

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



PSYCHOPATHE

Catégorie ludique

Jeu combinatoire abstrait

Description

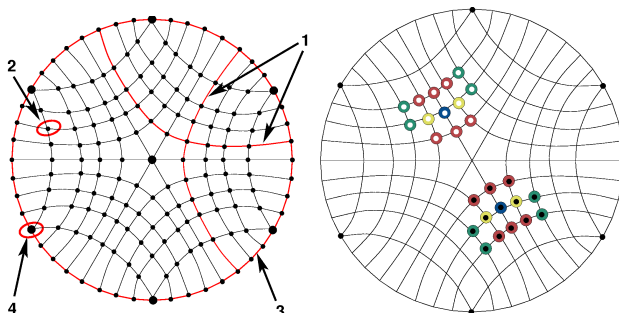
PSYCHOPATHE (α) est né d'une tentative de reconstruction du jeu d'échecs, qui a mal tourné, axiomatiquement parlant. Il est le premier d'une série de jeux combinatoires en cours d'élaboration (α , β , γ , δ , ϵ , ...). Les joueurs du PSYCHOPATHE possèdent quatre types de pièces, qui portent des noms évoquant un univers psychiatrique : le *psychopathe* est la pièce maîtresse, qu'il s'agit de capturer. Les *délateurs* et *infirmiers* servent à la capture, et les *psychologues* à contraindre les mouvements de l'adversaire en paralysant ses pièces. La dénomination importe peu en réalité, mais elle donne un ton assez plaisant au jeu et aide à retenir les règles plus facilement. Toutes les pièces se déplacent de façon identique, toutes les pièces peuvent être prises. La singularité du jeu réside surtout dans son mode de capture et son plateau. La capture est assez inhabituelle car elle met en jeu une configuration asymétrique, un délateur et deux infirmiers. La géométrie du plateau, qui permet théoriquement de jouer à trois, a été pensée en harmonie avec le principe de capture. PSYCHOPATHE est ici présenté dans sa version duel car le gameplay du jeu a été testé dans cette configuration.

Composition

Chaque joueur possède 13 pièces :

- 1 psychopathe ●
- 2 psychologues ●●
- 4 délateurs ●●●●
- 6 infirmiers ●●●●●●

Le plateau est un maillage de chemins (1) ; à la croisée de deux chemins se forme un nœud (2). Les pièces se déplacent sur les nœuds le long des chemins. Le bord (3) est un chemin un peu particulier, qui comporte six nœuds spéciaux (ils sont dessinés plus gros que les autres sur le croquis : 4). La disposition initiale des pièces se fait en camps frontaux comme sur le dessin de droite.



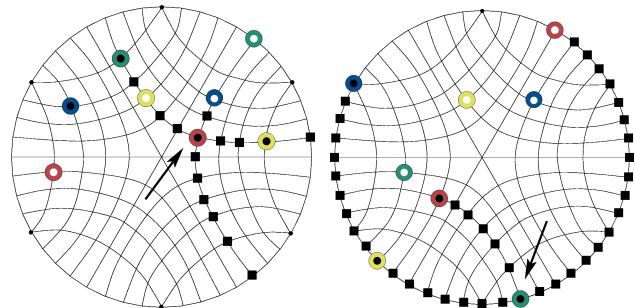
But du jeu

Le but du jeu est de capturer le psychopathe adverse !

Déplacement des pièces

Toutes les pièces se déplacent de façon identique, en suivant les chemins. Une pièce peut avancer aussi loin qu'elle veut en restant sur le même chemin et ne peut sauter qu'au dessus des psychologues.

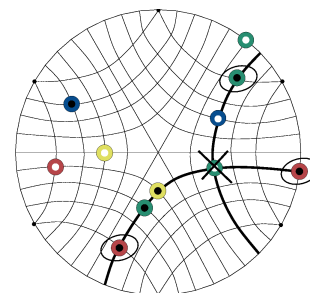
Sur les croquis, les nœuds accessibles pour la pièce désignée sont indiqués par des carrés noirs. Dans cet exemple ainsi que les suivants, nous nous sommes toujours placés du point de vue du joueur noir.



Prise des pièces

Pour capturer une pièce, il faut deux infirmiers et un délateur. La pièce à prendre étant située à la croisée de deux chemins (trois chemins, si elle est positionnée sur un nœud spécial ou au centre), le délateur doit être sur le même chemin que cette pièce, et les infirmiers doivent être de part et d'autre de cette pièce sur l'autre chemin. Les pièces qui se trouvent entre deux n'entrent pas en considération.

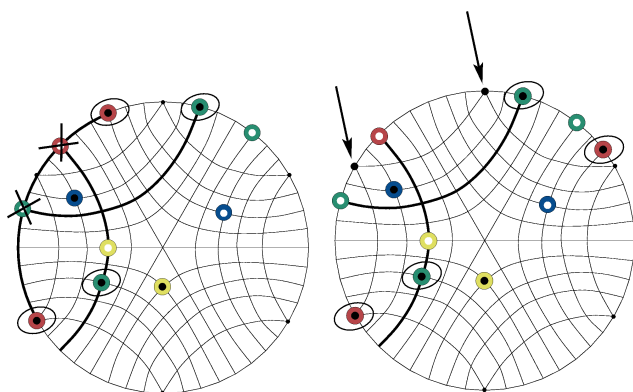
Sur l'exemple du croquis, le délateur blanc est pris et disparaît du plateau.



SUICIDE – Une pièce ne peut pas se mettre elle-même en état de capture en se déplaçant. Capturer un nœud vide peut ainsi servir à protéger une position.

SUR LE BORD – Dans le cas où la pièce est située sur le bord, il doit y avoir au maximum un nœud spécial entre les deux infirmiers pour que la pièce soit prise.

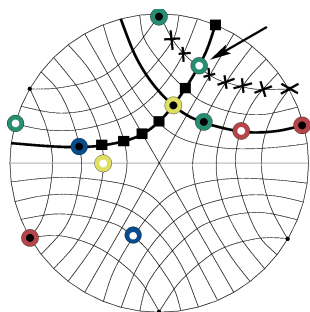
A gauche, les deux pièces sont prises (simultanément) ; à droite, aucune n'est prise car il y a deux nœuds spéciaux entre les infirmiers noirs.



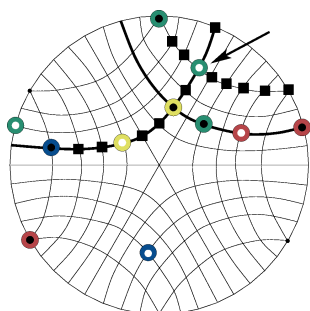
Paralysie et effets secondaires

Les psychologues ont le pouvoir de restreindre les mouvements des pièces adverses en les paralysant. Lorsqu'une pièce se trouve sur le même chemin qu'un psychologue adverse, elle ne peut pas quitter le chemin sur lequel se trouve le psychologue.

Dans les exemples suivants, les déplacements autorisés pour la pièce désignée sont indiqués par des carrés noirs et les déplacements interdits par des croix noires.



PARLEMENTATION DES PSYCHOLOGUES – Si au moins deux psychologues adverses se trouvent sur le même chemin, en position de paralysie mutuelle, leur pouvoir devient nul sur ce chemin.



RESURRECTION – Si l'adversaire capture l'un de vos psychologues, il peut récupérer une pièce que vous lui auriez prise. Cette pièce (de son choix) retourne sur le plateau à la place qu'occupait le psychologue.

Contre-indications

1. migraine chronique
2. allergie à l'abstraction et à la réflexion
3. hyper-sensibilité négative à l'un quelconque des composants du jeu.

Dernière révision

PSYCHOPATHE, première version Août 2001, dernière révision Septembre 2007, Copyleft 2008 GaalN.

Laboratoire

GaalN – PORTUGAL

tel : (+351) 96.53.777.00

mail : gaaln@cesium-133.net