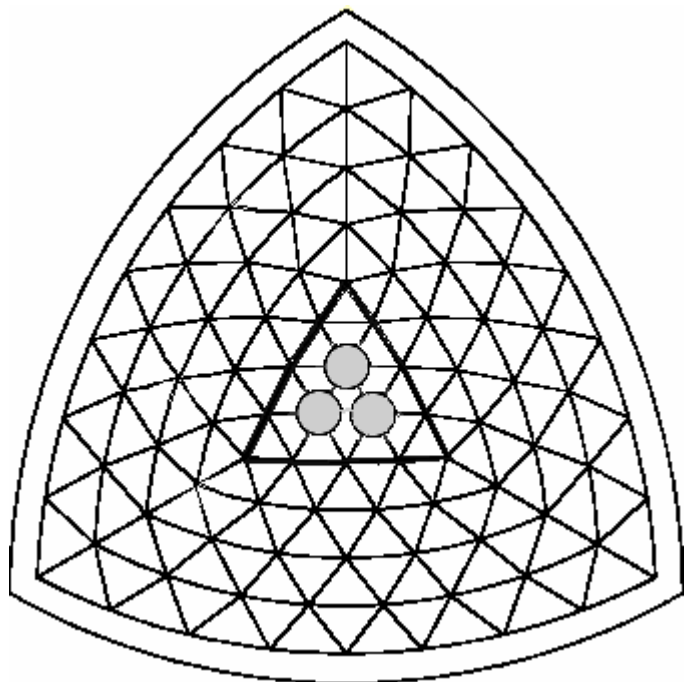
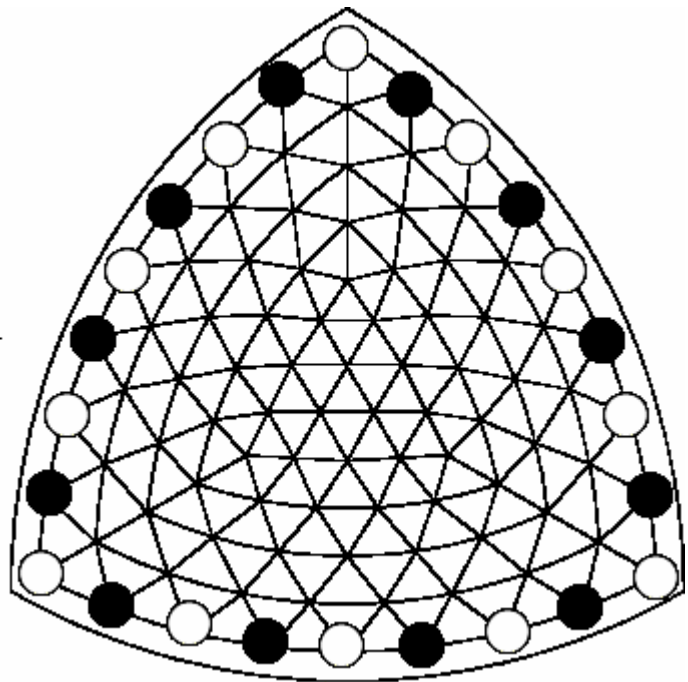
Chaque joueur reçoit 12 pierres disposées alternativement autour du plateau comme indiqué.

### Déroulement

Chacun à leur tour, les joueurs déplacent n'importe laquelle de leurs pierres de 1, 2 ou 3 intersections le long d'une ligne libre, dans n'importe quelle direction. Une pierre ne peut se déplacer que selon une seule direction à chaque tour. Il n'y a ni saut ni capture de pièces adverses. Quand la pierre d'un joueur atterrit immédiatement à côté d'une pierre de sa propre couleur, quelle que soit la direction, située sur l'un des 15 noeuds de la région triangulaire centrale du plateau (zone signalée dans la figure ci-dessous), la pierre qui s'est déplacée capture la pierre rejointe qui est enlevé du plateau. On ne peut enlever qu'une pierre à chaque tour. Les pierres d'un joueur peuvent être utilisées pour bloquer le mouvement des pierres adverses. Un joueur n'est pas autorisé à occuper plus d'un des trois noeuds du centre du plateau à la fin de son tour.

### But du jeu

Etre le premier joueur à ne plus avoir qu'une pierre sur le plateau, cette pierre occupant l'un des 3 noeuds centraux.



# Leap Over

*Une variante des dames chinoises par Kate Jones*

## Début

Chaque joueur reçoit 10 pierres de sa propre couleur disposés en triangles dont le sommet est le centre de l'un des cotés du plateau, ainsi qu'indiqué.

## Déroulement

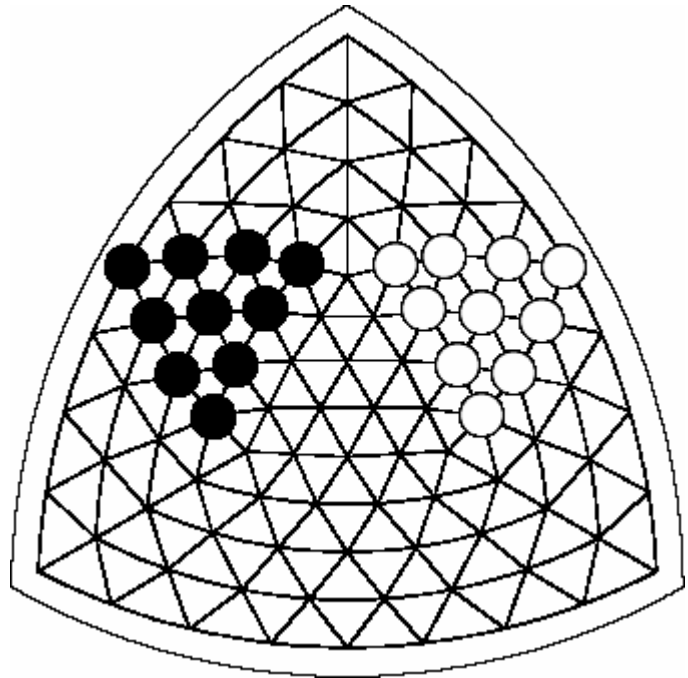
Alternativement, les joueurs effectuent un saut avec une de leurs pierres, en passant au-dessus d'une pierre immédiatement voisine, quelle que soit sa couleur ; la direction doit être en ligne ; la pierre atterrit sur le nœud situé immédiatement derrière la pierre sautée, qui doit donc être libre. Il est possible de sauter plusieurs fois de suite, à condition que la pierre puisse atterrir entre chaque saut. Entre chacun des sauts successifs, il est possible de changer de direction.

Les pierres sautant une pierre située au centre d'un pentagone peuvent suivre l'une ou l'autre des deux directions de la fourchette opposée.

Chaque déplacement doit être un saut.

## But

Etre le premier joueur à amener toutes ses pierres dans la position de départ de l'adversaire.



# Tetra

*Formes étirées de 4, par Richard May*

## Début

Chaque joueur reçoit 10 pierres de sa couleur. Au départ, le plateau est vide.

## Déroulement

Alternativement, les joueurs placent une de leurs pierres sur n'importe quel noeud inoccupé du plateau, jusqu'à ce qu'un joueur réalise le but ou jusqu'à ce que toutes les pierres soient mises en jeu. Si aucun joueur ne gagne pendant cette phase de placement, le jeu continue pendant la phase de déplacement.

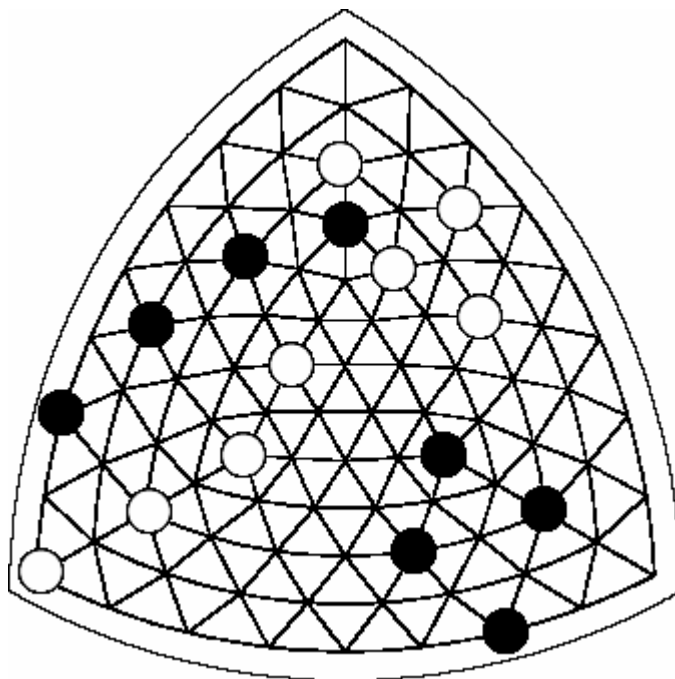
## Déplacement

Alternativement, les joueurs déplacent une de leurs pierres vers un noeud inoccupé situé à une ou deux intersections de distance, le long d'une ligne libre, dans n'importe laquelle des 6 directions, jusqu'à ce qu'un joueur gagne.

Les déplacements passant par un pentagone peuvent suivre l'une ou l'autre des directions de la fourchette.

## But

Former, avec quatre pierres, soit une ligne droite, soit un losange, les pierres devant être placées une rangée sur deux, comme montré dans le schéma. Notez qu'une figure gagnante est constituée de pierres non adjacentes qui sont séparées deux à deux soit par un noeud soit par un trait. Les noeuds ne faisant pas partie de la figure peuvent être occupés par d'autres pierres de l'une ou l'autre couleur. Il est possible que plusieurs modèles s'entremêlent.



# Quinta

*Un jeu d'alignement suggéré par Christopher Clark*

## Début

Chaque joueur reçoit 12 pierres d'une couleur, arrangées deux par deux autour du plateau comme indiqué ci-contre.

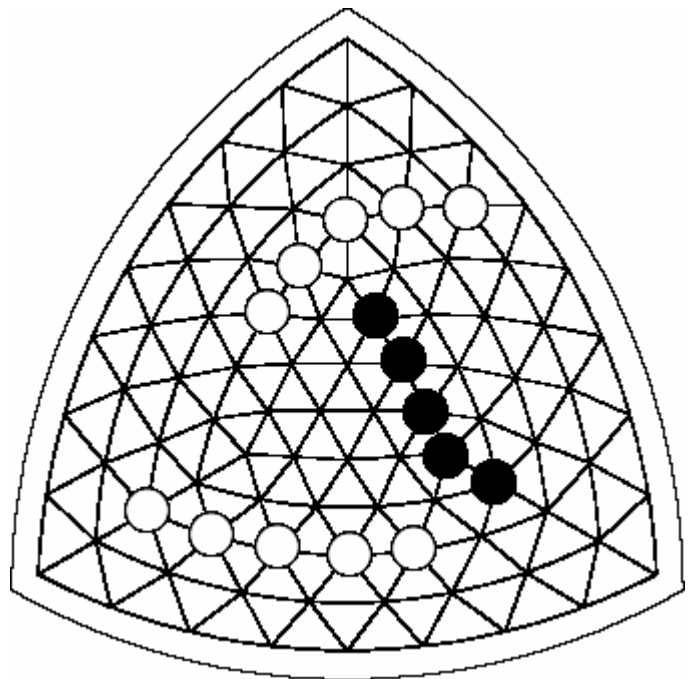
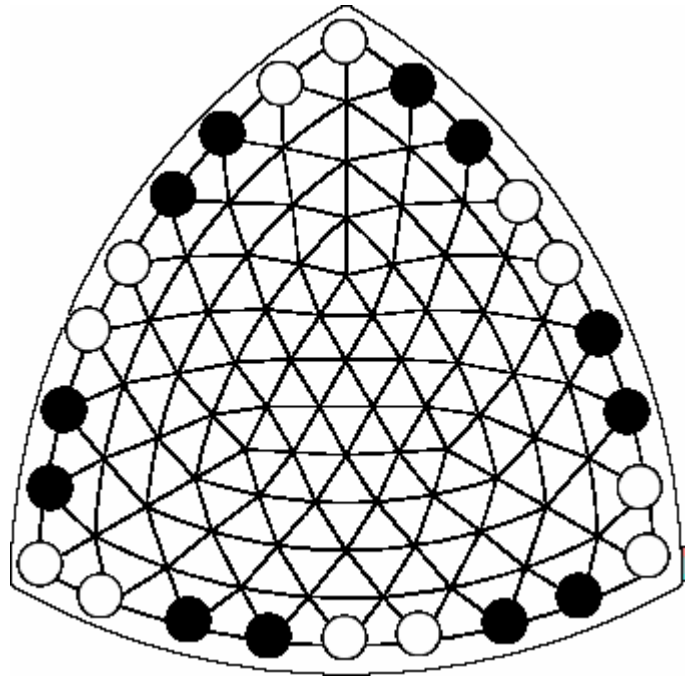
## Déroulement

Alternativement, les joueurs déplacent une de leurs pierres vers un noeud inoccupé, en suivant une ligne droite libre dans n'importe quelle direction. Les déplacements passant par un pentagone peuvent suivre l'une ou l'autre des directions de la fourchette.

## But

Etre le premier à réaliser une ligne droite de 5 pierres adjacentes.

Voir ci-contre quelques exemples de positions gagnantes :



# Sexta

Un jeu de stratégie où il faut former des lignes de 6

## Début

Chaque joueur reçoit 6 pierres d'une couleur, arrangées deux par deux autour du plateau comme indiqué ci-contre.

## Déroulement

Alternativement, les joueurs déplacent une de leurs pierres vers un noeud inoccupé, en suivant une ligne droite libre dans n'importe quelle direction. Les déplacements passant par un pentagone peuvent suivre l'une ou l'autre des directions de la fourchette.

## But

Etre le premier à réaliser une ligne de 6 pierres adjacentes. La ligne n'a pas besoin d'être droite mais chaque pierre ne doit en toucher que deux autres

Voir ci-contre quelques exemples de positions gagnantes :

*Note du traducteur : bien que ce ne soit pas précisé, il semble que les lignes ne peuvent pas boucler, chaque extrémité ne devant toucher qu'une seule pierre.*

