

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



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

**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 une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# shibumi

LIVRET DE RÈGLES

Cameron Browne  
Néstor Romeral Andrés

Traduction : François Haffner

渋

nestorgames

# **Shibumi**

## RÈGLES

v1.1

Cameron Browne

Néstor Romeral Andrés

Traduction française : François Haffner

**Cameron Browne**  
Computational Creativity Group  
Imperial College London  
180 Queens Gate, South Kensington  
London SW7 2RH UK  
www.cameronius.com

**Néstor Romeral Andrés**  
nestorgames  
www.nestorgames.com

### **Remerciements à**

- **Tom Gilchrist** pour avoir mentionné un jour ce nouveau mot shibumi ...
- **Arty Sandler** pour avoir implémenté le bac à sable Shibumi afin de tester de nouvelles idées de jeux sur [www.iggamecenter.com](http://www.iggamecenter.com).
- **Michel Gutterez et Jérôme Choain** pour la mise en œuvre de plusieurs jeux Shibumi sur [www.jocly.com](http://www.jocly.com).
- **Nathan Morse** pour la relecture et des discussions fructueuses.
- **Greg James** pour avoir lancé le processus de classification.
- **Giacomo Galimberti** pour ses contributions utiles et son enthousiasme.
- **Stephen Tavener** pour l'analyse et les idées de jeux.
- **Dieter Stein** pour avoir immédiatement adhéré à la philosophie Shibumi.
- **Tous** les participants au Shibumi Challenge !

Livre de règles Shibumi v1.1

Copyright © 2012 par Cameron Browne et Néstor Romeral Andrés.

Tous droits réservés. Les inventeurs conservent les droits sur leurs jeux.

ISBN : 978-1-4710-8729-5

Lulu.com

Conception, texte et illustrations : Cameron Browne.

Couverture : Néstor Romeral Andrés et Cameron Browne.

Traduction française : François Haffner – Escale à jeux – [escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

<b>Système</b>	<b>5</b>
Shibui!	6
Système Shibumi	7
Définitions	9
Shibumi Challenge	14
<b>Games</b>	<b>15</b>
<b>Alignement</b>	<b>17</b>
Spline	19
Spline+	20
Splice	21
Spree	22
Spava	23
Splade	24
Sparro	25
Sploof	27
Spaniel	29
<b>Connexion</b>	<b>31</b>
Span	33
Sponnect	34
Spight	35
Spice	36
Spaiji	37
Spaghetti	38
Splush	39
<b>Schéma</b>	<b>41</b>
Spyramid	43
<b>Achèvement</b>	<b>45</b>
Spire	47
Spinimax	48
Splastwo	49
<b>Élimination</b>	<b>51</b>
Spanic	53
<b>Capture</b>	<b>55</b>
Spoing	57
Spargo	58

<b>Score</b>	<b>61</b>
Spindizzy	63
Sprite	64
Spao	65
Speedo	66
Spirit (of Shibumi)	67
Spodd	68
Splink	69
Spagyric	71
<b>Casse-tête</b>	<b>73</b>
Spuzzle	75
Spin	76
Spalone	78
<b>Plusieurs jeux</b>	<b>79</b>
Spy	81
<b>Conclusion</b>	<b>83</b>
Jeux 6 × 6	84
Épilogue	85
Auteurs	86

# Systeme

*Shibui* est un terme de l'esthétique japonaise qui signifie l'élégance dans sa forme minimale, ou la simplicité cachant la complexité. Les objets qui montrent du shibui sont décrits comme *shibumi*. Ces objets peuvent sembler simples au début, mais récompenseront le spectateur avec des profondeurs cachées au fur et à mesure qu'il passera de temps avec eux.



Il existe de nombreux parallèles entre les principes de shibui et ceux de la conception de jeux abstraits. Par exemple, le vieux cliché appliqué à de nombreux jeux de société abstraits – *une minute pour apprendre, une vie pour maîtriser* – illustre l'idéal shibui des apparences simples cachant une vraiment profonde complexité.

L'une des clés de la conception de jeux shibumi est d'utiliser au maximum un équipement minimal, grâce à une utilisation intelligente des règles. Celles-ci devraient être d'une simplicité trompeuse, tout en permettant à des interactions complexes d'émerger pendant la partie.

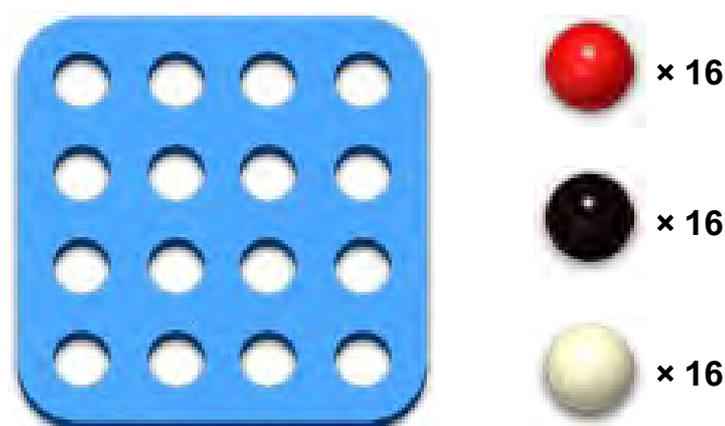
Il existe également des similitudes évidentes entre l'élégance et le *shibusa* (degré de shibui) d'un objet. Cependant, l'élégance peut décrire des aspects superficiels alors que le shibui est un concept plus holistique qui va droit au cœur – soit les choses sont shibumi, soit elles ne le sont pas.

Presque tous les objets shibumi seront élégants, mais de nombreux objets élégants ne seront pas shibumi.

# Système Shibumi

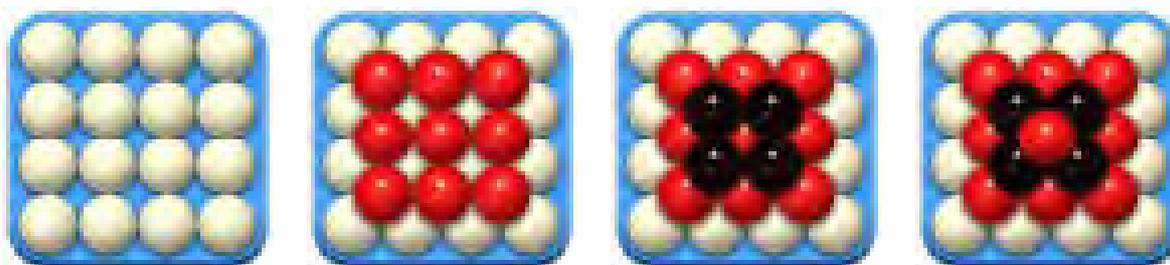


Le Système Shibumi est un système de jeu simple composé d'un plateau carré percé de 4×4 trous et de 16 billes en trois couleurs :



Le système est basé sur un empilement pyramidal carré. De tels empilements ont été utilisés pour les jeux et les énigmes au moins depuis le *Problème des boulets de canon* proposé par Édouard Lucas en 1875.

Les jeux Shibumi n'utilisent pas forcément toutes les billes ou toutes les couleurs, mais ils exploitent généralement cet empilement pyramidal. Le système a été conçu par Cameron Browne en mars 2011.



Une pyramide complète contiendra  $4 \times 4 + 3 \times 3 + 2 \times 2 + 1 = 30$  billes.

Il y a donc potentiellement 30 emplacements jouables, même si le plateau lui-même n'est que de taille 4×4, et qu'il n'y aura au maximum que 16 emplacements jouables à un moment donné.

Les jeux Shibumi ont donc la complexité de déplacement d'un jeu 2D (16 points) mais la complexité d'un plateau de jeu en 3D (30 points) ; ils peuvent donc être plus complexes qu'ils ne le paraissent à première vue.

Nous avons choisi, pour le Système Shibumi, de proposer 16 billes de chaque couleur pour permettre le remplissage complet de la première couche du plateau 4×4, et pour maximiser les combinaisons de couleurs pour différents nombres de joueurs, tout en maîtrisant le coût des fournitures.

En numération binaire, l'état de chaque emplacement peut être décrit par deux bits (00 = vide, 01 = blanc, 10 = noir, 11 = rouge), et l'état du jeu complet peut s'exprimer en  $2 \times 30 = 60$  bits. Chaque position du jeu peut donc être décrite par un seul entier de 64 bits, permettant une implémentation informatique très efficace.

Dans les présentes règles, le mot « shibumi » en minuscule fait référence au concept esthétique, tandis que le mot « Shibumi » en majuscule fait référence au système de jeu décrit ici.

Le Système Shibumi est disponible exclusivement chez nestorgames.

**Note :** Toutes les références à des billes « rouges » doivent être lues comme « grises » si vous avez une version N&B du présent livret.

# Définitions

Nous définissons certains termes clés, afin que les jeux puissent être décrits clairement et sans ambiguïté dans un langage commun.

**Position** : Les niveaux sont décrits comme suit :

- Plateau : niveau formé des 4×4 trous dans le support
- 1<sup>er</sup> étage : niveau 3×3.
- 2<sup>e</sup> étage : niveau 2×2.
- Apex : bille unique au sommet de la pyramide.

Un point est n'importe quel endroit où une bille peut être placée. Cela inclut les trous au niveau du plateau et les points des étages supérieurs lorsque les billes s'empilent. La pyramide est complète lorsque les 30 billes sont placées.

**Empilement** : Un carré 2×2 de pièces adjacentes est appelé plate-forme (à gauche). Les billes peuvent s'empiler sur les plates-formes (à droite).

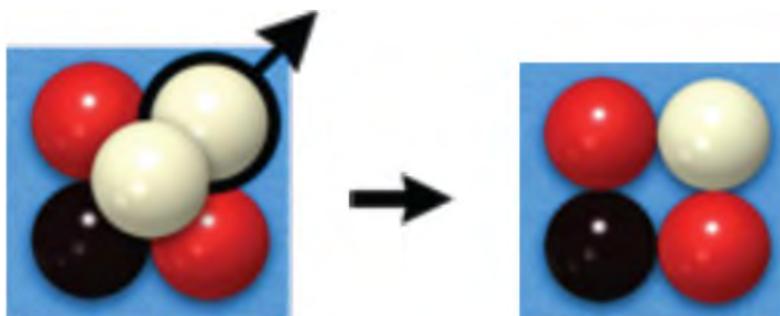


Chaque bille de la plate-forme est une bille-support pour la bille empilée au-dessus.

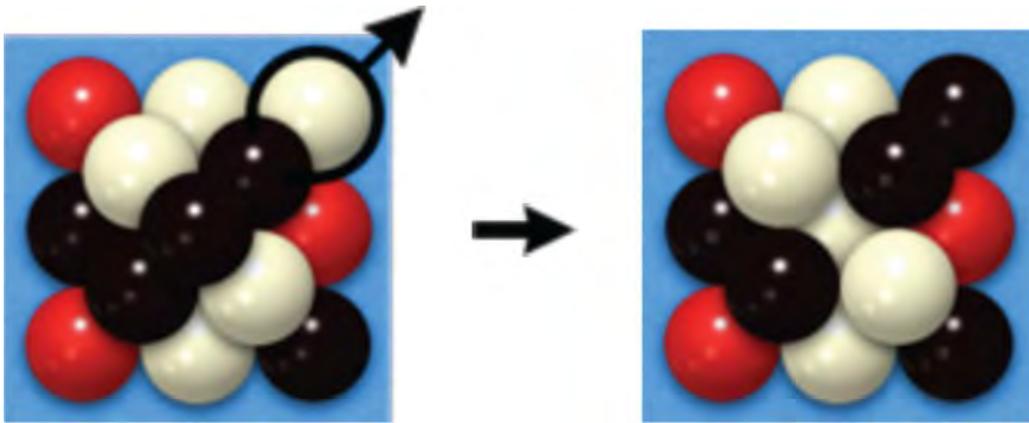
Les billes sont adjacentes à toutes les billes qu'elles touchent. Cela comprend les billes adjacentes au même niveau et les billes soutenues entre les niveaux. Les billes voisines en diagonale sur un même niveau ne se touchent pas.

Les points sont jouables si une pièce qui y est placée reste stable. Les seuls points jouables sont les trous du plateau et les plates-formes.

**Chute** : Les billes qui supportent une seule autre bille peuvent être retirées (à gauche) de sorte que la bille empilée tombe pour remplir l'espace (à droite).

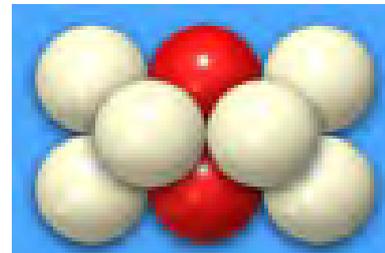


Cela peut également entraîner la chute des billes de niveau supérieur, comme indiqué ci-dessous.



La chute de ces deux billes scinde le grand groupe noir en deux, et révèle en même temps une bille blanche cachée qui fusionne les deux groupes blancs en un seul groupe.

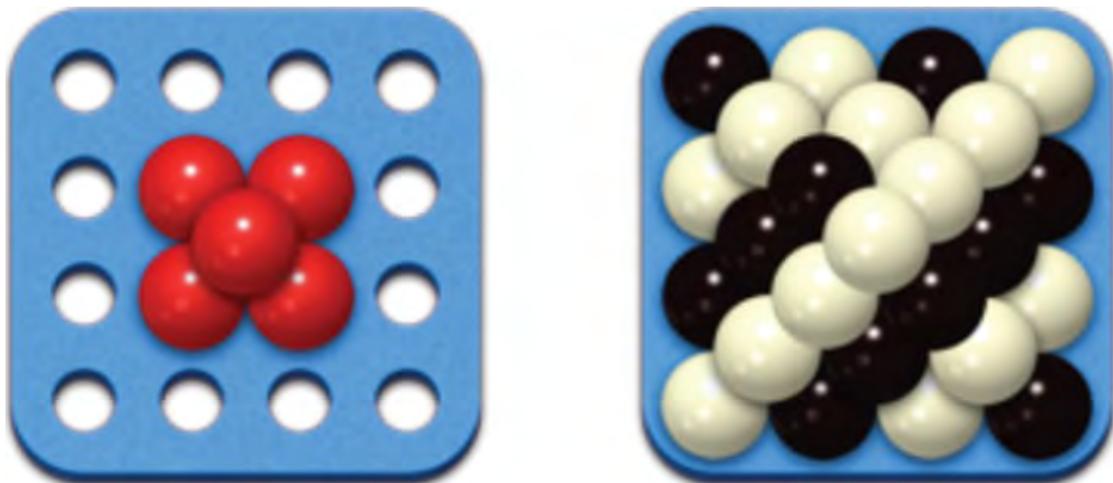
**Clouage** : toute bille qui supporte directement plus d'une bille au niveau supérieur est *clouée* et ne peut pas être retirée. Par exemple, les deux billes rouges sur la à droite sont *clouées*.



Les billes qui ne sont pas épinglées sont *mobiles*. Les billes qui ne sont des supports pour aucune bille au-dessus d'elles sont *libres*.

**Visibilité** : la visibilité fait référence à la visibilité des billes regardées verticalement par au-dessus. Les billes qui sont *enterrées* par une autre bille empilée directement au-dessus sont *cachées*.

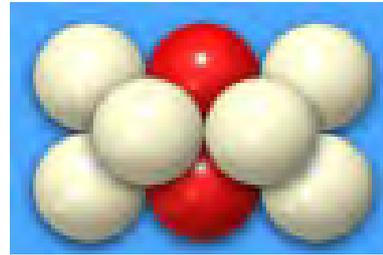
Il y a cinq points intérieurs où les billes peuvent être cachées (à gauche) et 25 points extérieurs qui seront toujours visibles (à droite).



Quelques jeux commencent avec une petite pyramide de cinq pièces neutres, pour faire en sorte que toutes les billes jouées par la suite soient visibles.

**Connectivité** : les billes qui se touchent sont connectées. Des billes connectées de la même couleur forment des groupes. En général, les billes ne sont connectées que si la connexion est visible: les passages supérieurs coupent les passages inférieurs.

Par exemple, les billes blanches (à droite) sont visiblement connectées et forment un seul groupe, mais les billes rouges sont coupées et ne forment pas un groupe.

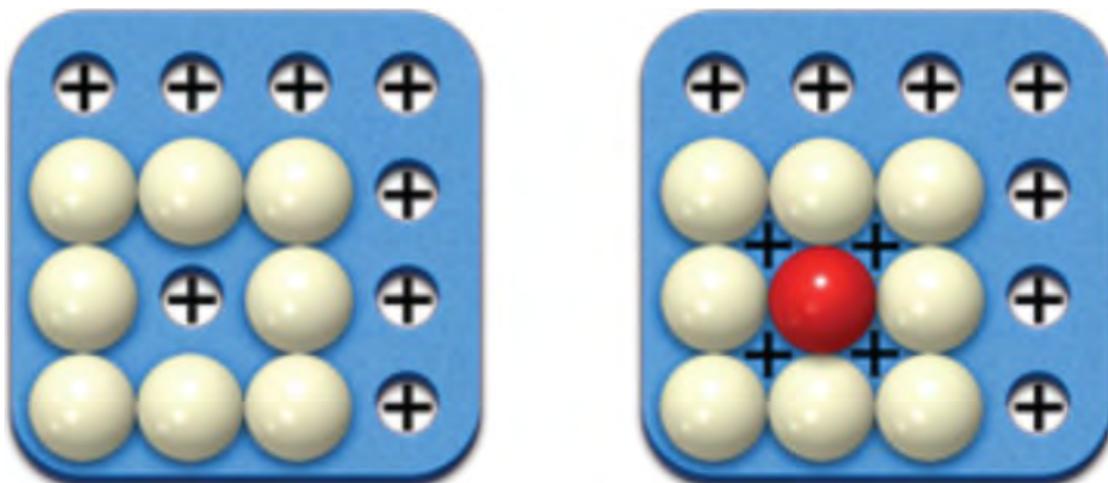


**Propriété** : Les billes de votre couleur sont amies. Les billes de la couleur de n'importe quel adversaire sont ennemies. Les billes partagées par deux joueurs sont neutres.

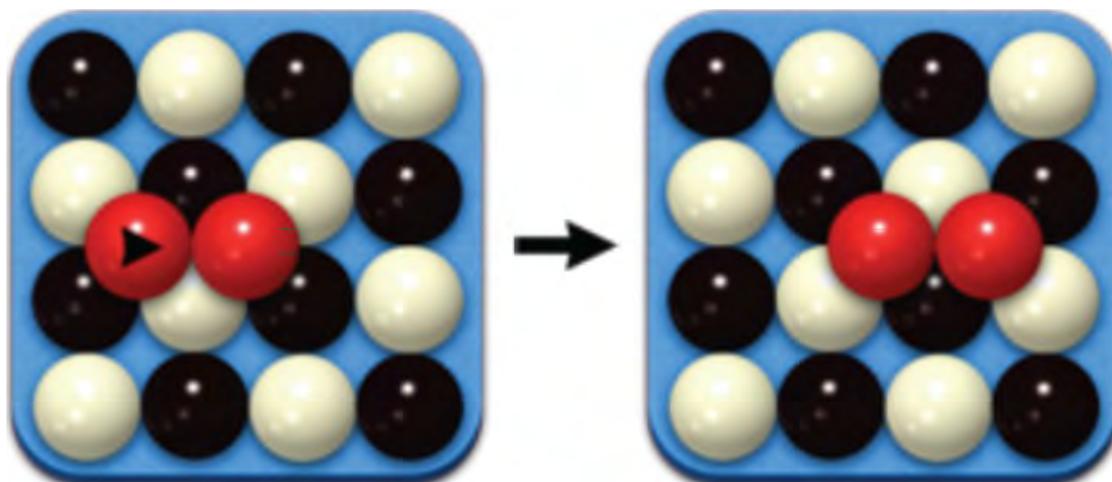
**Répétitions** : Certains jeux sont sujets à des répétitions sans fin et ont besoin d'une règle pour arrêter les mouvements qui se répètent encore et encore. Des répétitions peuvent se produire lorsqu'une bille retirée provoque une chute et qu'elle est ensuite placée au-dessus de la colonne qui vient de tomber. Une solution simple consiste à interdire que des billes soient placées sur des billes qui viennent de chuter à ce tour. Une autre solution est de spécifier que l'état du jeu doit changer à chaque tour.

**Règle du Ko** : Une protection plus forte est la règle du Ko, qui stipule que les joueurs ne peuvent pas répéter la position du jeu de leur tour précédent. La règle du Super-Ko va plus loin en stipulant que les joueurs ne peuvent pas répéter la position du jeu de n'importe quel tour précédent.

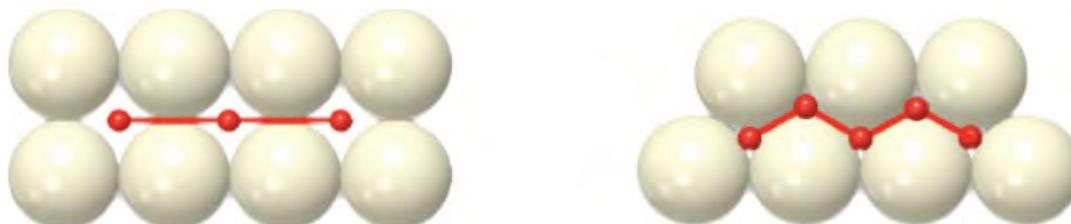
**Activation** : Une caractéristique intéressante de l'empilement pyramidal est que les mouvements peuvent activer des points de niveau supérieur. Par exemple, la position suivante a 8 points jouables avant le coup (à gauche) mais 11 après le coup (à droite), alors même que le coup lui-même occupe un point. Exemple par Giacomo Galimberti.



**Glissades et poussées:** Les billes de niveau supérieur peuvent être *glissées* orthogonalement sur les billes qui les soutiennent jusqu'à un point libre le long de cette ligne. L'exemple suivant montre une bille rouge glissée vers la droite, poussant elle-même une autre bille rouge le long de la même ligne.



Les glissades ne peuvent pas être effectués au niveau du plateau car il n'y a pas de chemin permettant aux billes de glisser. Le support de jeu carré génère des chemins qui permettront aux billes du niveau supérieur de glisser (à gauche), par rapport à un support hexagonal (à droite) dans lequel les chemins de glisse rectilignes sont plus problématiques.

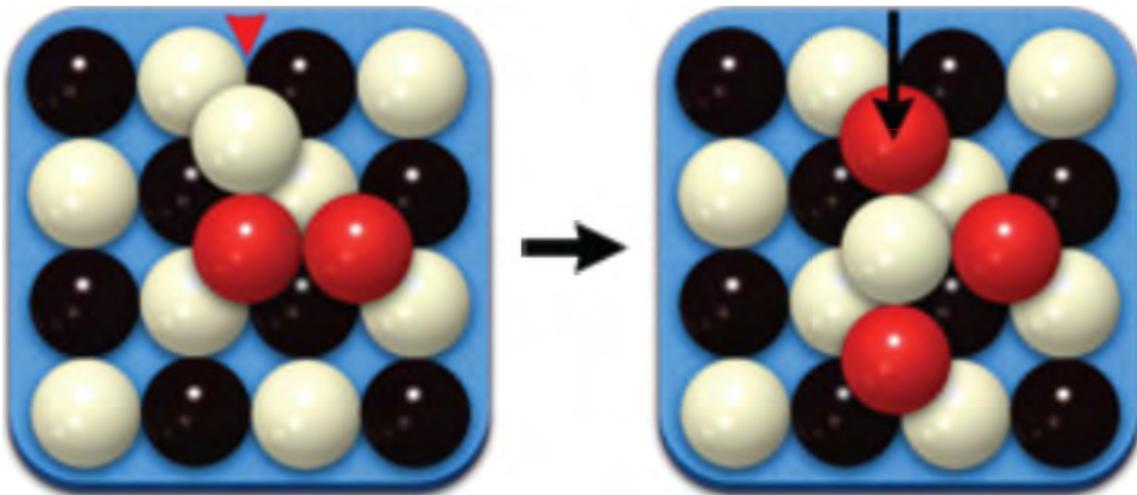


Une bille peut être glissée lorsqu'une seule autre bille est posée dessus, qui tombera alors pour combler le vide. Aucune ligne ne peut être poussée si des billes reposent dessus.

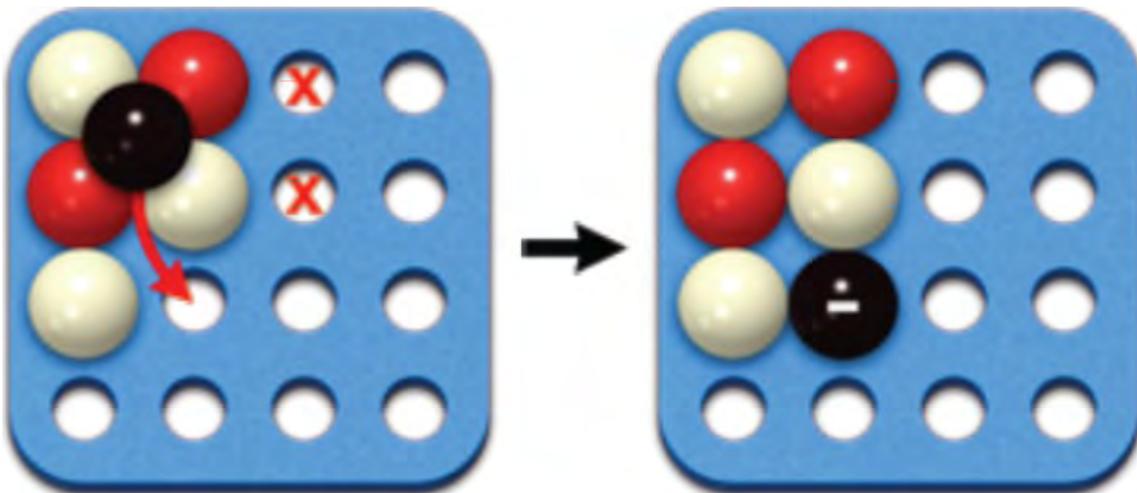
Merci à Giacomo Galimberti pour avoir porté à notre attention les avantages des mouvements de glisse de niveau supérieur et suggéré ces exemples.

**Entrées :** La glisse permet une autre façon d'entrer les billes en jeu, en les poussant depuis le côté à des niveaux supérieurs. L'exemple suivant (page suivante) montre une bille rouge entrée en jeu depuis le bord supérieur, poussant à cette occasion une bille blanche et une bille rouge dans la foulée.

Il peut être permis, avec de telles entrées, de faire sortir les billes de l'autre côté du jeu. Cependant, cela peut conduire à des répétitions au cours desquelles les joueurs entreraient à plusieurs reprises des billes aux extrémités opposées de la même ligne, pour annuler le dernier mouvement de l'adversaire. Les règles du jeu devraient soit interdire de pousser une bille hors du jeu, soit s'adapter à de telles situations.



**Chutes latérales** : Une autre caractéristique intéressante de la glisse est que les billes peuvent être glissées ou poussées hors de leur niveau actuel pour tomber au niveau inférieur. Cela ne devrait être autorisé que si la bille tombe d'un seul niveau et que son point de destination est clairement défini. Par exemple, la bille noire dans la position suivante peut être glissée vers le bas pour chuter dans le trou vide du plateau illustré.



Cette bille noire ne peut pas être glissée vers la droite pour tomber dans l'un des trous du plateau marqués **X**, car une telle chute serait ambiguë. La bille pourrait tomber dans le trou du haut... ou dans le trou du bas... ou atterrir entre les deux et continuer à rouler... De tels résultats aléatoires sont généralement insatisfaisants et sont un anathème pour les jeux de stratégie abstraits ou purs.

Pour la même raison, il est recommandé de ne pas autoriser les chutes latérales de plus d'un niveau. La bille peut tomber correctement dans certains cas si elle est poussée très délicatement, mais elle aura tendance à rebondir et à rouler sur la table tout aussi facilement.

# Shibumi Challenge



Le Shibumi Challenge était un concours de création de jeux organisé en décembre 2011 et janvier 2012 sur le site Web BoardGameGeek ([www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com)). Les participants ont été invités à concevoir les meilleurs jeux pour le Système Shibumi. 22 auteurs ont soumis 45 nouveaux jeux, dont les meilleurs sont inclus dans ce livre. Les gagnants ont été :

1 <sup>er</sup>	<i>Splroof</i>	Matt Green	page 27
2 <sup>e</sup>	<i>Spire</i>	Dieter Stein	page 47
3 <sup>e</sup>	<i>Splastwo</i>	Giacomo Galimberti	page 49
.....			
<b>Mention spéciale</b>	<i>Sprite</i>	Micah Fuller	page 64

L'ensemble Shibumi est si contraint qu'il est presque impossible de concevoir de nouvelles règles qui n'ont jamais été vues dans d'autres jeux auparavant. Il n'y a qu'un nombre limité de choses qui peuvent être faites avec une grille de 4 × 4 trous et des billes, et comme le souligne le mathématicien Ian Stewart : *plus les ingrédients sont simples, plus il est difficile d'en faire des choses.*

Presque toute la créativité dans la conception doit passer par la combinaison de règles connues et leur adaptation à la géométrie pyramidale 3D. Une plus grande créativité est nécessaire pour concevoir de nouveaux jeux avec ce système minimal que, dans le cas général, lorsqu'il n'y a pas de contrainte. Plusieurs auteurs de jeux expérimentés ont tout simplement reculé devant le défi de faire quelque chose à partir de presque rien, n'ayant pas vu les possibilités émergentes du système.

Le Shibumi Challenge a atteint ses objectifs. Il a produit un certain nombre de nouveaux jeux Shibumi de haute qualité et a généré une grande quantité de matière première sous la forme de règles de base pour le système. Ceux-ci seront utilisés dans une prochaine expérience d'intelligence artificielle appliquée à la créativité combinatoire, pour voir si encore plus de jeux de haute qualité peuvent être trouvés en utilisant la recherche automatisée.

Nous tenons à remercier chaleureusement tous ceux qui ont participé au Shibumi Challenge. Ils ont embrassé l'esprit du shibumi et ont couru avec lui, et le soin et le dévouement qu'ils ont consacré à leurs créations sont évidents dans les nombreux jeux énumérés dans ce livret.

# Jeux



Le symbole *joueurs* indique le nombre approprié de joueurs pour chaque jeu.



Le symbole *complexité* indique à quel point chaque jeu est difficile à appréhender.

Les scores de complexité varient de 1 à 4, en fonction de l'échelle utilisée sur [www.nestorgames.com](http://www.nestorgames.com). Notez que la difficulté d'un jeu n'est pas nécessairement la même que sa profondeur – surtout quand le shibui est impliqué !

Les jeux sont regroupés par catégorie en fonction de leur type d'objectif principal ou de leur mécanisme sous-jacent. Ils ne sont par ailleurs répertoriés dans aucun ordre particulier, bien que nous ayons essayé de respecter le développement séquentiel des idées lorsque cela était possible.

**Jeux à deux** : Les joueurs sont supposés être Blanc et Noir, dans cet ordre, sauf indication contraire.

**Jeux à trois** : Les joueurs sont supposés être Blanc, Noir et Rouge, dans cet ordre, sauf indication contraire.

La plupart des jeux Shibumi se pratiquent entre 5 et 10 minutes, selon la complexité. Les plus complexes peuvent prendre plus de temps s'ils sont joués sérieusement.

Certains jeux étaient agrémentés d'un thème pour participer au Shibumi Challenge. Spaghetti avait un thème de pâtes, Spice avait un thème de sauce, Sparro avait un thème de pirate, et ainsi de suite. Nous avons supprimé ces thèmes pour rendre les descriptions aussi claires et cohérentes que possible. Nous nous en excusons auprès des auteurs.

Tous les noms de jeux Shibumi commencent par « Sp » pour indiquer qu'il s'agit de jeux de type « *Square Pyramidal* ». On pourra trouver plus de détails sur chaque jeu dans leurs entrées respectives sur BoardGameGeek.

# Alignement

Lignes. Bonnes vieilles lignes – la forme 2D la plus simple. Pour l'élégance, la clarté et le jeu intuitif, rien ne peut battre les lignes. Que seraient les jeux abstraits sans elles ?

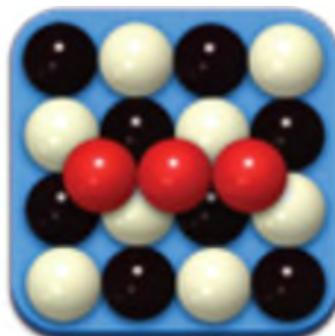
La géométrie pyramidale carrée offre beaucoup de possibilités pour différents types de lignes. Voici quelques exemples.



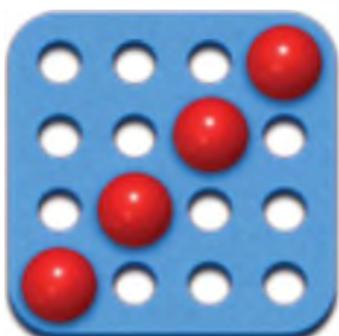
Longueur fixe (3)



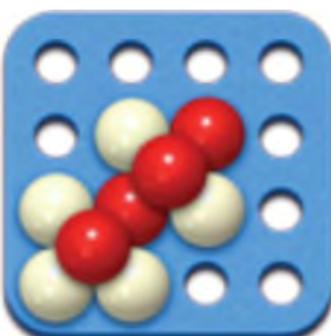
De bord à bord



Au niveau supérieur



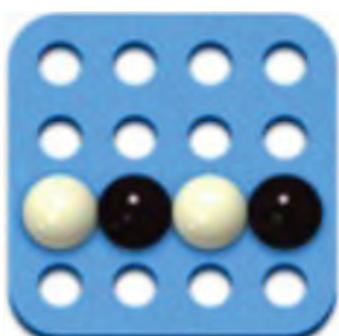
Diagonale



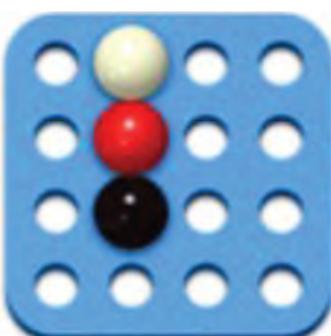
Alignés vu d'en haut



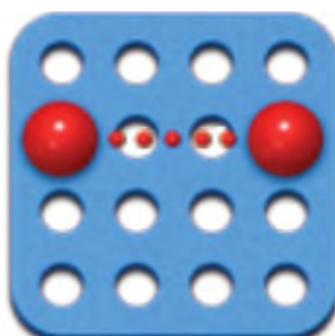
Sur une arête



En alternance



Couleurs mixtes



En ligne de mire

# Spline

渋

Néstor Romeral Andrés (2011)

👤 2 ⚙️ 1

Spline est un jeu simple d'alignement qui exprime le shibui dans ses règles de base, sa nature intuitive et son résultat garanti.

**Début** : Le plateau est vide.

**Déroulement** : Les joueurs ajoutent à tour de rôle une bille de leur couleur à n'importe quel point jouable (trou vide ou plate-forme).

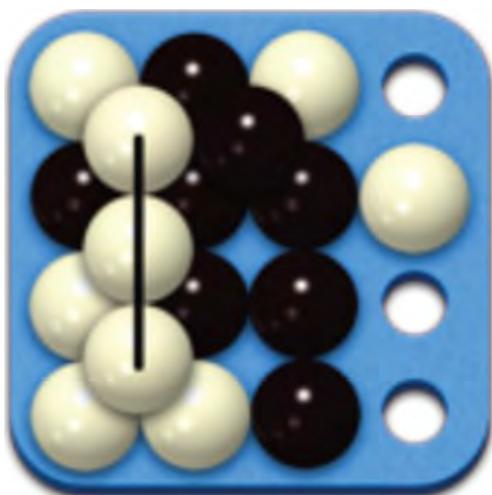
**Fin** : Un joueur gagne en faisant une ligne horizontale de sa couleur d'un bord à l'autre, ou d'un coin à l'autre, à n'importe quel niveau.

Les lignes du niveau 4×4 doivent avoir une longueur de 4 billes.

Les lignes du niveau 3×3 doivent avoir une longueur de 3 billes.

Les lignes du niveau 2×2 doivent avoir une longueur de 2 billes.

Les exemples suivants montrent une ligne gagnante de taille 3 pour les blancs (à gauche) et une ligne gagnante de taille 2 pour les noirs (à droite).



**Stratégie** : la plupart des victoires se produiront au niveau 2×2, par le premier joueur à atteindre ce niveau.

Chaque partie se conclura inévitablement par un gagnant avant que la dernière bille ne soit jouée.

# Spline+

渋

Néstor Romeral Andrés (2011)

👤 2 ⚙️ 2

Spline est basé sur les règles de Spline, en ajoutant une possibilité de déplacement des billes.

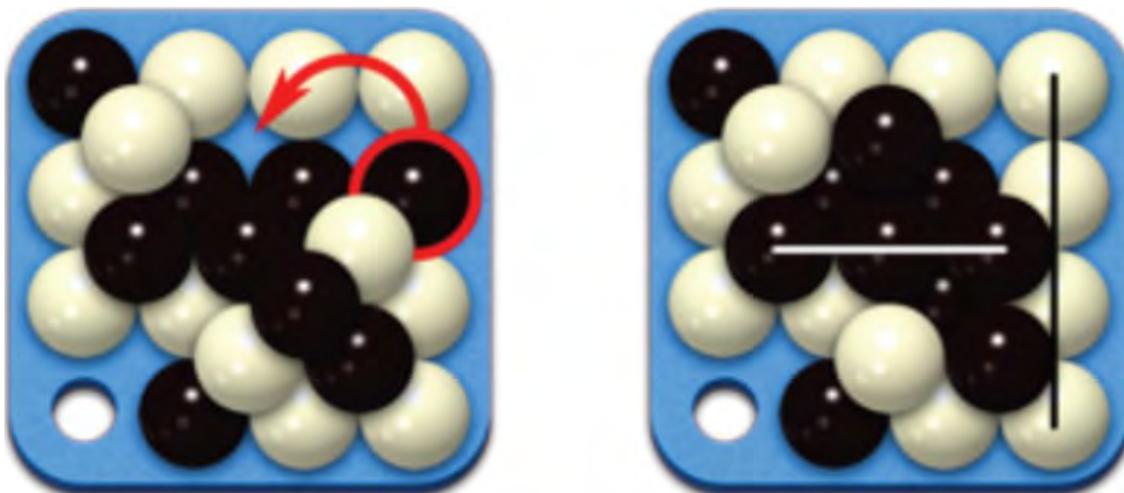
**Début** : Le plateau est vide.

**Déroulement** : Les joueurs, à tour de rôle, peuvent :

- 1) soit introduire une bille de leur couleur sur n'importe quel point jouable ;
- 2) soit déplacer une bille de leur couleur sur n'importe quel point jouable ; dans ce cas, la bille ne peut pas être placée sur une bille qui viendrait de chuter du fait de la bille déplacée.

**Fin** : Un joueur gagne en faisant une ligne à plat de sa couleur d'un bord à l'autre, ou d'un coin à l'autre, à n'importe quel niveau. Si plusieurs lignes apparaissent en même temps (du fait d'une chute), la ligne la plus longue l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur actif qui gagne.

L'exemple suivant montre un coup perdant pour Noir. Si Noir retire sa bille indiquée pour la placer plus haut, alors les deux billes au-dessus chutent, entraînant l'apparition d'une ligne noire de 3 billes mais en même temps d'une ligne blanche de 4 billes !



Le déplacement de bille ajoute de la profondeur à l'idée de base de Spline en allongeant la durée de jeu et en permettant des mouvements délicats à plusieurs niveaux.

Les billes ne peuvent pas être posées sur des billes qu'elles ont fait chuter pour éviter les répétitions.

# Splice

渋

Néstor Romeral Andrés (2011)

👤 2 ⚙️ 2

Spline est une extension de Spline, utilisant les billes rouges.

**Début** : Le plateau est vide.

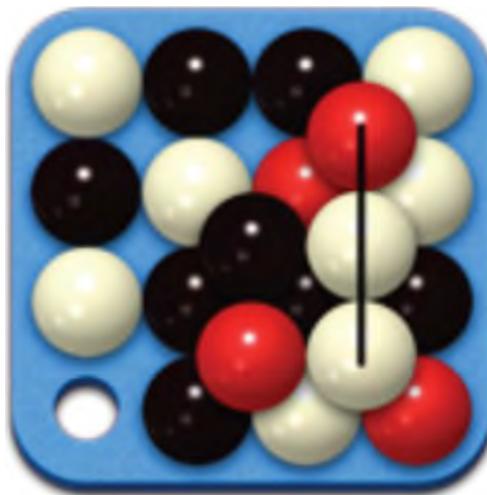
**Déroulement** : Les joueurs, à tour de rôle, peuvent :

- 1) soit introduire une bille de leur couleur sur n'importe quel trou ou sur une plate-forme composée d'au moins une bille rouge ;
- 2) soit introduire une bille rouge (neutre) sur n'importe quel point, trou ou plate-forme.

**Fin** : Un joueur gagne en faisant une ligne à plat d'un bord à l'autre, ou d'un coin à l'autre, à n'importe quel niveau, composée uniquement de billes amies et neutres (avec au moins une bille de chaque type).

Si plusieurs lignes apparaissent en même temps, c'est le joueur actif qui gagne.

L'exemple suivant montre un coup gagnant pour Blanc, qui a terminé une ligne composée de billes blanches et rouge.



**Stratégie** : Blanc doit placer au moins une bille rouge au niveau du plateau, sinon Noir peut forcer une victoire en raison de la parité. Blanc doit ensuite défendre cette bille rouge pour que Noir ne puisse pas en tirer profit.

# Spree

渋

Avri Klemer (2011)

 2  2

Spree est un jeu d'alignement avec plusieurs couleurs, dans lequel les joueurs imposent à leur adversaire quelle bille il doit jouer.

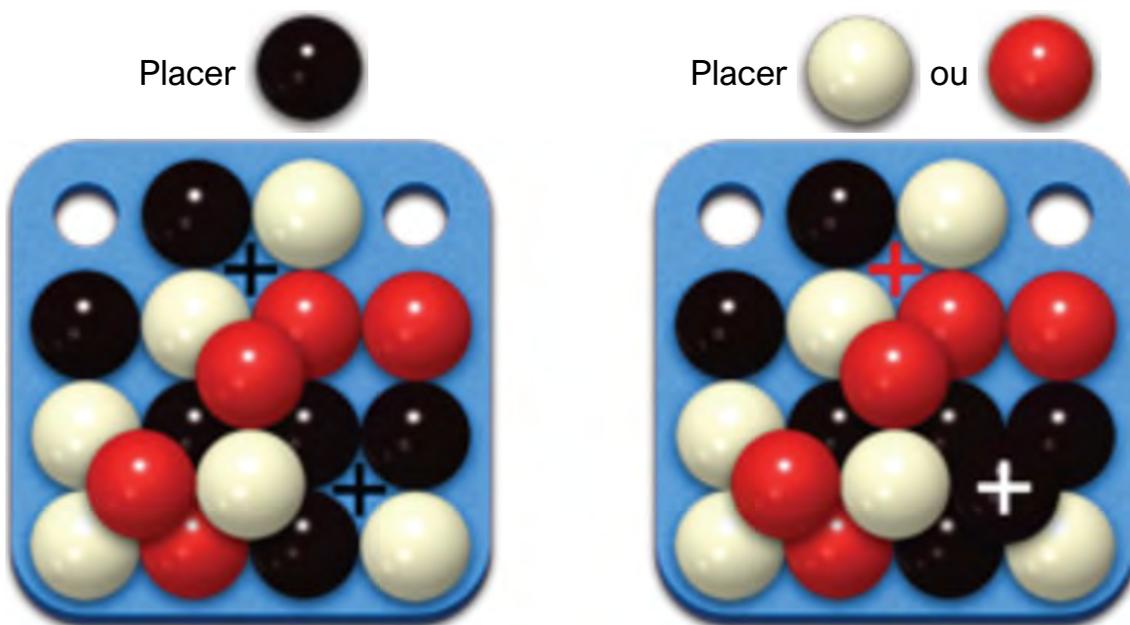
**Début** : Le plateau est vide.

**Déroulement** : Les joueurs, à tour de rôle, choisissent une bille de n'importe quelle couleur (blanche, noire ou rouge) et la donnent à leur adversaire qui doit la placer sur un point jouable.

Un joueur ne peut pas choisir une bille de la couleur qui vient d'être jouée.

**Fin** : Un joueur gagne en faisant une ligne à plat s'étendant d'un bord à l'autre, ou d'un coin à l'autre, à n'importe quel niveau, composée entièrement, soit de billes blanches et rouges, soit de billes noires et rouges, les billes rouges étant facultatives.

Par exemple, le joueur X vient de remettre à Y une bille noire pour jouer dans la position suivante (à gauche). Y est maintenant en difficulté à cause des deux menaces (+).



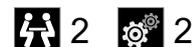
Y joue le coup indiqué (à droite), puis doit remettre à X une bille blanche ou rouge en retour, puisqu'une bille noire vient d'être jouée. X peut alors jouer à l'autre point marqué (+) pour compléter une ligne gagnante de billes blanches et rouges.

Spree ressemble à Splice, mais les conditions de victoire sont inhabituelles car les couleurs (blanche et noire) n'appartiennent pas en propre à un joueur.

# Spava



Cameron Browne (2012)



Spava est dérivé de Spline, avec la règle « N mais pas N-1 » de Yavalath (même auteur, 2007).

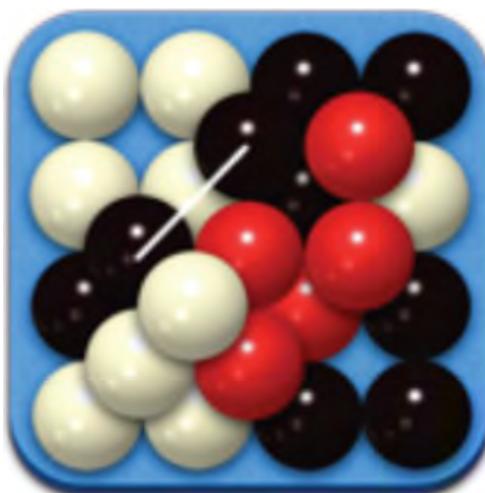
**Début** : Le plateau est vide.

**Déroulement** : Les joueurs, à tour de rôle, placent soit une bille de leur couleur soit une bille neutre rouge sur un point jouable.

**Fin** : Un joueur gagne en faisant une ligne à plat de sa couleur s'étendant d'un côté à l'autre, ou d'un coin à l'autre, à n'importe quel niveau.

Un joueur perd en faisant une ligne à plat de sa couleur inférieure de 1 à la taille du niveau de cette ligne, à n'importe quel niveau. Seules les lignes d'au moins deux billes sont prises en compte pour cette règle.

L'exemple suivant montre un coup perdu par Noir. Noir a formé une ligne de deux billes noires (illustrées) au niveau 3 x 3.



**Stratégie** : Les billes rouges neutres peuvent être utilisées pour bloquer les lignes ennemies gagnantes sans créer en même temps de lignes perdantes. Cela rend Spava moins impitoyable que Yavalath.

Les billes seules au niveau 2 x 2 ne comptent pas comme des lignes.

# Splade

渋

Néstor Romeral Andrés (2011)

👤 3 ⚙️ 3

Splade est une adaptation de Spline pour 3 joueurs, inspiré par le jeu Veleno (Alex Randolph, 1986).

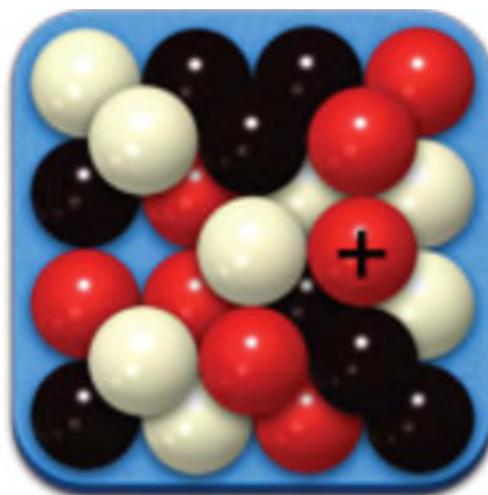
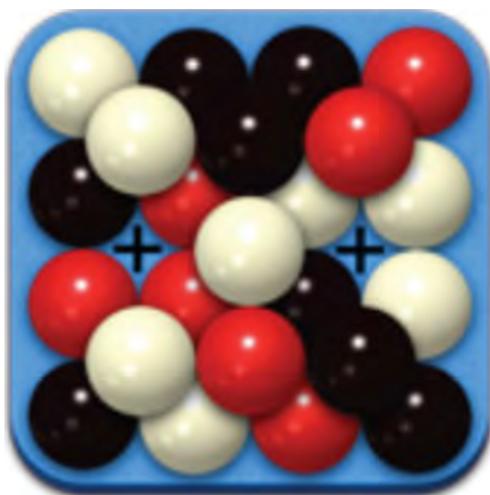
**Début** : Le plateau est vide.

**Déroulement** : Les joueurs, à tour de rôle, placent une bille de leur couleur sur un point jouable.

**Fin** : La partie se termine lorsque se forme une ligne à plat s'étendant d'un bord à l'autre, ou d'un coin à l'autre, de n'importe quel niveau, et composée d'exactly deux couleurs, X et Y.

La partie est gagnée par celui de X ou Y placé immédiatement après l'autre dans l'ordre du jeu (rappel : Blanc, Noir, Rouge).

C'est à Rouge de jouer dans la situation suivante (à gauche), avec les deux options possibles indiquées (+). La première option créerait une ligne de billes rouge et blanches, donnant la victoire à Blanc. Au lieu de cela, Rouge complète une ligne avec une bille noire et deux rouges pour la victoire (à droite).



La règle de notation dérouterait même le joueur le plus lucide ! Il a été conçu spécifiquement pour trois joueurs afin de réduire l'effet des petites alliances et le mécanisme du « faiseur de roi ».

**Variante** : pour gagner, il faut être le joueur « immédiatement avant ».

# Sparro

渋

Phil Leduc (2011)

👤 2 ⚙️ 2

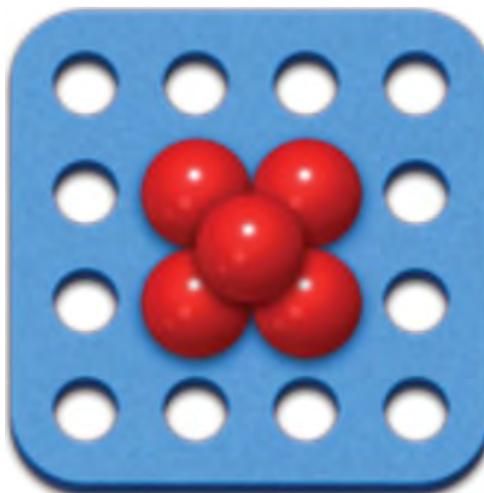
Sparro est un jeu de « 3 en ligne » dans lequel les lignes ne doivent pas nécessairement être à plat.

**Début** : On forme une petite pyramide avec 5 billes rouges neutres au centre du plateau. Chaque joueur commence avec 12 billes de sa couleur.

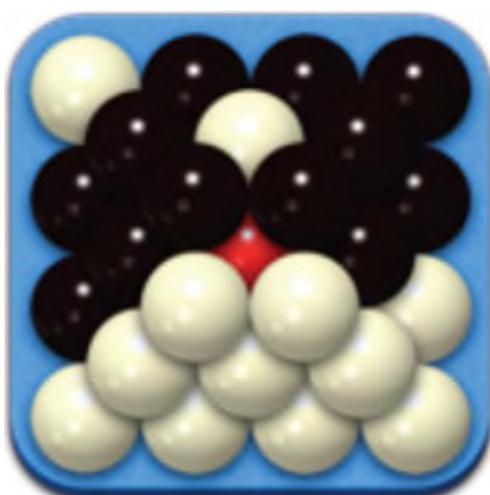
**Déroulement** : Les joueurs placent à tour de rôle une bille de leur couleur sur n'importe quel point jouable.

Si le premier placement est fait sur un trou de coin, le deuxième placement doit être effectué sur un trou qui n'est pas en coin, et vice versa.

**Fin** : La partie se termine lorsque les 24 billes ont été jouées. Le joueur avec le plus de lignes d'une taille de 3 dans sa couleur gagne. En cas d'égalité, le dernier joueur à faire une ligne de taille 3 gagne, sinon Noir l'emporte.



Toutes les lignes distinctes de taille 3 sont comptées, donc les lignes de taille 4 comptent comme deux lignes de taille 3. Dans la partie ci-dessous, Blanc-marque 7 points et Noir 3 points.

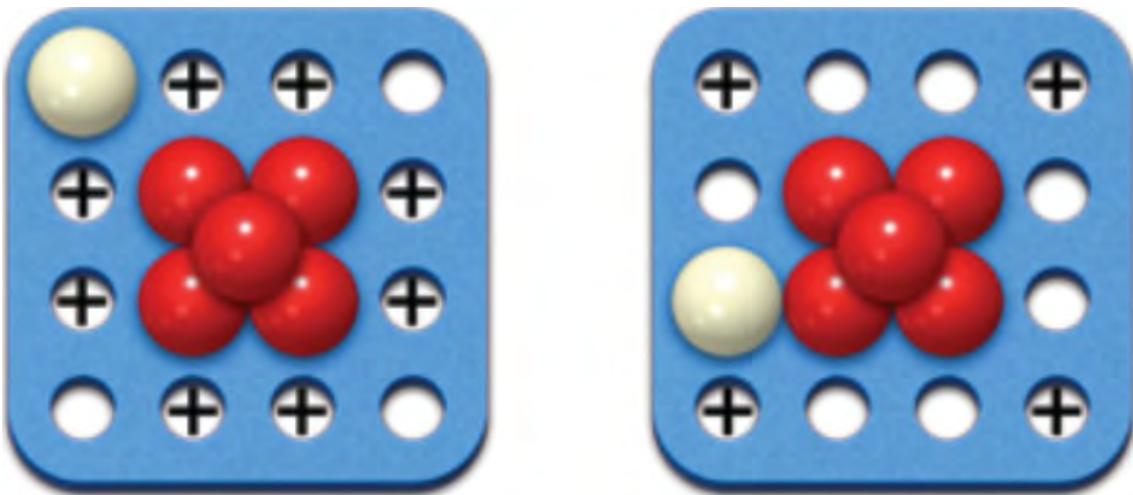


Les 5 billes rouges initiales occupent les points intérieurs, de sorte que les 24 billes jouées par la suite seront toutes visibles (comme dans Sponnect).

Les parties se terminent avec 29 billes en jeu, formant une pyramide tronquée (sans apex), telle qu'illustrée au-dessus.

Phil recommande d'utiliser un témoin de départage d'égalité, par exemple une bille rouge. Noir commence avec le témoin en main, puis les joueurs prennent possession du témoin à chaque fois qu'ils complètent une nouvelle ligne de 3. En cas d'égalité, la partie est gagnée par le joueur qui détient le témoin.

La règle de démarrage trou de coin ou de non-coin est utilisée pour empêcher les éventuels problèmes de jeu symétrique. Si Blanc commence en jouant sur un trou de coin, alors Noir ne peut pas répondre en jouant sur un autre trou de coin (à gauche), tandis que si Blanc ne commence pas sur un trou de coin, alors Noir doit répondre en jouant sur un trou de coin (à droite).



Cette règle de rupture de symétrie semble un peu compliquée, mais elle est simple en pratique et résout un problème potentiellement sérieux pour certains jeux.

# Sploof

渋

Matt Green (2011)

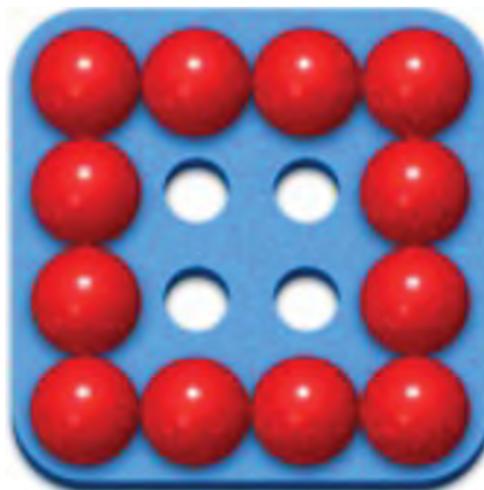
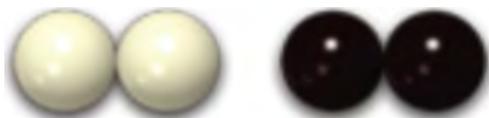
👤 2 ⚙️ 3

Sploof est un jeu d'alignement dans lequel il faut gérer sa réserve de billes.

Sploof a gagné la première place au Shibumi Challenge.

**Début** : Le plateau est installé comme indiqué à droite.

Chaque joueur commence avec deux billes amies dans son stock :

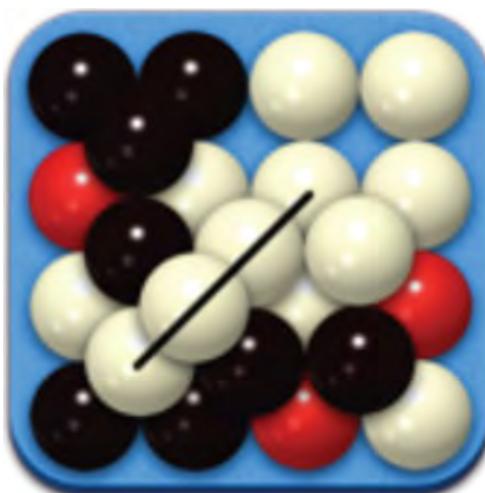


**Déroulement** : Les joueurs, à tour de rôle, peuvent :

- 1) soit introduire une bille de leur réserve sur n'importe quel point jouable ;
- 2) soit retirer une bille rouge du plateau et ajouter deux billes amies dans leur réserve ;

**Fin** : Un joueur gagne en formant une ligne de quatre billes alignées et se touchant (vues du dessus). Un joueur qui n'a pas de coup légal (il n'a plus de bille en réserve et ne peut pas retirer une bille rouge) perd la partie.

Par exemple, la partie ci-dessous a été gagnée par Blanc :



Notez que la ligne gagnante de quatre billes de Blanc est droite lorsqu'elle est vue directement du dessus, mais pas lorsqu'elle est vue sous d'autres angles. Cette définition détendue de « droite » constitue la première innovation de Sploof.

La deuxième innovation a été l'institution de la réserve à deux billes, qui agit comme un tampon entre la réserve de billes principale et la partie en cours. L'auteur Matt Green souligne l'importance de la gestion de la réserve et les dangers d'épuisement de celle-ci :

*« Manquer de billes dans votre stock vous obligera à retirer une bille rouge et ainsi à donner à l'adversaire deux tours consécutifs de placement : cela devient une tactique de plus en plus risquée au fur et à mesure que la partie avance. »*

Nous avons trouvé Sploof élégant, original, stimulant et tout simplement très amusant à jouer. Une victoire méritée au Shibumi Challenge !

# Spaniel

渋

Joseph Symons-Smyth (2012)

👤 3 ⚙️ 2

Spaniel est un jeu d'alignement pour trois joueurs, qui ne se voient pas attribuer de couleur en particulier.

**Début** : Le plateau est vide.

**Déroulement** : Les joueurs, à tour de rôle, placent deux billes dans l'ordre indiqué, sur n'importe quel point jouable. Il est interdit de passer.

*Joueur 1*



*Joueur 2*



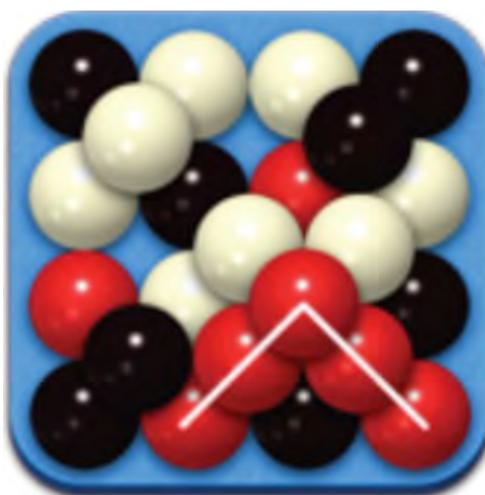
*Joueur 3*



**Fin** : Un joueur gagne en terminant un alignement de 3 billes se touchant d'une même couleur. Si la pyramide se termine sans qu'aucune ligne se forme, la partie est nulle.

La partie ci-dessous vient d'être gagnée par un joueur qui a formé deux alignements contigus de 3 billes rouges (comme indiqué). La dernière bille jouée étant rouge, on peut en conclure que le vainqueur est soit le joueur 2; soit le joueur 3.

*Note du traducteur : 24 billes ayant été jouées, on peut en déduire que c'est le joueur 3 qui a gagné !*



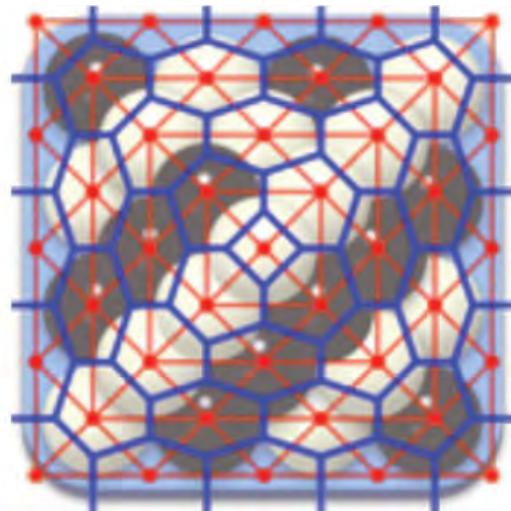
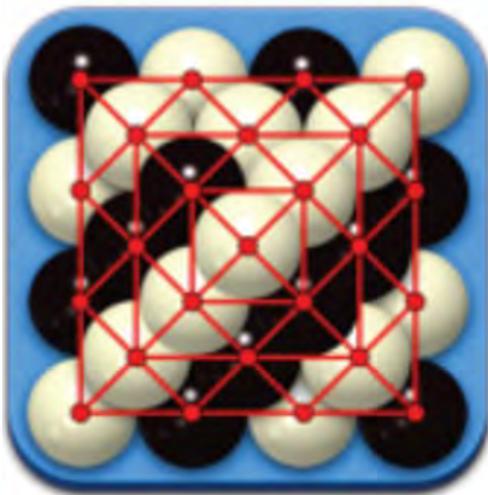
La partie se termine après 15 tours.



# Connection

Les jeux de connexion sont mathématiquement élégants, mais le petit plateau 4x4 peut sembler trop petit pour permettre aux batailles de connexion, sauf les plus triviales, de se produire. Ce serait en effet vrai si le jeu se limitait à la 2D, mais l'empilement 3D de et la possibilité de connexions visibles masquant des connexions cachées (passages supérieurs coupant des passages inférieurs) permettent de développer d'intéressants mécanismes de connexion, de coupure et de contre-coupure de chemins.

De plus, les jeux de connexion joués sur le Système Shibumi peuvent être garantis pour toujours produire un gagnant. Pour comprendre pourquoi, considérez la pyramide entièrement empilée illustrée ci-dessous. Un sommet a été dessiné au centre de chaque bille visible et des arêtes dessinées entre des voisins connectés pour former un graphe de connectivité (à gauche).



Le double de ce graphique (à droite) est trivalent, ce qui signifie que trois cellules se rencontrent autour de chaque sommet. Les graphes trivalents évitent les impasses car deux morceaux de la même couleur se rencontrant autour d'un sommet, comme les billes rouges ci-dessous, ne peuvent pas être séparés par un troisième morceau d'une couleur différente se rencontrant également au sommet.



C'est la raison pour laquelle les jeux de connexion tels que Hex (Piet Hein, John Nash, 1942), Y-Game (Ea Ea, Charles Titus, 1953) et ConHex (Michail Antonow, 2002) garantissent toujours un gagnant - le deuxième graphique ci-dessus est en fait le pavage exact du plateau de ConHex ! Les connexions entre les billes visibles d'un Système Shibumi complet sont également trivalentes, malgré sa base carrée.

# Span

渋

Cameron Browne (2011)

👤 2 ⚙️ 1

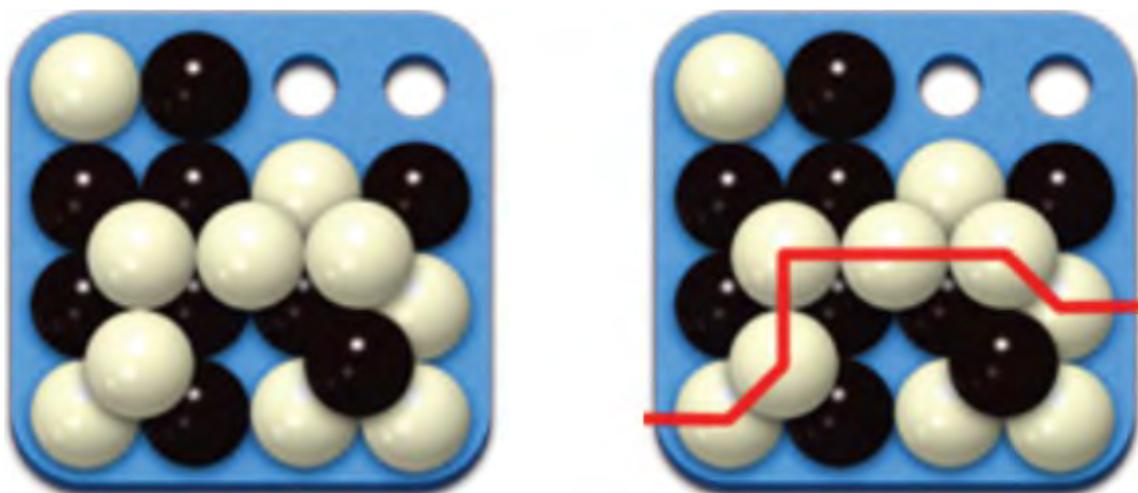
Span est le plus simple jeu de connexion jouable avec le Système Shibumi.

**Début** : Le plateau est vide.

**Déroulement** : Les joueurs, à tour de rôle, placent une bille de leur couleur sur n'importe quel point jouable.

**Fin** : Blanc gagne en formant un groupe de billes blanches visiblement connectées reliant les bords gauche et droit. Noirs en formant un groupe de billes noires visiblement connectées reliant les bords haut en bas.

L'exemple suivant montre une partie gagnée par Blanc, qui a réalisé une connexion visible reliant les bords gauche et droit du plateau.



Noir a également une connexion potentielle entre les bords supérieur et inférieur dans cet exemple, mais son chemin est coupé par le chemin blanc qui le traverse et il ne compte donc pas. Rappelez-vous que les passages supérieurs coupent les passages inférieurs.

Une partie de Span ne peut pas se terminer par une nullité. Il y a obligatoirement un gagnant, parfois après la pose de la dernière bille.

# Sponnect

渋

Martin Windischer (2011)

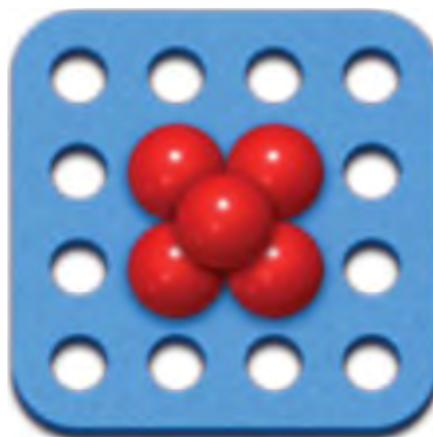
2 1

Sponnect est un jeu de connexion qui se joue sur les points visibles.

**Début** : On forme une petite pyramide avec 5 billes rouges neutres au centre du plateau.

**Déroulement** : Les joueurs, à tour de rôle, ajoutent une bille de leur couleur sur un point jouable. Un joueur peut passer si son adversaire ne vient pas de le faire.

**Fin** : Blanc gagne en formant un groupe de billes blanches connectées reliant les bords gauche et droit. Noirs en formant un groupe de billes noires connectées reliant les bords haut en bas.



L'exemple suivant montre une partie gagnée par Noir.



Les cinq billes rouges initiale occupent les points intérieurs, ce qui permet de jouer uniquement sur les points visibles.

Une partie de Sponnect ne peut pas se terminer par une nullité. Il y a obligatoirement un gagnant

# Spight

渋

Cameron Browne et Néstor Romeral Andrés (2011)

 2  3

Spight introduit le déplacement et le saut en cavalier.

**Début** : Le plateau est installé selon le schéma à droite.

**Déroulement** : Les joueurs, à tour de rôle, peuvent :

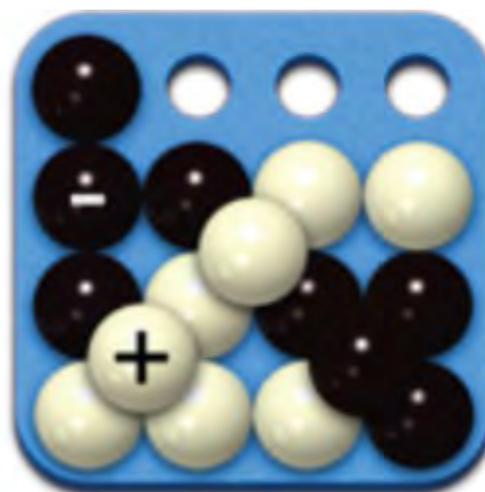
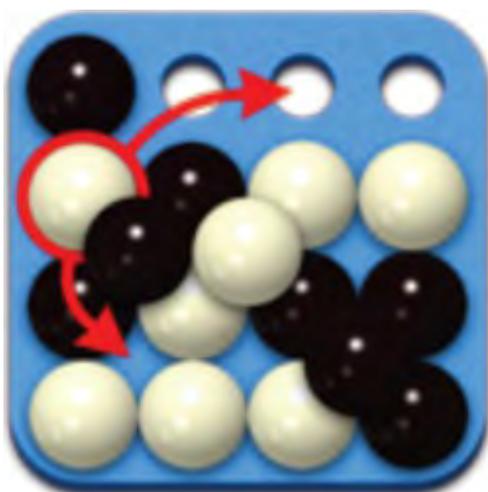
- 1) effectuer un déplacement en cavalier vers un point libre du même niveau ;
- 2) effectuer un saut en cavalier en montant d'un niveau ;
- 3) passer, s'ils n'ont pas de coup légal possible.

**Fin** : Un joueur gagne en connectant toutes ses billes en un seul groupe.



Déplacements de cavaliers et Sauts de cavalier : La bille blanche ci-dessous peut se déplacer de deux manières :

- 1) par un déplacement de cavalier vers un point libre au même niveau ;
- 2) par un saut de cavalier vers le 1<sup>er</sup> étage (les deux coups sont gagnants)



Blanc fait sauter le cavalier (+). Cela a pour conséquence de contourner une bille noire voisine au niveau supérieur et de la faire chuter sur le plateau (-).

Les mouvements peuvent provoquer des chutes, mais un saut de cavalier ne peut pas provoquer un ko car la bille qui tombe ne peut pas recevoir celle qui se déplace.

# Spice

渋

Martin Grider (2011)

👤 2 ⚙️ 2

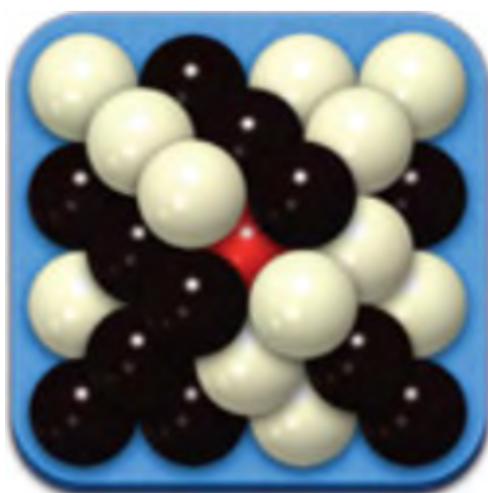
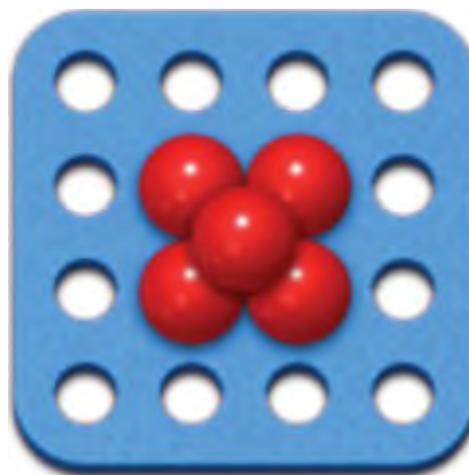
Spice est l'adaptation au Système Shibumi du jeu Ketchup (Nick Bentley, 2010).

**Début** : On forme une petite pyramide avec 5 billes rouges neutres au centre du plateau.

**Déroulement** : Les joueurs, à tour de rôle, placent une ou deux billes de leur couleur sur un point jouable (une seule au tout premier tour).

Si un joueur crée un groupe plus grand que le plus grand groupe qui existait avant d'avoir joué, alors son adversaire peut retirer n'importe quelle bille avant de jouer son tour.

**Fin** : La partie se termine lorsque la pyramide est terminée. L'apex est retiré, puis le propriétaire du plus grand groupe est déclaré vainqueur.



Dans l'exemple à gauche, Blanc a gagné en formant un groupe de 8. Le plus grand groupe de Noir est à 6.

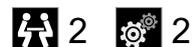
Martin a initialement décrit les joueurs comme Ketchup (rouge) et Poivre (noir), conformément au noms utilisés dans Ketchup, le jeu qui a inspiré Spice. Les couleurs ont été échangées ici par souci de cohérence avec les autres jeux.

**Stratégie** : La bille en apex est très puissante dans les jeux de construction de groupe car elle relie les quatre côtés de la pyramide. La suppression de cet apex enlève l'énorme avantage qu'aurait eu le joueur posant la dernière bille ; la géométrie pyramidale convient parfaitement à ces règles.

# Spaiji



Néstor Romeral Andrés (2011)



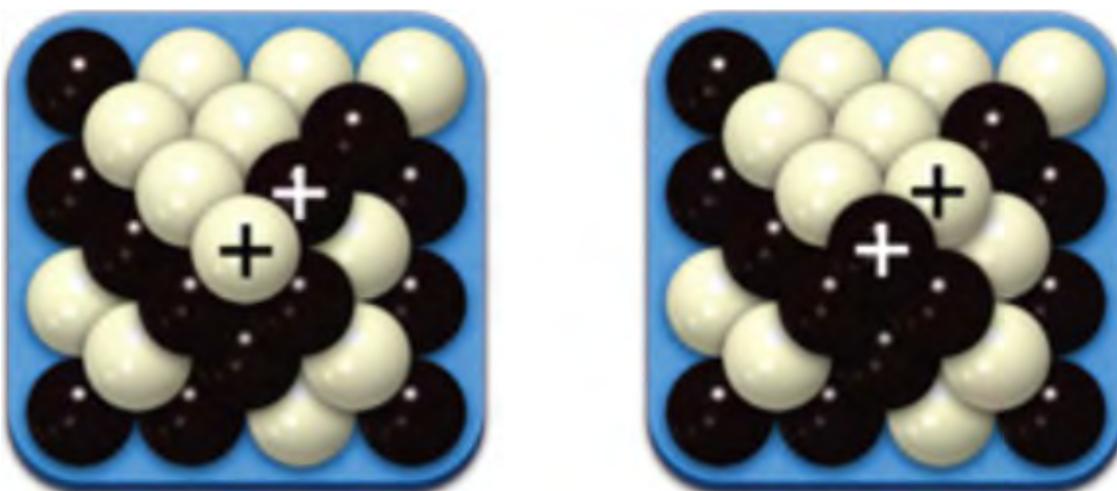
Spaiji est l'adaptation au Système Shibumi de Taiji (même auteur, 2007), qui implique le placement de deux couleurs de billes par tour.

**Début** : Le plateau est vide.

**Déroulement** : Les joueurs ajoutent à tour de rôle une bille blanche et une bille noire à chaque tour, dans n'importe quel ordre, à n'importe quel point jouable, à condition que les deux billes se touchent.

**Fin** : La partie se termine lorsque la pyramide est terminée. Le propriétaire du plus grand groupe visiblement connecté l'emporte. En cas d'égalité, le second joueur (Noir) l'emporte.

Considérez le coup final de Blanc dans la partie ci-dessous. Il y a deux façons possibles de remplir les deux derniers points, comme indiqué.



En jouant le coup à gauche, Blanc perd 7-13, mais en jouant le coup à droite, il gagne 10-9. Blancs devraient choisir le coup à droite !

Chaque partie durera exactement 15 coups. Le premier joueur (Blanc) jouera aussi le dernier coup, ce qui suggère un important avantage pour le premier joueur.

**Variante** : incluez les billes cachées lors du décompte.

# Spaghetti

渋

Phil Leduc (2011)

👤 2 ⚙️ 2

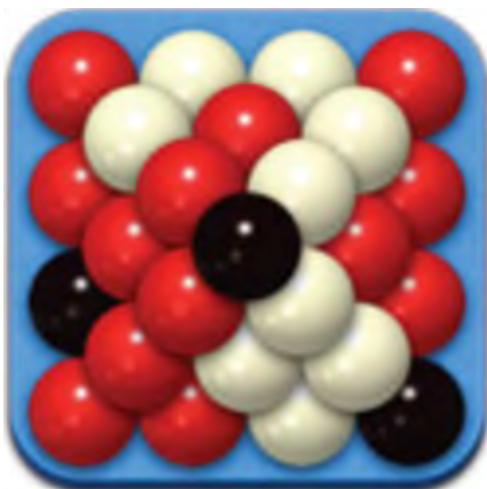
Spaghetti est un jeu de création de chemin avec des pièces neutres. Les joueurs sont Blanc (spaghetti) et Rouge (sauce).

**Début** : Blanc met une bille (de viande) noire sur n'importe quel trou du plateau.

**Déroulement** : Les joueurs ajoutent à tour de rôle une bille de leur couleur à tout point jouable voisin de la dernière bille jouée (orthogonal, diagonal ou reposant sur). Quand ce n'est pas possible, ils doivent placer une bille noire à n'importe quel point jouable.

**Fin** : La partie se termine lorsqu'il ne reste que l'apex comme point libre. Une bille noire est placée à l'apex, et le gagnant est le joueur avec le plus long chemin visible connecté de sa couleur. En cas d'égalité, le joueur qui a placé en dernier une bille noire perd.

Considérez la partie ci-dessous. Blanc gagne avec un chemin de longueur 9, battant le meilleur chemin de Rouge de longueur 8 (à droite).



Le chemin de Rouge n'inclut pas la bille indiquée (-), car les chemins ne peuvent pas repasser sur une bille déjà comptée (les chemins n'ont pas de ramification)

La bille neutre au sommet est un moyen élégant d'éviter la puissance du point le plus haut. Phil suggère d'utiliser un jeton (par exemple une bille neutre) pour se rappeler de qui a placé la dernière bille noire.

# Splash

渋

Cameron Browne (2012)

 2  3

Splash est un jeu de regroupement qui met en œuvre des introductions de billes et des chutes.

**Début** : Le plateau est installé comme sur la figure à droite.

**Déroulement** : Les joueurs, à tour de rôle, peuvent :

- 1) entrer une bille de leur couleur par le côté sur une plate-forme 2x2, ce qui peut pousser d'autres billes, ou
- 2) retirer une bille de leur couleur et la remettre en jeu selon la règle définie en 1).

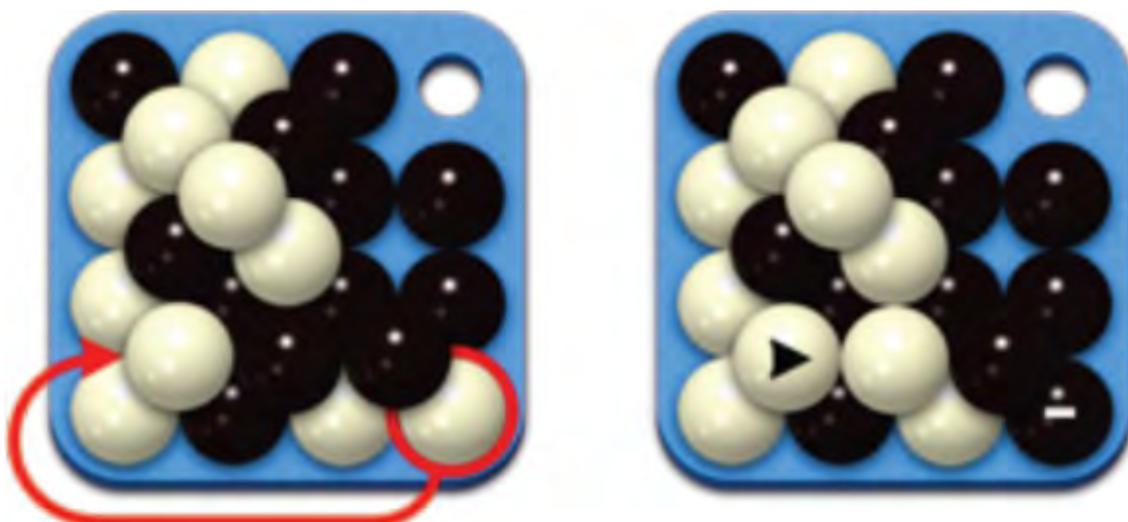


Le retrait peut provoquer une chute. L'entrée peut provoquer une chute mais elle ne peut pas provoquer l'expulsion d'une bille hors du jeu.

Il est interdit d'entrer la bille retirée sur une plate-forme comprenant une bille qui vient de tomber dans le cadre du retrait.

**Fin** : un joueur gagne en connectant visiblement toutes ses billes en un seul groupe.

Regardons, par exemple, la situation ci-dessous où Blanc vient de jouer.



Blanc semble avoir de gros problèmes. Noir a une victoire facile au prochain tour (en retirant la pièce noire isolée et en l'insérant dans son groupe noir principal), mais Blanc a deux billes isolées, qui sont toutes deux entourées et qui ne peuvent pas être déplacées toutes les deux à ce tour.

Cependant, Blanc peut sauver la situation avec le retrait-introduction indiqué ci-dessus (à gauche). Blanc retire bille du coin en bas à droite, faisant tomber la bille noire, ce qui libère du même coup la ligne du bas qui ne contient plus que deux billes. Blanc introduit ensuite sa bille pour faire glisser cette ligne du bas d'un cran vers la droite, reliant ainsi toutes les billes blanches visibles en un seul groupe et le gain de la partie (à droite). C'est d'ailleurs le seul coup gagnant pour Blanc.

Cet exemple démontre la puissance du retrait-introduction, en particulier lorsque il provoquent une chute, et encore plus lorsque la réintroduction provoque à son tour une chute. Ce dynamisme amène des bouleversements importants dans le jeu, en un seul coup, qu'il faut contrôler et prévoir.

**Stratégie** : essayez de ne pas laisser l'adversaire isoler vos billes ni de les clouer avec deux de leurs propres billes ! Selon la situation, de telles billes isolées peuvent être impossibles à relier au groupe principal, et peuvent provoquer la perte de la partie.

Les règles selon lesquelles les joueurs ne peuvent pas éjecter les billes hors du jeu, ni introduire une bille sur d'autres billes qui viennent de chuter dans le cadre du mouvement, sont nécessaires pour éviter les répétitions.

Ce jeu a été spécialement conçu pour exercer des mouvements de glissade et de chutes latérales comme décrit par Giacomo Galimberti. Pour plus de détails, voir **Chutes latérales** à la page 12.

# Schéma

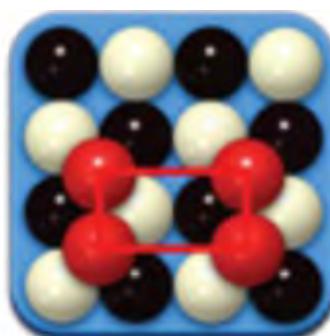
Les lignes sont le motif géométrique le plus couramment utilisé dans les jeux Shibumi et elles ont leur propre catégorie. Cependant, la pyramide à base carré offre de nombreux autres modèles intégrés au choix. Voici quelques exemples.



Carré de coins



Carré d'arêtes



Rectangle de coins



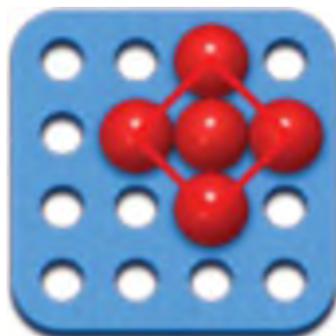
Pyramide de coins



Pyramides attachées



Pyramide inverse



Signe Plus



Deux triangles



Losange

Il y a eu à ce jour peu de jeux Shibumi basés sur des motifs. Cependant, cela semble être une piste intéressante à explorer en raison des possibilités combinatoires. Il y a plusieurs :

- Formes : carré, rectangle, pyramide, triangle, losange ...
- Orientations : alignées, pivotées, inversées ...
- Tailles : 1, 2×2, 3×3, 4×4, 2×3, 2×4, 3×4 ...
- Styles : coins, arêtes, faces, plein, vide, intérieur, extérieur ...
- Couleurs : identiques, différentes, majoritaires, minoritaires ...

# Spyramid

渋

Néstor Romeral Andrés (2012)

 2  2

Spyramid utilise une condition de victoire basée sur un modèle.

**Début** : Le plateau est vide.

**Déroulement** : Les joueurs ajoutent ou déplacent à tour de rôle une bille de leur couleur vers n'importe quel point jouable. Les billes ne peuvent pas être déplacées sur une bille qui vient de chuter suite à un déplacement.

**Fin** : Un joueur gagne en plaçant des billes de sa couleur aux cinq coins d'une pyramide de n'importe quelle taille, pointant vers le haut ou vers le bas. Si des pyramides des deux couleurs se forment en même temps, c'est le joueur actif qui gagne.

Dans l'exemple ci-dessous, c'est à Noir de jouer. Le coup indiqué (+) fait remporter la partie car il termine le sommet d'une pyramide 3×3 avec quatre autres billes noires à sa base (à droite).



Les pyramides gagnantes peuvent être de taille 2×2, 3×3 ou 4×4. Il y a 14 pyramides potentielles intégrées dans le pyramide à base carrée 4×4.

**Variante** : Vous pouvez aussi compter les pyramides pivotées de 45 degrés par rapport au plateau.



# Achèvement

Placer une bille à l'apex complète la pyramide. C'est un objectif naturel et intuitif pour les jeux Shibumi, et plusieurs règles l'utilisent à bon escient.



Cependant, des précautions doivent être prises pour éviter de biaiser le jeu vers un joueur en particulier. Le Système Shibumi contient un nombre fixe et connu de points (30), et le sommet ne peut jamais être joué avant un autre point.

Par exemple, si les joueurs ajoutent simplement à tour de rôle une bille à n'importe quel point jouable et gagnent en complétant la pyramide, alors :

- Le joueur 2 gagnerait chaque partie à deux joueurs.
- Le joueur 3 gagnerait à chaque partie à trois joueurs.
- Le joueur 2 gagnerait chaque partie à quatre joueurs, et ainsi de suite.

Le placement doit être contraint, ou le retrait de bille possible, de sorte que ce ne soit pas toujours le même joueur qui complète l'apex pour gagner la partie.

# Spire

渋

Dieter Stein (2011)

 2  2

Spire est un jeu simple de décompte de plates-formes.

Spire a été le premier jeu présenté au Shibumi Challenge et a pris la 2<sup>e</sup> place.

**Début** : Le plateau est vide.

**Déroulement** : Les joueurs, à tour de rôle, ajoutent (sur un point jouable) :

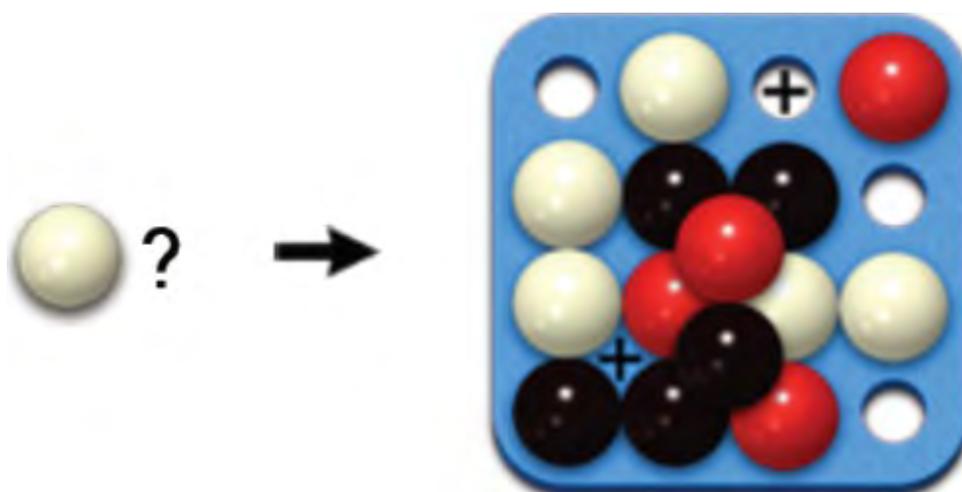
- 1) une bille de leur couleur, ou
- 2) une bille rouge puis une bille de leur couleur.

Aucune plate-forme ne peut comporter plus de deux billes de la même couleur. Aucune bille ne peut être empilée sur une plate-forme contenant deux billes de sa couleur.

Les joueurs qui n'ont pas de coup légal doivent passer. Cela peut se produire au début d'un tour ou après avoir placé une bille rouge.

**Fin** : Le joueur qui place la dernière bille gagne. Le dernier mouvement peut être de n'importe quelle couleur à tout moment.

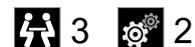
L'exemple suivant montre les deux seuls points où il est possible de jouer une bille blanche. Les autres trous du plateau ont déjà deux billes blanches dans les plates-formes voisines, et l'autre plate-forme a deux billes de support blanches.



# Spinimax



Cameron Browne (2011)



Spinimax est un jeu Shibumi simple pour trois joueurs. Les placements sont effectués sur le plateau, mais peuvent déclencher des empilements automatiques.

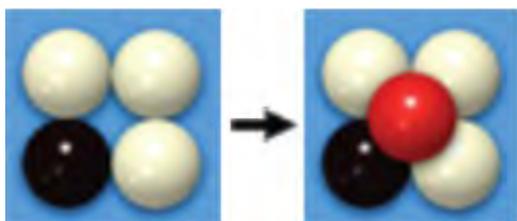
**Début** : Le plateau est vide.

**Déroulement** : Les joueurs ajoutent à tour de rôle une bille de leur couleur dans un trou vide.

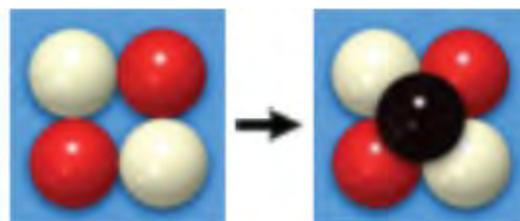
Chaque fois qu'une plate-forme est constituée, à n'importe quel niveau, une bille est automatiquement empilée au-dessus ; la couleur de la bille est la couleur minoritaire de la plate-forme (quand une minorité est constatable), sinon elle est de la couleur majoritaire de la plate-forme.

**Fin** : Le joueur dont la couleur est placée à l'apex gagne la partie.

La couleur minoritaire est celle la moins représentée sur une plate-forme.

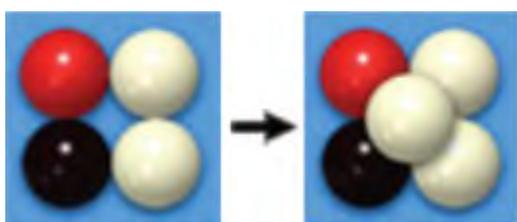


Une seule couleur minoritaire

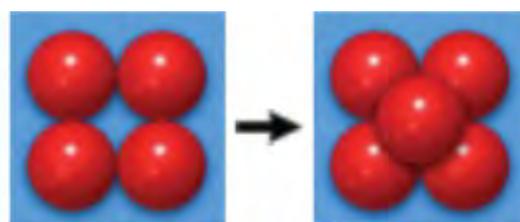


Une seule couleur minoritaire

La couleur majoritaire est celle la plus représentée sur une plate-forme.



Une seule couleur majoritaire



Une seule couleur majoritaire

Les majorités ne sont pris en compte que s'il n'y a pas de minorité unique.

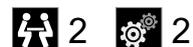
Chaque placement peut déclencher plusieurs placements, car chaque empilement automatique peut compléter une plate-forme qui déclenche d'autres empilements.

Chaque partie est garantie de se terminer après exactement 16 coups. Cependant, les derniers mouvements peuvent être difficiles à prévoir correctement.

# Splastwo



Giacomo Galimberti (2012)



Splastwo adapte le jeu de type Nim à la 3D.

Splastwo a pris la 3<sup>e</sup> place du Shibumi Challenge.

**Début** : Le plateau est vide. Chaque joueur reçoit 15 billes de sa couleur.

**Déroulement** : Les joueurs placent à tour de rôle une, deux ou trois billes de leur couleur sur des points jouables adjacents au même niveau. Toutes les billes jouées lors d'un tour doivent former une seule ligne contiguë.

Si un joueur manque de billes, alors l'adversaire complète la pyramide avec les billes qui lui restent.

**Décompte** : Les joueurs marquent 1 point pour avoir terminé chacun des trois niveaux inférieurs et 2 points pour avoir placé une bille à l'apex.

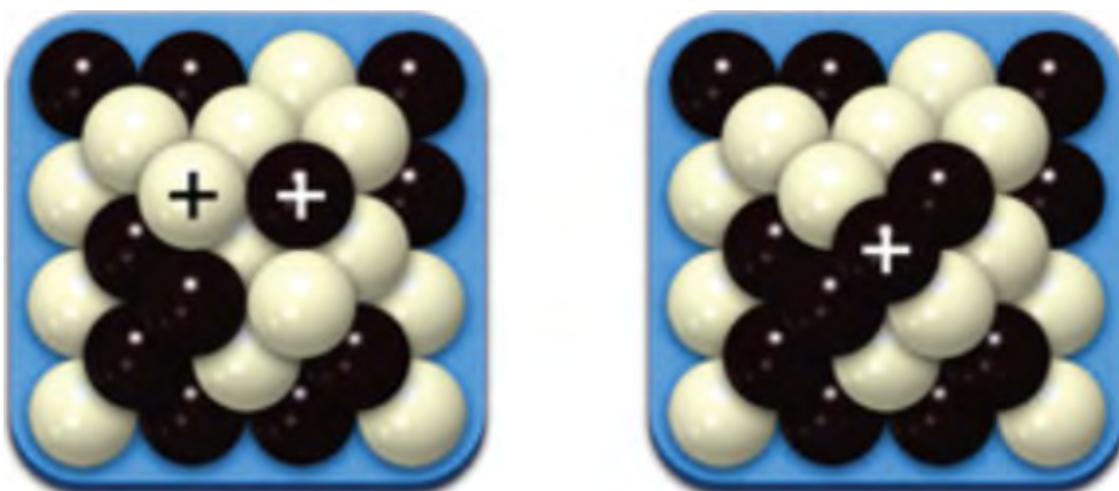
**Fin** : La partie se termine lorsque la pyramide est terminée. Le joueur avec le plus de points l'emporte.

L'exemple suivant montre une partie en action, au tour de Blanc de jouer (à gauche). Noir a marqué 1 point pour avoir terminé le niveau du plateau, et Blanc décide d'égaliser le score en complétant le niveau 1 avec une ligne de trois (à droite). Les deux joueurs ont désormais 1 point.



Noir pourrait maintenant terminer le niveau 2 avec une ligne de deux pour gagner un autre point, mais cela permettrait à Blanc de poser l'apex pour marquer 2 points et gagner la partie.

Au lieu de cela, Noir place une seule bille, ce qui oblige Blanc à jouer une seule bille en réponse pour terminer le niveau 2 (à gauche).



Ce placement concède un autre point à Blanc, mais Noir peut désormais placer sa dernière bille à l'apex pour 2 points, gagnant ainsi la partie par 3 points à 2 (à droite).

**Stratégie** : Les 2 points de l'apex sont généralement décisifs. Les joueurs doivent planifier leurs mouvements pour être le dernier joueur à poser une bille.

Le sommet vaut 2 points à la fois pour éviter les égalités ( $1+1+1+2 = 5$ ) et pour refléter l'importance du coup final. On a constaté que cela augmentait la tension dans le jeu, car les joueurs doivent commencer à planifier leur assaut sur l'apex bien à l'avance.

Splastwo pourrait également être classé comme un jeu de score car il implique de compter, mais l'achèvement est le thème dominant.

Splastwo a été la surprise du Shibumi Challenge. Ce qui semblait initialement être juste un autre jeu de type Nim a littéralement pris une nouvelle dimension avec l'entrée en jeu de l'empilement 3D. Les règles semblent s'intégrer particulièrement bien avec la géométrie pyramidale, pour produire un jeu mathématiquement élégant et agréable. Malheureusement, nous pensons que sa nature de type Nim pourrait donner lieu à une stratégie gagnante simple si elle est recherchée.

**Trois joueurs** : Splastwo s'adapte naturellement à trois joueurs et peut être joué avec les mêmes règles. En cas d'égalité, le joueur qui a placé la bille d'apex l'emporte. Cela signifie qu'un joueur qui n'a encore terminé aucun niveau peut parfois gagner la partie en atteignant le sommet, ce qui ajoute du suspense et de la tension à la toute fin.

La version à trois joueurs a été conçue par Cameron Browne et Giacomo Galimberti après le Shibumi Challenge.

# Élimination

Élimination : le contraire de l'achèvement. Parce que parfois, il est juste bon de se débarrasser des choses.

Les jeux d'élimination se présentent sous de nombreuses formes et, pour Shibusumi, ils peuvent impliquer de :

- vider la pyramide,
- vider sa main,
- jouer toutes les billes d'une certaine couleur,
- enlever toutes les billes d'une certaine couleur, etc.

L'élégance est souvent décrite comme l'absence d'encombrement inutile. L'élimination semble donc un thème particulièrement approprié pour les jeux Shibusumi, même s'il s'agit d'une catégorie relativement inexploitée jusqu'à présent.

# Spanic



Néstor Romeral Andrés (2012)

3-6 2

Spanic est un jeu multijoueurs avec une distribution aléatoire des billes.

**Début** : Le plateau est vide. Un sac est rempli de 30 billes (10 de chaque couleur) et les joueurs tirent au hasard un certain nombre de billes comme suit, en les cachant aux autres joueurs :

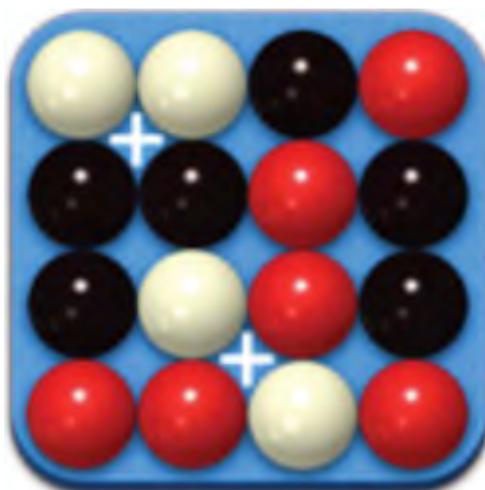
- à 3 joueurs : 10 billes chacun
- à 4 joueurs : 7 billes chacun (placez les 2 billes restantes sur le plateau)
- à 5 joueurs : 6 billes chacun
- à 6 joueurs : 5 billes chacun.

**Déroulement** : Les joueurs, à tour de rôle, peuvent :

- 1) placer une de leurs billes sur un trou ou une plate-forme vide contenant au moins deux billes de cette couleur, ou
- 2) passer.

**Fin** : Le gagnant est le premier joueur à épuiser ses billes. Si tous les joueurs passent successivement, alors le gagnant est le joueur avec le moins de billes restantes.

Le sujet de Spanic est la gestion des couleurs. Par exemple, il n'est plus possible que de poser deux billes blanches dans la partie ci-dessous (+), donc tout joueur détenant plus de deux billes blanches ne peut pas terminer.





**Capture**

La capture est un mécanisme difficile à mettre en œuvre avec le Système Shibumi, en raison de la place extrêmement contrainte. Toutes les attaques, sauf la plus subtile, menaceraient simplement la plupart des pièces du plateau à chaque tour. La capture asymétrique est particulièrement intéressante dans ce contexte, faute de quoi une furieuse bataille se déroulerait dans cette petite arène.

Cependant, la capture peut offrir des avantages significatifs, car le retrait et le recyclage des pièces peuvent naturellement prolonger les jeux au-delà des 15 ou 30 coups typiques. L'échange dynamique de pièces est une voie naturelle vers des jeux plus profonds.

Les quelques jeux Shibumi connus qui impliquent la capture utilisent diverses contraintes pour limiter le potentiel de capture. Cela aide à établir de l'équilibre, et l'un d'entre eux (Spargo) est le jeu Shibumi le plus abouti.

# Spoing

渋

Stephen Tavener (2011)

👤 2 ⚙️ 3

Spoing est l'un des rares jeux Shibumi à ne pas utiliser l'empilement.

**Début** : Le plateau est installé comme sur la figure à droite.

**Déroulement** : Les joueurs déplacent à tour de rôle une bille de leur couleur ou une bille rouge neutre, pour sauter par-dessus une bille adjacente d'une couleur différente et atterrir sur une bille derrière celle-ci.

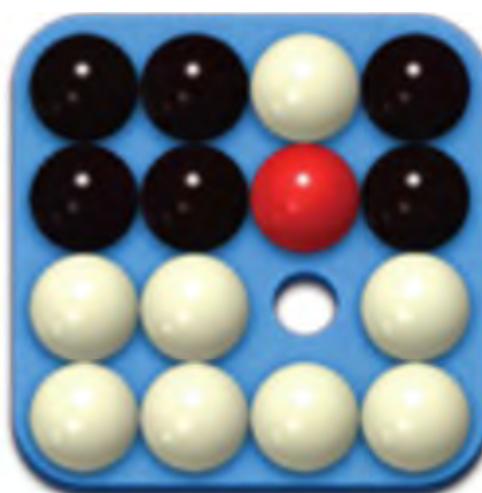
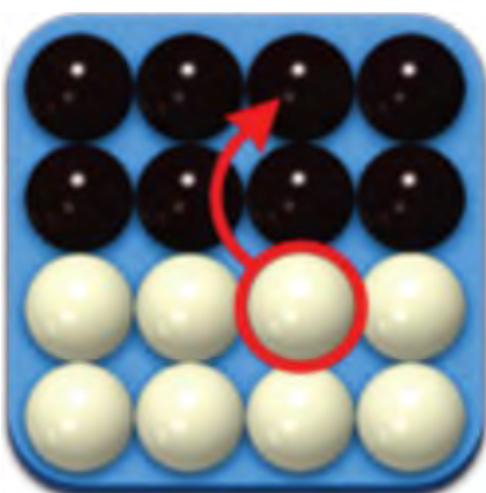
La bille d'arrivée est retirée et la bille sautée est remplacée par une bille dont la couleur n'est ni celle de la bille qui se déplace ni celle de la bille sautée.

Les sauts peuvent se faire en diagonale.

**Fin** : La partie se termine quand un joueur ne peut pas jouer. Le vainqueur est celui qui possède encore le plus de billes en jeu.



Considérez le mouvement suivant de Blanc. La bille blanche saute par-dessus une bille noire pour capturer la bille noire au-delà, après quoi la bille sautée est convertie dans la couleur absente (rouge).



Les joueurs ne peuvent plus jouer s'il n'y a plus trois billes d'affilée quelque part sur le plateau.

# Spargo



Cameron Browne (2006 – 2011)



Spargo est un dérivé 3D du Go, dans lequel les billes clouées restent actives dans le jeu après la capture.

**Début** : Le plateau est vide.

**Déroulement** : Les joueurs ajoutent à tour de rôle une bille de leur couleur sur un point jouable. La bille placée doit avoir de la liberté (c'est-à-dire qu'elle doit être visiblement reliée à au moins un trou vide du plateau par une chaîne continue de billes amies qui se touchent visiblement).

Les billes ennemies sans liberté sont capturées après chaque placement, sauf les billes supportant une ou plusieurs pièces ennemies qui ne sont pas retirées. Ces billes survivent à la capture et restent actives dans le jeu en tant que zombies.

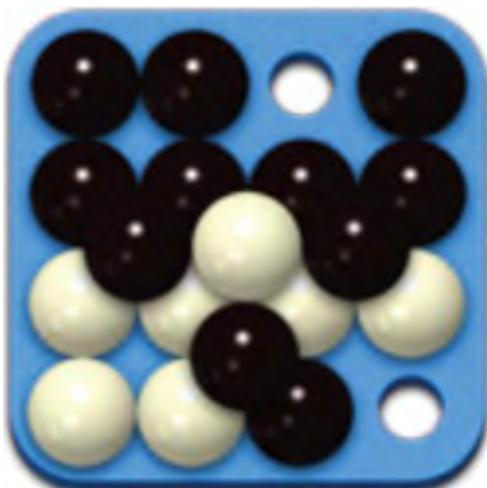
Il n'est pas autorisé de passer.

Les chemins supérieurs coupent les chemins inférieurs.

La règle du *ko* s'applique : il n'est pas permis de répéter la position de jeu du tour précédent.

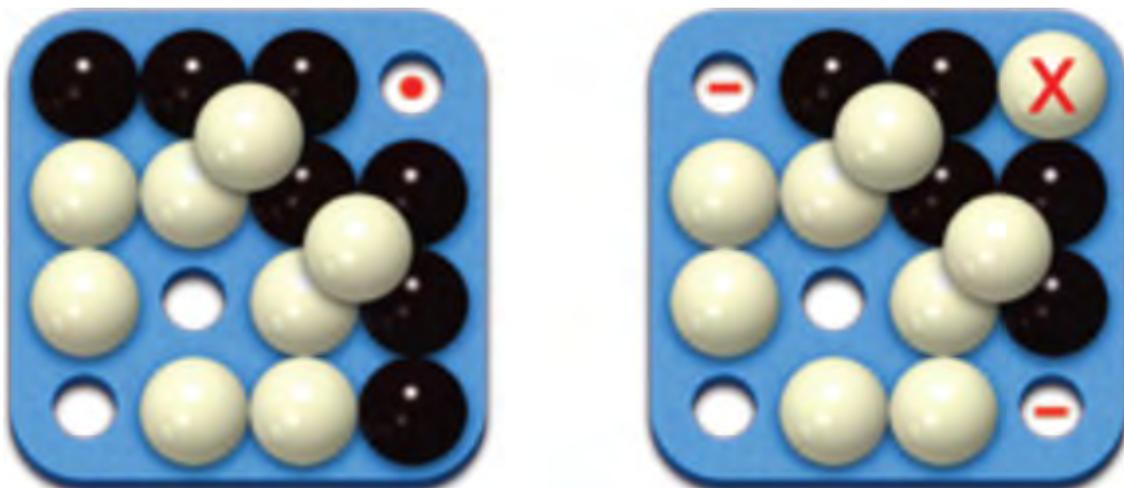
**Fin** : La partie se termine lorsque le joueur actif n'a pas de coup légal. Le vainqueur est le joueur avec le plus de billes en jeu (en comptant les zombies).

Considérons la position suivante, à Blanc de jouer.



Le placement de Blanc (+) supprime la dernière liberté du grand groupe noir, capturant sept de ses neuf membres. Les deux billes noires qui supportent la bille blanche survivent à la capture et restent actives dans le jeu en tant que zombies.

Les zombies peuvent avoir un impact dévastateur sur un jeu, comme le montre l'exemple suivant. Tout d'abord, considérez que c'est au tour de Noir de jouer. Noir ne peut jouer sur aucun trou du plateau, car un tel placement n'aurait aucune liberté par la suite.



Maintenant, considérez que c'est au tour de Blanc de jouer. Blanc aimerait capturer le groupe noir en remplissant sa seule liberté restante (pointée). Cependant, ce placement ne capturerait que deux billes noires et transformerait les cinq autres en zombies, ne laissant aucune liberté à la bille blanche après le placement (à droite). Blanc ne peut donc pas non plus faire ce placement. Les zombies protègent cet œil et le groupe noir est (temporairement) en sécurité.

Cette position est intéressante car le joueur qui a le trait perd, quel que soit ce prochain joueur ! Spargo est étonnamment difficile à analyser, même sur le petit plateau 4 × 4, et est le jeu Shibumi le plus profond.

Spargo est la version 4×4 du jeu Margo (même auteur, 2006). Voir **Jeux 6×6** à la page 84. Il a été initialement testé à la plus petite taille sans y croire vraiment, mais le jeu 4×4 a rapidement révélé son propre caractère unique.

**Version à trois joueurs** : Spargo peut être joué à trois joueurs en utilisant les mêmes règles que ci-dessus. Si vous pensiez que la version à deux joueurs était difficile...



**Score**

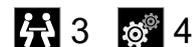
Les jeux de score impliquent généralement une forme de notation ou de majorité, le gagnant étant le joueur qui remplit le plus souvent une condition spécifiée.

La notation doit être suffisamment intuitive pour que le score ne devienne pas une corvée et, idéalement, ne doit être appliquée qu'une seule fois à la fin plutôt qu'après chaque mouvement. Splink est un exemple de jeu dans lequel le score est si intuitif que les joueurs peuvent généralement juger du mérite relatif d'un coup sans effectuer un compte exact, et n'ont besoin de marquer le jeu qu'une seule fois à la fin.

# Spindizzy



Dieter Stein (2011)



Spindizzy est un jeu époustouflant pour trois joueurs.

**Début** : Le plateau est vide.

Chaque joueur prend 10 billes de sa couleur, en passe 3 à son voisin de gauche et 2 à son voisin de droite. À partir de ce moment, ces billes restent cachées aux joueurs adverses.

On peut placer une onzième bille de sa couleur devant chaque joueur pour mémoriser les couleurs de chacun.

Un joueur est désigné pour être Maître du jeu lors du premier tour.

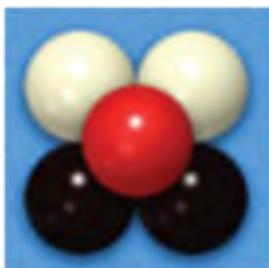
**Déroulement** : À chaque tour, les joueurs sélectionnent secrètement une bille de leur stock et la tiennent dans leur main fermée. Les billes sont ensuite révélées simultanément.

En commençant par le joueur dont la couleur a été choisie par le Maître du jeu, chacun place à tour de rôle la bille qu'il a sélectionnée sur n'importe quel point jouable. Le dernier joueur du tour devient Maître du jeu pour le tour suivant.

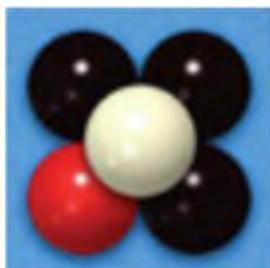
**Score** : chaque fois qu'une petite pyramide 2×2 est formée, le joueur dont la couleur représente la majorité (ou la bille la plus haute si aucune majorité ne se dégage) marque 1 point.

**Fin** : La partie se termine lorsque la pyramide est terminée. Le vainqueur est le joueur avec le plus de points. En cas d'égalité entre deux joueurs, le joueur arrivé troisième l'emporte.

Les exemples ci-dessous montrent l'attribution du point dans chaque situation.



1 point pour Rouge



1 point pour Noir



1 point pour Blanc

# Sprite

渋

Micah Fuller (2012)



Sprite est un élégant jeu de score des différences de couleurs.

Sprite a reçu une mention honorable au Shibumi Challenge.

**Début** : Le plateau est vide.

**Déroulement** : Les joueurs placent à tour de rôle deux billes à n'importe quel endroit jouable. Chaque bille doit être soit de la couleur du joueur soit rouge.

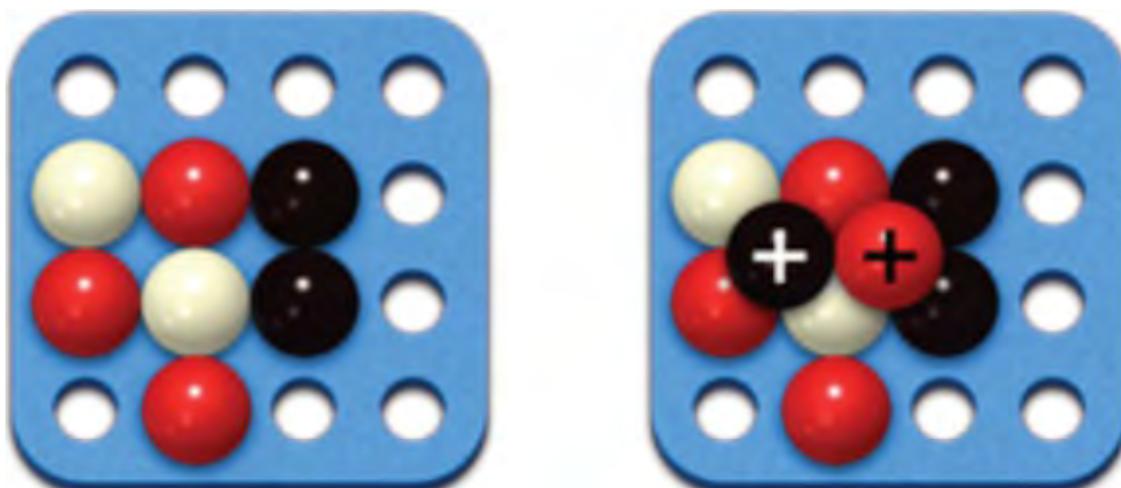
Lors du premier coup seulement, Blanc doit jouer une troisième bille supplémentaire rouge en plus des deux billes qu'il doit jouer normalement.

**Score** : Au fur et à mesure que chaque bille est jouée, son score est compté. Une bille de la couleur du joueur rapporte un nombre de points égal au nombre de billes rouges qu'elle touche. Une bille rouge rapporte un nombre de points égal au nombre de billes de la couleur du joueur qu'elle touche.

Une utilise un score relatif. Par exemple, le premier joueur marque 2 points : le score devient 2-0. Le joueur suivant marque 3 points et le nouveau score devient 0-1 (au lieu de 2-3).

**Fin** : La partie se termine lorsque la pyramide est terminée. Le vainqueur est le joueur dont le score est positif.

Considérez le tableau ci-dessous, à Noir de jouer (à gauche). Noir joue la bille rouge (+) pour 2 points puis la bille noire (+) pour 3 points, soit un total de 5 points pour ce coup (à droite). Noir aurait obtenu le même score si les billes avaient été jouées dans l'ordre inverse.



# Spao

渋

Néstor Romeral Andrés (2012)

 3  2

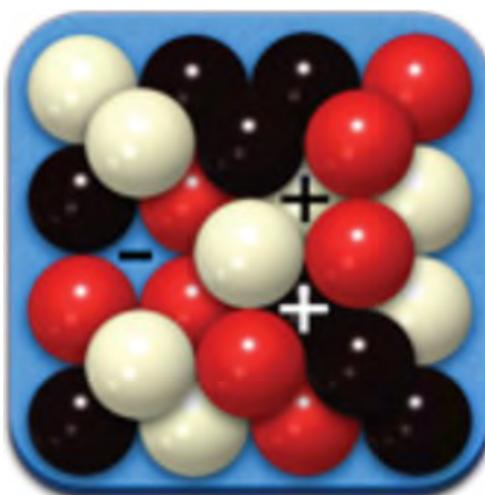
Spao est un jeu simple, spécifiquement pour trois joueurs, utilisant le mécanisme de score de groupe du jeu Omega (même auteur, 2010)

**Début** : Le plateau est vide.

**Déroulement** : Les joueurs placent à tour de rôle une bille de leur couleur à n'importe quel endroit jouable (trou vide ou plate-forme).

**Fin** : La partie se termine lorsque la pyramide est complète. Chaque joueur compte la taille de chacun de ses groupes de billes connectés (y compris les connexions cachées) et calcule le produit de ces tailles. Le produit le plus élevé l'emporte.

L'exemple suivant montre un jeu en cours, à Blanc de jouer. Une bille blanche jouée au point marqué (-) reliera toutes les billes blanches, formant un seul groupe de taille 9 pour un score de 9.



Cependant, une bille blanche jouée à l'un ou l'autre des points marqués (+) agrandira le groupe semi-souterrain à une taille de 5, pour donner un bien meilleur score de  $2 \times 2 \times 5 = 20$ .

**Stratégie** : il est préférable d'avoir plusieurs petits groupes qu'un seul grand groupe. Pour le jeu Omega, il a été constaté que la taille optimale du groupe était de 3.

Chaque partie durera exactement 30 coups. Spao n'est pas classé comme jeu de connexion, car le gagnant est décidé par le produit des tailles de groupes plutôt que par le simple fait de la connexion.

# Speedo



Cameron Browne (2012)



Speedo est un jeu de score de groupes pour trois joueurs similaire à Spao, impliquant à la fois le retrait et le placement à chaque tour pour un jeu plus profond.

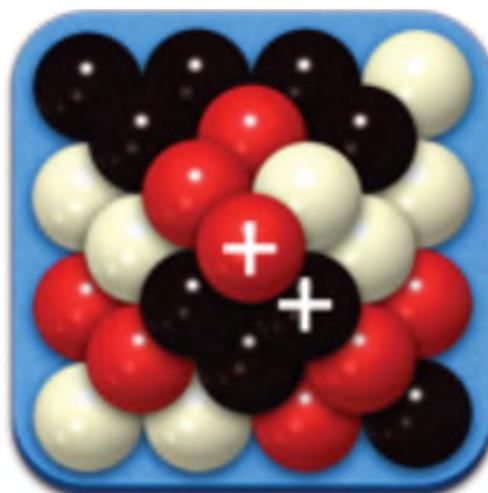
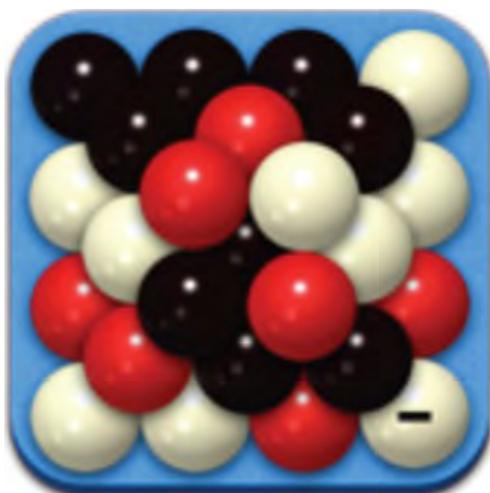
**Début** : Le plateau est vide. Blanc place une bille blanche sur n'importe quel trou.

**Déroulement** : Les joueurs, à tour de rôle :

- 1) retirent une bille libre de n'importe quelle couleur, puis
- 2) placent deux billes (une de chacune des autres couleurs), sur n'importe quels deux points jouables.

**Fin** : La partie se termine lorsque la pyramide est complète. Chaque joueur compte la taille de ses groupes visiblement connectés et calcule le produit de ces tailles. Le score le plus élevé l'emporte.

Considérez la position à gauche. C'est au tour de Rouge de jouer le dernier coup, mais son score n'est actuellement que de  $1 \times 1 \times 1 \times 2 \times 2 = 4$  par rapport à  $2 \times 2 \times 6 = 16$  pour Blanc et  $3 \times 5 = 15$  pour Noir (la bille centrale qui sera obligatoirement cachée n'est pas prise en compte).



Cependant, si Rouge enlève d'abord la bille blanche marquée (-) pour provoquer une chute et place ensuite les deux billes marquées (+) comme indiqué à droite, cela amène à un score gagnant de  $2 \times 3 \times 3 = 18$ . C'est le seul coup gagnant de Rouge.

Comme pour Spao, chaque partie durera exactement 30 coups. Contrairement à Spao, les connexions cachées ne comptent pas, et le retrait combiné et le double placement conduisent à des positions de jeu plus complexes et plus dynamiques.

# Spirit (of Shibumi)

渋

Néstor Romerol Andrés (2012)

 2-3  2

Spirit est un jeu minimaliste conçu pour distiller l'essence du shibui pour deux ou trois joueurs. Spirit nous parle de liberté.

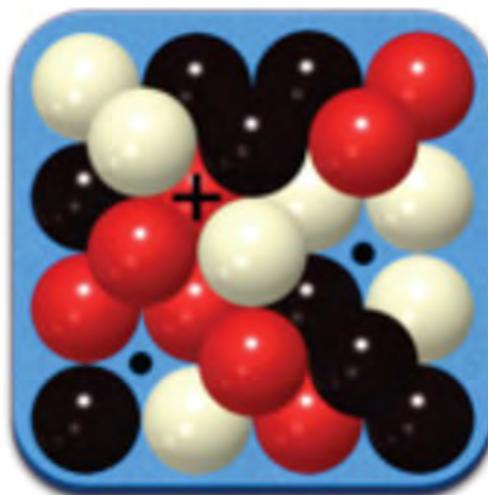
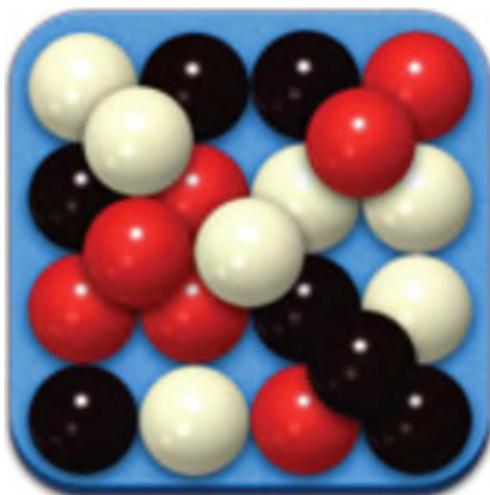
**Début** : Le plateau est vide.

**Déroulement** : Les joueurs, à tour de rôle, peuvent :

- 1) soit placer une bille de leur couleur à un point quelconque jouable, de sorte qu'aucune autre bille libre de leur couleur ne se trouve sur une même ligne orthogonale au même niveau
- 2) soit passer

**Fin** : La partie s'arrête quand tous les joueurs ont successivement passé. Le gagnant est celui qui a le plus de billes en jeu.

Blanc n'a aucun placement possible dans la position indiquée à gauche, car chaque point jouable est aligné avec une bille blanche libre au même niveau.



La position à droite est différente. Blanc peut jouer au point marqué (+) sur la droite pour un gain significatif. Les deux billes blanches deviennent des billes-supports et ne sont plus libres, ce qui permet à Blanc de jouer aux points marqués (•) ce que ne peut faire ni Noir ni Rouge.

Les égalités sont possibles mais rares.

# Spodd

渋

Giacomo Galimberti (2012)

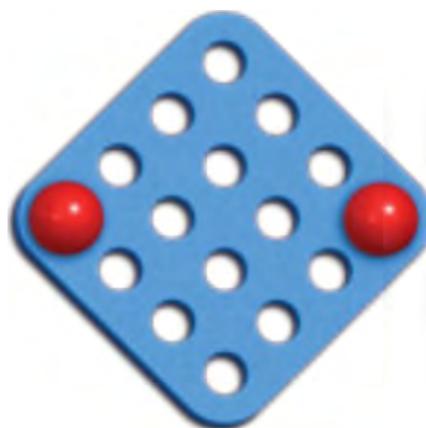
👤 2 ⚙️ 2

blabla

**Début** : Le plateau est installé comme suit.

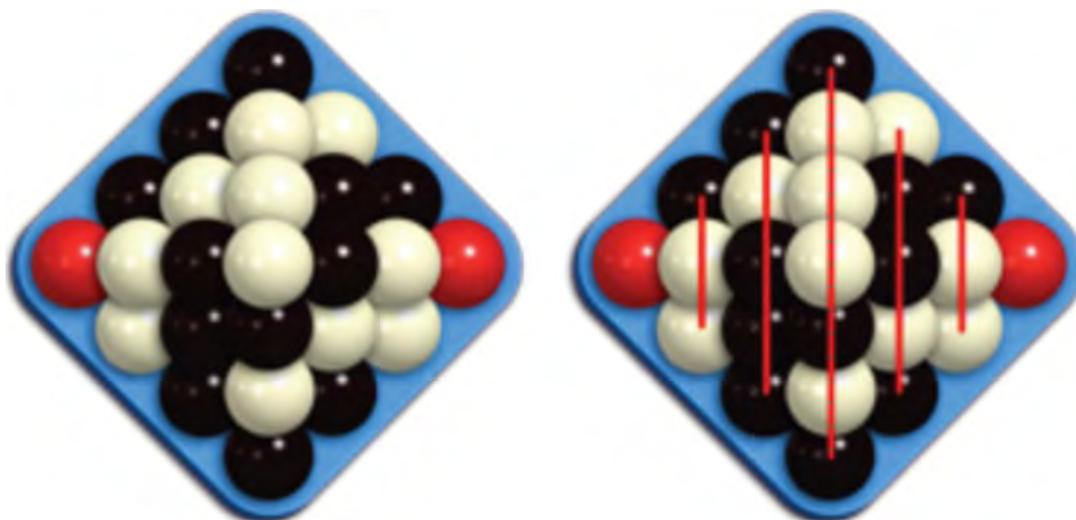
**Déroulement** : Les joueurs placent à tour de rôle deux billes qui se touchent, une blanche et une noire, sur tous les points jouables. Une bille peut soutenir l'autre.

**Fin** : La partie se termine lorsque la pyramide est complète. Les billes visibles sont comptées le long de chaque diagonale, et le joueur majoritaire gagne cette diagonale. Le vainqueur est celui qui remporte le plus de diagonales.



Par exemple, la partie suivante a été remportée par Blanc, qui a gagné 3 diagonales contre 2 :

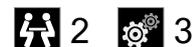
Blanc (2-1), Noir (4-1), Blanc (4-3), Noir (3-2) et Blanc (2-1).



Les égalités sont impossibles car le jeu a un nombre impair de diagonales, chacune composée d'un nombre impair de billes.

**Variante** : les diagonales valent respectivement 1, 2, 3, 2, 1 points. Cela valorise les diagonales les plus difficiles à emporter.

Cameron Browne et Néstor Romeral Andrés (2011)



L'objectif de Splink est différent pour les deux joueurs. L'un (le Médiateur) essaye d'établir des connexions. L'autre (le Corporatiste) essaye d'empêcher les connexions. Les joueurs partagent une réserve commun de 32 billes : 16 blanches et 16 rouges. Ils ne se distinguent pas par leur couleur mais par leurs rôles.

**Préparation** : Il y a deux façons de jouer à Splink:

- 1) **Duel** : On joue deux parties, en inversant les rôles. Le meilleur Médiateur gagne.
- 2) **Enchère** : Les joueurs enchérissent pour déterminer le score qui devra être atteint par le Médiateur. Le premier joueur qui passe devient le Corporatiste.

On joue ensuite comme suit.

**Début** : Le plateau est vide. Le Médiateur joue en premier.

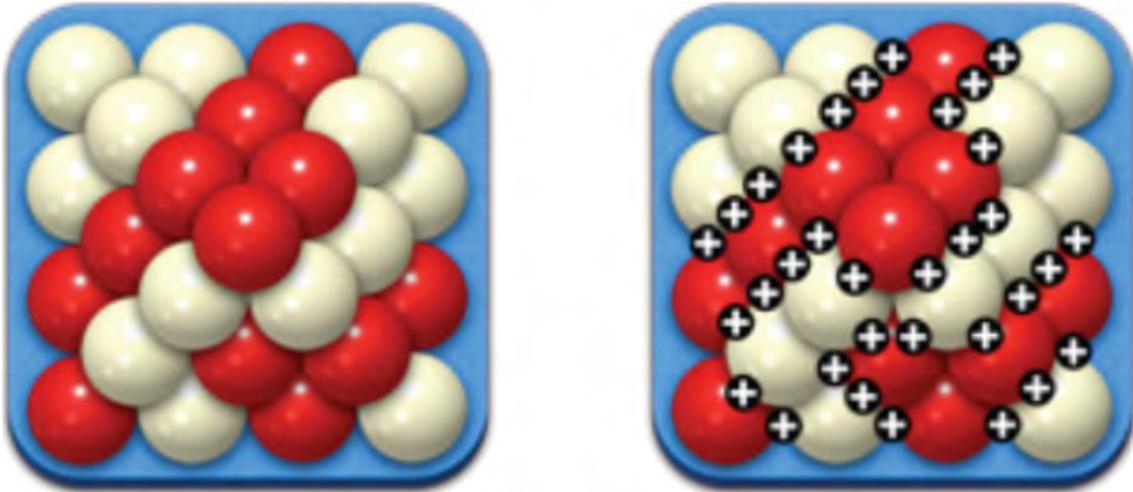
**Déroulement** : Les joueurs, à tour de rôle :

- 1) placent une bille blanche et une bille rouge de la réserve sur n'importe quels points jouables, ou
- 2) retirent une bille et la placent ailleurs (y compris sur des billes qui ont chuté en raison du retrait), puis placent une bille de l'autre couleur à n'importe quel endroit jouable. \*

**Fin** : La partie se termine lorsque la pyramide est complète. Le score du Médiateur est le nombre de contacts visibles entre billes voisines blanches et rouges.

\* Notez que l'option 2) ne peut être choisie que si la réserve contient au moins une bille de la couleur qui n'est pas retirée.

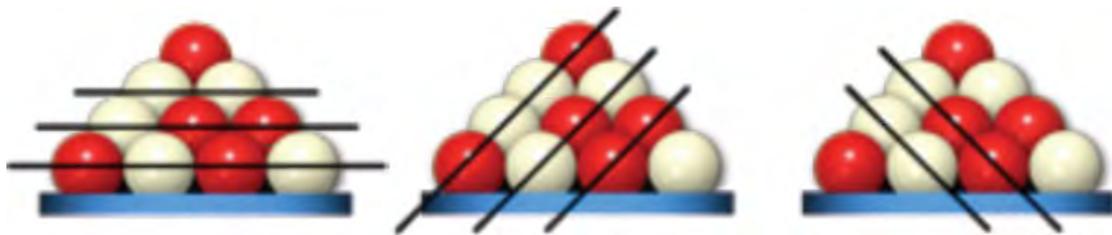
Par exemple, le Médiateur marque 33 points dans la partie suivante. Chaque contact blanc-rouge est indiquée à droite. Le Corporatiste devrait également vérifier le score car il est facile d'oublier certains des 60 contacts possibles.



Splink est apparu lors d'une recherche du jeu le plus simple impliquant le recyclage de pièces, afin de maximiser le Système Shibumi. Le jeu fonctionne de manière intuitive car repérer les incohérences de couleurs est une seconde nature. Malheureusement, la notation est plutôt fastidieuse.

Un moyen plus simple de compter les contacts est de compter chaque côté de la pyramide à tour de rôle, puis d'ajouter ces quatre sous-totaux pour obtenir le résultat final. Cela peut même être amusant pour le Corporatiste, qui peut compter le côté opposé en même temps.

Les figures suivantes montrent une manière méthodique pour marquer chaque côté. Comptez les contacts blanc-rouges le long de chaque rangée (à gauche), puis le long de chaque diagonale montante (milieu) puis le long de chaque diagonale descendante (droite) – sauf la crête, pour éviter de compter ces contacts deux fois.

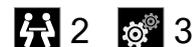


Des répétitions sont possibles, mais comme chaque tour change le score total, les joueurs devraient mettre fin à ces répétitions lorsque le score les favorise. Laisser cette responsabilité aux joueurs est plus élégant que d'interdire spécifiquement les répétitions dans les règles.

# Spagyric



Nathan Morse (2011)

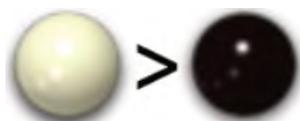


Spagyric implique un petit Chifoumi entre les joueurs à chaque tour, pour déterminer quelle couleur va jouer.

**Début** : Le plateau est vide.

Chaque joueur reçoit exactement la moitié du stock, soit 8 billes blanches, 8 noires et 8 rouges. La réserve de chacun est ensuite secrète.

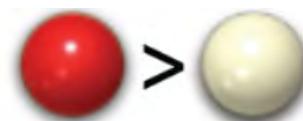
**Déroulement** : À chaque tour, les joueurs choisissent secrètement une bille de leur stock. Les deux joueurs révèlent simultanément leur choix et la couleur gagnante est décidée comme suit:



Blanc bat Noir



Noir bat Rouge



Rouge bat Blanc

Le gagnant de ce Chifoumi place la bille gagnante sur n'importe quel point jouable. La bille perdante est envoyée dans une défausse, dont le contenu est gardé caché.

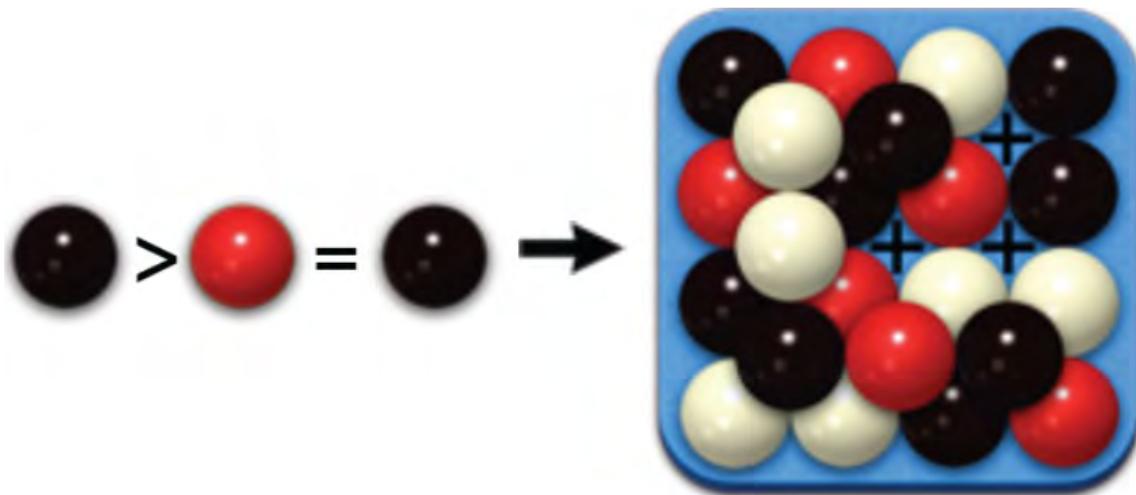
Si les deux joueurs choisissent la même couleur, les deux billes sont envoyées dans la défausse.

**Fin** : La partie est gagnée en formant un groupe connecté visiblement d'une taille exacte de 4, de n'importe quelle couleur. La partie est perdue si l'on crée avant cela un groupe connecté visiblement d'une taille de 3, 5 ou plus.

En cas d'égalité, les joueurs choisissent secrètement une bille chacun de la pile de défausse, et effectuent une partie éliminatoire comme ci-dessus.

Oui, on peut jouer à Pierre-Papier-Ciseaux avec le Système Shibumi !

Dans l'exemple suivant, le joueur X a secrètement choisi une bille noire et le joueur Y a secrètement choisi une bille rouge. Les deux billes sont révélées et la bille noire remporte le Chifoumi (le noir bat le rouge). La bille rouge est défaussée et la bille noire doit maintenant être placée sur le jeu. Malheureusement, il n'y a que trois points jouables (marqués +) et tous les trois entraînent la perte de la partie si l'on doit y placer une bille noire. Le joueur X perd donc la partie.



Mais alors, pourquoi le joueur X a-t-il choisi une bille noire si c'était un jeu perdant ? Noir était peut-être la seule couleur qui lui restait en stock. Ou peut-être que le joueur X a remarqué le coup gagnant pour une bille rouge (point central +) et qu'il a pensé que l'adversaire ne serait pas assez effronté pour faire le choix évident d'une bille rouge ce tour-ci... Mauvaise intuition, visiblement !

L'intrigue de ce jeu réside dans les bluffs et les contre-bluffs que les joueurs doivent effectuer, non seulement pour gagner les Chifoumis, mais pour les gagner avec les bonnes couleurs. Ou, dans certaines situations, pour perdre délibérément des couleurs particulières ; il peut être dangereux d'en avoir trop d'une couleur, comme indiqué ci-dessus.

Spagyric a été soumis au Shibumi Challenge avec des règles légèrement différentes, puis retravaillé par Nathan Morse, Cameron Browne et Néstor Romeral Andrés dans sa forme actuelle pour ajouter de la tension. Les parties dureront un maximum de 24 coups.

# Casse-tête



Ce chapitre contient des casse-tête à jouer entre vous et votre Shibumi.

Le Système Shibumi présente une bonne taille pour les casse-tête. Il est suffisamment complexe pour fournir des défis importants, mais assez petit pour que l'ensemble complet puisse être utilisé efficacement. Les énigmes qui en résultent sont raisonnablement faciles à résoudre, c'est-à-dire que nous n'avons pas besoin d'un super-ordinateur pour vérifier leur solution optimale.

# Spuzzle



Néstor Romeral Andrés (2011)



Spuzzle a été le premier casse-tête développé pour le Système Shibumi.

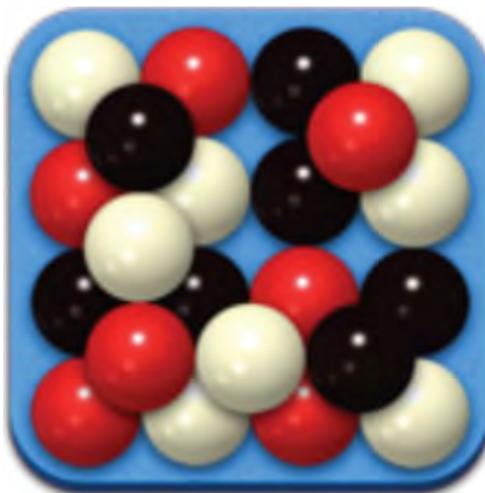
**Début** : Le plateau est vide.

**Déroulement** : Placez tour à tour une bille de n'importe quelle couleur (blanche, noire ou rouge) sur n'importe quel point jouable, de sorte qu'aucun groupe connecté de trois billes ou plus de la même couleur ne se forme.

Notez que les connexions cachées comptent !

**Fin** : Votre score est le nombre total de billes placées.

L'exemple suivant montre une partie avec 22 billes placées. La partie est terminée car plus aucune bille ne peut être placée sans former un groupe de taille trois.



22 est un très beau score. Pouvez-vous faire mieux ?

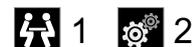
Remplir le plateau initial est facile, c'est après que ça commence à se compliquer...

Quel est le plus grand score possible ?

# Spin



Enrique Blasco (2011)



Spin est un casse-tête basé sur le changement de couleur qui n'implique pas d'empilement.

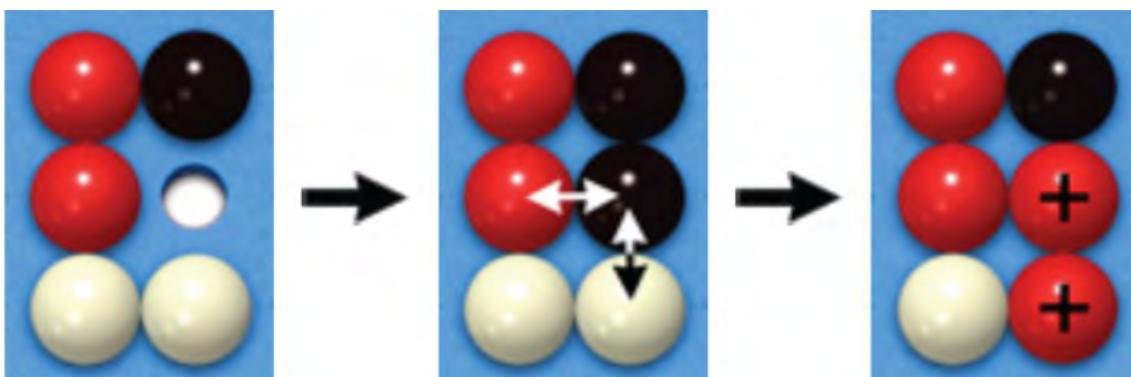
**Début** : Le plateau est vide. Vous commencez avec un nombre de billes spécifié de chaque couleur dans votre réserve (voir tableau page suivante). Les billes inutilisées restent dans le sac qui sert de réserve externe.

**Déroulement** : À chaque tour, placez une bille de votre réserve dans un trou vide. Si la bille touche une autre bille de couleur différente, les deux sont remplacées par des billes de la troisième couleur, prises dans la réserve extérieure.

Si le placement entraîne plusieurs paires de billes bicolores, vous choisissez la paire à remplacer.

**Fin** : Vous gagnez si toutes les billes du plateau sont de la même couleur après que la dernière bille de votre réserve a été placée

Considérez la position suivante (à gauche). Le placement de la bille noire (au milieu) crée deux paires de billes bicolores : noir / rouge et noir / blanc.



La paire noir / blanc est choisie, puis les deux billes fautives sont remplacées par des billes de la troisième couleur provenant de la réserve extérieure, dans ce cas, rouge.

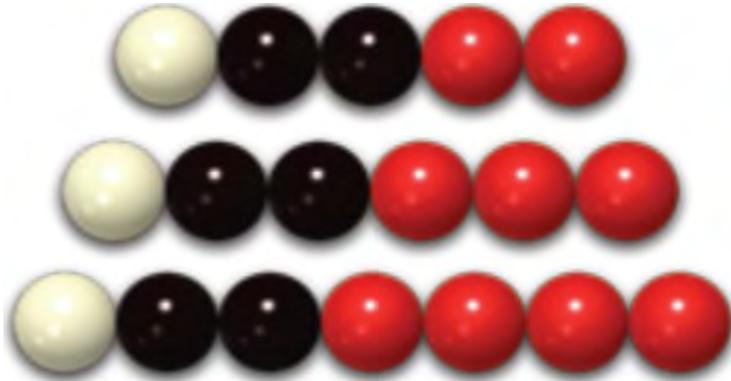
Ceci termine le tour.

Fait intéressant, les deux jeux de ce livret qui n'impliquent pas d'empilement (Spin et Spoung) mettent tous deux en jeu des changements de couleur.

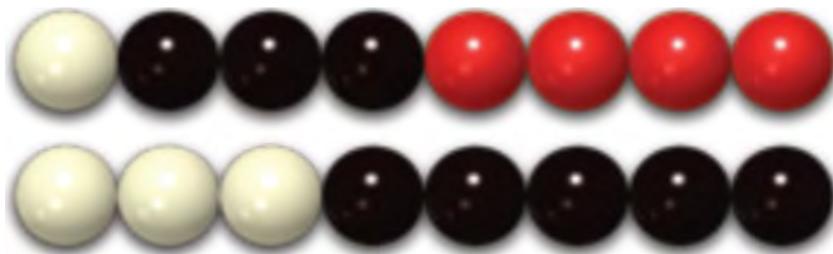
Le tableau suivant répertorie les mains de départ de complexité croissante.

## Mains de départ pour Spin

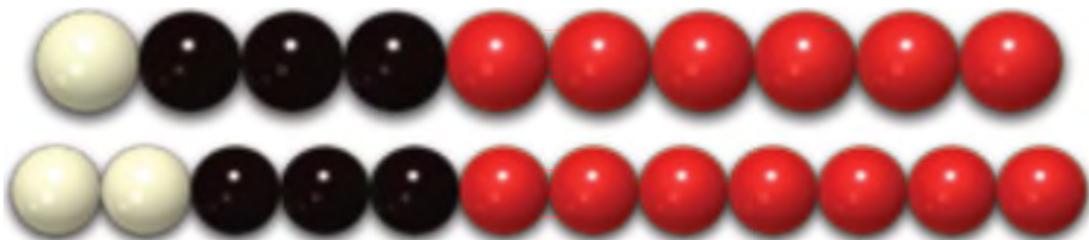
Très facile



Facile



Moyen



Difficile



# Spalone

渋

Cameron Browne (2012)

 1  2

Spalone est la version solitaire de Spanic.

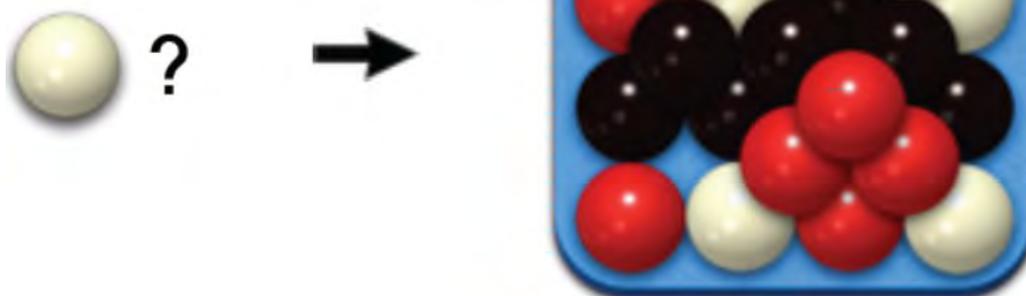
**Début** : Le plateau est vide. Placez 10 billes de chaque couleur (blanc, noire et rouge) dans un sac.

**Déroulement** : Piochez au hasard les billes une à une du sac, et placez-les :

- 1) sur un trou vide du plateau, ou
- 2) sur une plate-forme comportant au moins deux billes de la même couleur que celle de la bille tirée.

**Fin** : Vous gagnez si vous complétez la pyramide.

La partie suivante est perdue car le joueur a tiré une bille blanche qu'il ne peut pas placer : il n'y a plus de trou libre et il n'y a aucune plate-forme avec deux billes blanches.



Comme pour Spuzzle, il est facile de terminer le niveau du plateau initial. Mais l'empilement est plus difficile et soumis au caprice du tirage au sort, en particulier pour les derniers coups.

Le tirage au sort implique que certaines parties seront faciles, mais que certains ne pourront pas être résolus. Vous avez dit « patience » ?

# Plusieurs jeux

Le Système Shibumi est petit – c'est une de ses caractéristiques déterminantes. Nous avons vu dans les chapitres précédents comment une complexité émergente inattendue peut être encouragée à partir de ce système minimal grâce à l'utilisation intelligente de règles. Cependant, il existe un moyen plus simple et plus concret d'augmenter le potentiel de complexité : il suffit d'ajouter plus d'équipement !

Une façon d'y parvenir est de jouer à des jeux sur plusieurs ensembles simultanément, plutôt que sur un seul ensemble. Aucun équipement inconnu n'est introduit, il n'y a donc rien de nouveau à apprendre; Les jeux multiples peuvent être presque aussi faciles à apprendre que leurs homologues à jeu unique, bien que potentiellement beaucoup plus profonds. La difficulté de concevoir des jeux multiples réside dans la recherche de règles permettant des interactions entre joueurs sur différents plateaux, de manière élégante et intuitive.

# Spy

渋

Néstor Romeral Andrés (2012)

3- ? 3

Spy est un jeu de déduction utilisant plusieurs systèmes, inspiré de Mastermind (Mordecai Meierowitz, 1971) et de Zendo (Kory Heath, 2001), qui nécessite un Système Shibumi pour chaque joueur.

Un joueur tient le rôle de Maître et construit un code secret sur son plateau sous la forme d'une pyramide terminée. Ce code est gardé caché derrière un écran et les autres joueurs (les Disciples) doivent le déchiffrer. Les Disciples peuvent voir les tableaux des autres, mais pas celui du Maître.



**Début** : Le Maître construit une pyramide sur son plateau avec 30 de ses billes et défusse le reste. Les cinq billes cachées ne comptent pas.

Chaque Disciple commence par faire une petite pyramide de cinq billes pour remplir les points intérieurs de son plateau, en utilisant n'importe lesquelles de ses billes.

**Déroulement** : À chaque tour, les Disciples doivent :

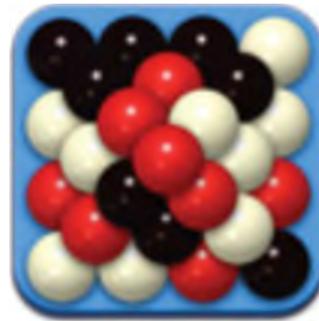
- 1) ajouter une bille sur n'importe quel point jouable de leur jeu, ou
- 2) retirer une bille déplaçable de leur jeu et la replacer à n'importe quel endroit jouable. Le retrait peut provoquer des chutes et le placement peut se faire sur une bille qui vient de chuter.

Les Disciples devraient garder leur choix secret lors qu'ils les exécutent (par exemple en cachant leur jeu derrière une de leurs mains), mais lorsque tous les Disciples ont joué, tous doivent révéler leur jeu résultant à tous les joueurs à la fin du tour.

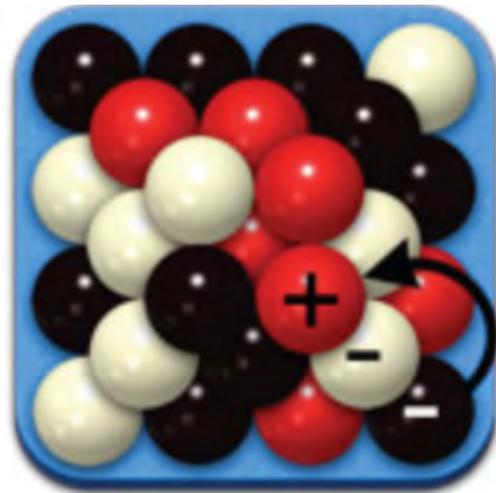
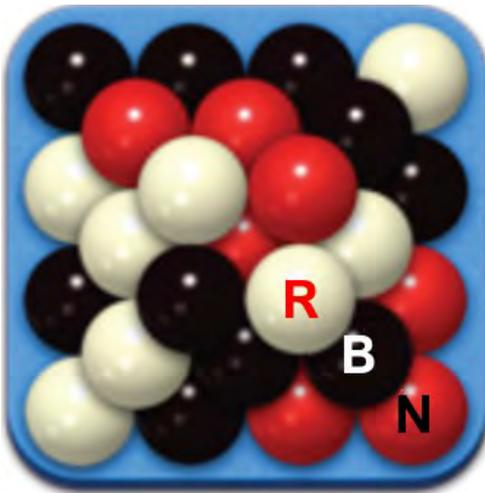
Le Maître dit alors à chaque Disciple combien de ses billes visibles correspondent au code secret caché derrière l'écran. Les billes doivent correspondre exactement et dans la même orientation – les rotations du plateau ne comptent pas !

**Fin** : La partie se termine lorsqu'un Disciple termine sa pyramide. Le Disciple avec le score le plus élevé l'emporte.

Considérez la position de la partie ci-dessous (à gauche). Ce Disciple a un score de 14 car quatorze billes correspondent visiblement au code secret du maître (la bille rouge centrale qui sera bientôt cachée n'est pas comptée).



*Pyramide du Maître*



Maintenant, il s'avère que ce Disciple est un bon Disciple et qu'il a déduit de l'observation des jeux de ses Condisciples que les trois billes le long de sa crête en bas à droite étaient fausses et qu'elles devraient plutôt être colorées comme indiqué pour correspondre au code secret. Autrement dit, la bille blanche marquée **R** devrait être rouge, la bille noire marquée **B** devrait être blanche et la bille rouge marquée **N** devrait être noire.

Ce Disciple est non seulement un bon Disciple, mais aussi un fin tacticien, car il choisit le seul mouvement qui corrige les trois billes (à droite). La bille rouge est retirée et replacée au sommet de la crête, tandis que les deux autres billes tombent dans la bonne position. Ce Disciple a augmenté son score de 14 à 17 en un seul coup.

# Conclusion

## Jeux 6×6



Alors que le charme du Système Shibumi réside en grande partie dans sa simplicité et la profondeur inattendue qui peut émerger du petit tableau 4×4, il peut être intéressant de voir comment certains de ces jeux s'adaptent à des plateaux plus grands.

Par exemple, Spargo utilise exactement les mêmes règles que son antécédent sur plateau 6×6 Margo, mais l'expérience est tout à fait différente – si vous jouez à l'un et à l'autre, vous remarquerez que le jeu est plus facile à maîtriser sur le plus grand plateau 6×6 !



Une partie de Margo en 6×6.

Le jeu Margo de nestorgames est le moyen idéal pour jouer à des jeux Shibu-mi sur un plateau 6×6. Les deux ensembles utilisent le même processus de fabrication et les mêmes composants, et toutes les pièces sont interchangeables entre elles.

Néstor peut fournir des plateaux personnalisés pour toutes les dimensions requises. En gardant à l'esprit le degré de complexité que l'empilement pyramidal ajoute même à un plateau 4×4, imaginez la profondeur réalisable avec une pyramide 8×8 ou même 10×10 ! Tenter de tels jeux prendrait beaucoup de billes.

Ce livret met en évidence la diversité des jeux possibles avec le Système Shibumi. Le système est sorti en octobre 2011, quelques mois seulement avant la première édition de ce livret de règles, et il y a déjà suffisamment de jeux pour occuper n'importe quel joueur pendant longtemps.

Si vous proposez de nouveaux jeux ou des améliorations à des jeux existants, n'hésitez pas à nous contacter – vos créations pourraient intégrer la prochaine édition de ce livret de règles. Concevoir des jeux Shibumi est un jeu fascinant en soi, et nous pensons qu'il y a des chefs-d'œuvre qui ne demandent qu'à être découverts.

Nous espérons que vous apprécierez les jeux de cette collection et que cela vous aidera à faire bon usage de votre Système Shibumi. Pendant ce temps, restez à l'écoute de la sortie du *Shibumi Rule Book Volume 2: Synthetic Games*, qui répertoriera les nouveaux jeux générés automatiquement par ordinateur, à mesure qu'ils émergeront.

Cameron et Néstor  
Londres / Saragosse  
Février 2012

# Auteurs



Les auteurs suivants ont créé les jeux du présent livret. Pour chaque jeu, nous indiquons le nombre de joueurs, le type de jeu et la page.

---

Blasco, Enrique			
Spin	1	casse-tête	76
Browne, Cameron			
Spalone	1	casse-tête	78
Span	2	connexion	33
Spargo	2-3	capture	58
Spava	2	alignement	23
Speedo	3	score	66
Spinimax	3	achèvement	48
Splush	2	connexion	39
Browne, Cameron et Romeral Andrés, Néstor			
Spight	2	connexion	35
Splink	2	score	69
Fuller, Micah			
Sprite	2	score	64
Galimberti, Giacomo			
Splastwo	2	achèvement	49
Spodd	2	score	68
Green, Matt			
Sploof	2	alignement	27
Grider, Martin			
Spice	2	connexion	36
Klemer, Avri			
Spree	2	alignement	22
Leduc, Phil			
Spaghetti	2	connexion	38
Sparro	2	alignement	25

Morse, Nathan			
Spagyric	2	score	71
Romeral Andrés, Néstor			
Spaiji	2	connexion	37
Spanic	3-6	élimination	53
Spao	3	score	65
Spirit (of Shibumi)	2-3	score	67
Splade	3	alignement	24
Splice	2	alignement	21
Spline	2	alignement	19
Spline+	2	alignement	20
Spuzzle	1	casse-tête	75
Spy	3-?	plusieurs jeux	81
Spyramid	2	schéma	43
Stein, Dieter			
Spindizzy	3	score	63
Spire	2	achèvement	47
Symons-Smyth, Joseph			
Spaniel	3	alignement	29
Tavener, Stephen			
Spoing	2	capture	57
Windischer, Martin			
Sponnect	2	connexion	34

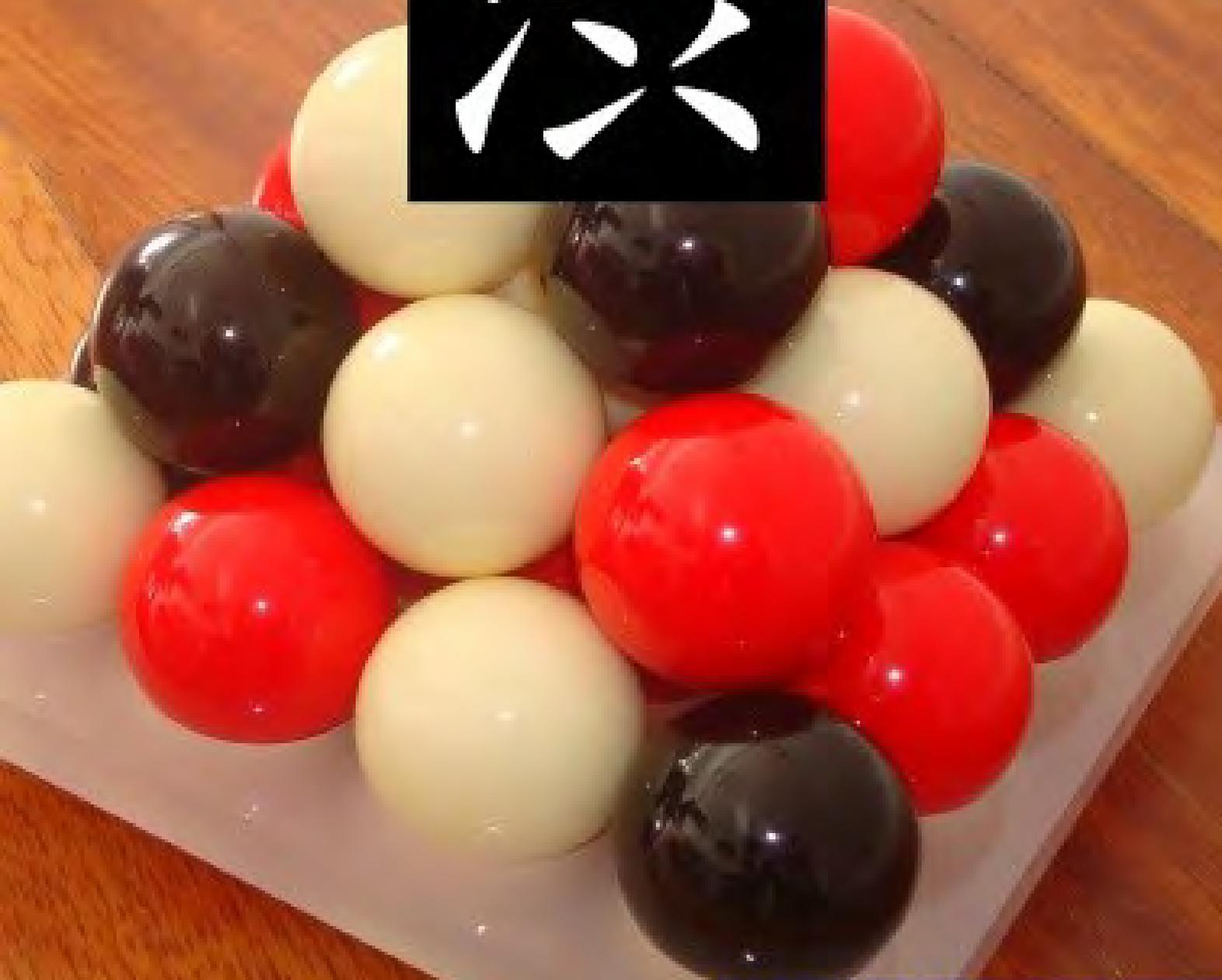
# shibumi

## ANNEXE 1

Cameron Browne  
Néstor Romeral Andrés

Traduction : François Haffner

渋



nestorgames

# **Shibumi**

## **ANNEXE 1**

Cameron Browne

Néstor Romeral Andrés

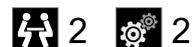
Traduction française : François Haffner

Plusieurs règles de jeux ont été conçus après la rédaction du Shibumi Rule Book de 2012, mettant en œuvre le Système Shibumi. Ce livret regroupe plusieurs d'entre elles, présentées par ordre alphabétique.

# Spair



Giacomo Galimberti (2012)



Spair est un jeu d'alignement pour 2 joueurs et 2 Systèmes Shibumi.

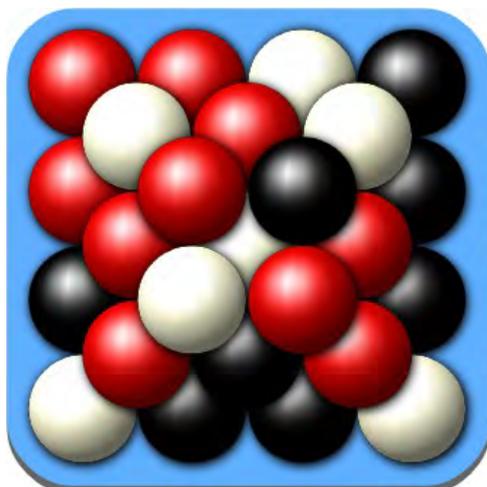
**Début** : Les deux plateaux sont vides.

**Déroulement** : Les deux joueurs placent à tour de rôle une bille d'une couleur sur le premier plateau (appelé Plateau A), puis une bille d'une autre couleur sur le second plateau (appelé Plateau B), en respectant les règles suivantes :

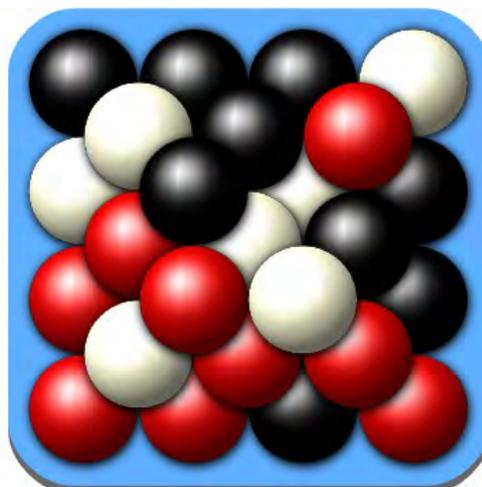
- 1) une bille peut être placée sur un plateau si sa couleur est différente de la couleur de la bille qui a été placée sur le même plateau au tour précédent et
- 2) un joueur doit placer une bille de la couleur non placée par l'adversaire au tour précédent.

Les billes peuvent être placées sur des trous vides ou sur des plateformes.

**Fin** : Un joueur gagne quand une ligne complète d'une seule couleur est tracée, orthogonalement ou diagonalement, à n'importe quel niveau de son plateau : s'il s'agit du plateau B, le premier joueur gagne et s'il s'agit du plateau A, c'est le deuxième joueur.



**Plateau A**



**Plateau B**

Dans l'exemple ci-dessus, une ligne rouge en diagonale a été formée sur le plateau A. C'est donc le deuxième joueur qui gagne, indépendamment de celui qui a placé la bille décisive.

# Spandreï

渋

Nathan Morse (2012)

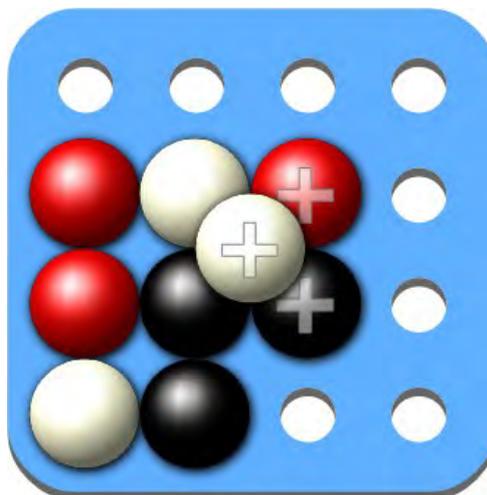
3 1

Spandrel est un jeu de **score** dérivé de Spaiji (Néstor Romeral Andrés, 2011) pour trois joueurs conçu pour le Système Shibumi.

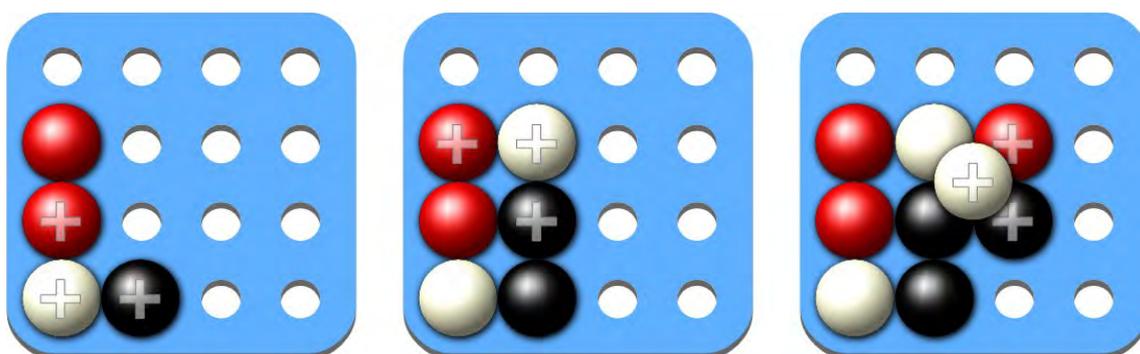
**Début** : Le plateau est vide.

**Déroulement** : Les joueurs, Blanc, Noir et Rouge, placent à tour de rôle une bille de chaque couleur (oui, les trois couleurs) dans une chaîne contiguë et connectée, sur des points libres. Les trois billes peuvent être placées n'importe où, et dans n'importe quel ordre. Il suffit que l'une des billes touche les deux autres.

**Fin** : La partie se termine quand la pyramide est complète. Le gagnant est celui qui possède le plus grand groupe de billes connectées visiblement. En cas d'égalité, c'est parmi les ex æquo le dernier qui a joué qui l'emporte.



Un début de partie :



# Spangle



Angelo Nikolaou (2011)



4-10



2

Spangle est un jeu de déduction et de score pour plusieurs joueurs.

Les joueurs ont une couleur secrète d'objectif qu'ils vont s'efforcer de favoriser tout au long de la partie.

**Début** : Le plateau est vide. Placez les 48 billes dans le sac. Chaque joueur regarde dans le sac et choisit une bille de n'importe quelle couleur, la prend et la garde secrète pendant le reste de la partie (Si vous la mettez dans la poche, n'oubliez pas de la rendre avant de quitter la maison du propriétaire du jeu !) L'objectif de chaque joueur est d'utiliser cette couleur autant que possible dans la partie.

On détermine une valeur de veto en divisant le nombre de joueurs par 2, arrondi au-dessus. Le plus jeune joueur joue commence.

**Déroulement** : À son tour de jouer, le joueur actif désigne une point jouable et propose une couleur. Il peut argumenter. Les autres joueurs peuvent débattre mais pas plus d'une minute, puis ils votent : tous les joueurs opposés à la proposition lèvent la main.

- Si le nombre d'opposants atteint ou dépasse le veto, la proposition est repoussée, la valeur du veto augmente de 1.
- Sinon, le joueur actif prend dans le sac la première bille qu'il voit de la couleur appropriée et la place comme suggéré.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

**Fin** : À la fin de la partie, lorsque la trentième bille est placée à l'apex, on compte les billes restantes dans le sac. La couleur minoritaire est la couleur gagnante et tout joueur qui a choisi cette couleur au début de la partie gagne. En cas d'égalité entre les couleurs, c'est le groupe le moins nombreux qui gagne. Si l'égalité persiste, les deux (ou les trois) groupes gagnent.

Dans Spangle, il n'y a jamais de retrait ni de chute. Seul le placement est autorisé.

**Jeux légaux au même niveau** : S'il n'y a pas d'autre bille de la même couleur dans le niveau souhaité, vous pouvez placer la bille n'importe où sur le niveau. S'il y en a au moins une, vous devez obligatoirement placer la bille à côté d'une bille existante, horizontalement ou verticalement. La diagonale ne suffit pas. Si les billes de la couleur souhaitée n'ont aucun point libre connecté au même niveau, vous êtes libre de choisir n'importe quel point libre dans le niveau.

**Jeux légaux à un niveau supérieur** : Pour placer une première bille sur un niveau supérieur, vous devez choisir une plate-forme composée d'au moins deux billes de la couleur choisie. Pour les billes suivantes, il est possible de choisir soit un emplacement en contact avec une bille de même couleur au même niveau, soit une plate-forme composée d'au moins deux billes de la couleur choisie.

**Éthique** : Lorsque vous cherchez dans le sac une bille de la couleur de votre choix, vous ne devez pas compter les billes restantes, prenez simplement la première bille que vous avez repérée. Il est interdit de remuer le contenu du sac.

Il est parfaitement légal de bluffer en votant contre sa propre couleur d'objectif, ou de voter intentionnellement contre le joueur qui vous précède pour tenter d'augmenter la valeur du veto.

**Compétition en plusieurs parties (proposition du traducteur)** : Les joueurs du ou des groupes gagnants marquent un nombre de points égal au nombre total de joueurs du ou des groupes perdants.

Par exemple, si deux joueurs ont choisi Rouge, trois ont choisi Noir et cinq ont choisi Blanc, si le groupe Noir gagne, chacun des joueurs de ce groupe marque 7 points. Si un seul groupe gagne et que ce groupe est le seul à être moins nombreux, les joueurs de ce groupe marquent un bonus de 3 points. Dans notre exemple, si le groupe Rouge gagne, les membres de ce groupe marquent  $8+3 = 11$  points.

Le ou les premiers joueurs à atteindre un nombre de points convenu en début de compétition remportent la compétition.

# Sparks

渋

Dieter Stein (2011)

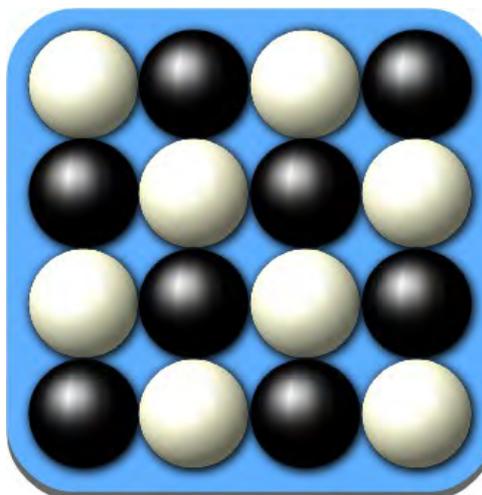
 2  2

Sparks (Étincelles) est un jeu d'**achèvement** pour deux joueurs, chacun s'efforçant de placer une de ses billes au sommet de la pyramide.

**Début** : Le plateau est rempli avec 8 billes blanches et noires en alternance comme à droite. 14 billes rouges forment une réserve commune.

**Déroulement** : À tour de rôle, le joueur actif va placer une bille rouge prise de la réserve et une bille de sa couleur qu'il aura d'abord retiré du jeu.

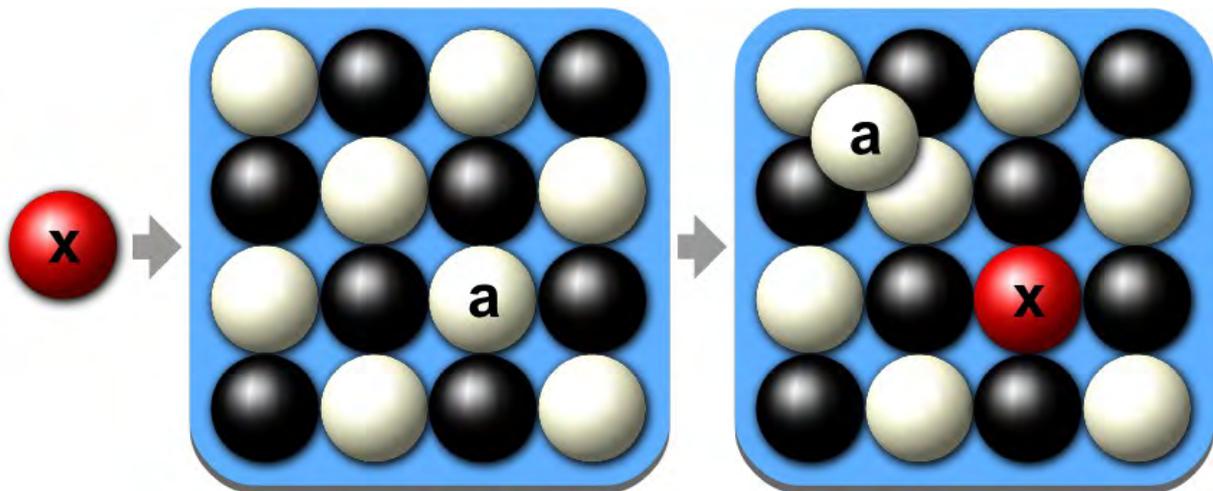
Le joueur prend une bille rouge de la réserve, puis il prend une bille non clouée de sa couleur qui est soit libre soit bille-support d'une et une seule bille (il est interdit de prélever une bille qui supporte plusieurs billes les unes au-dessus des autres).



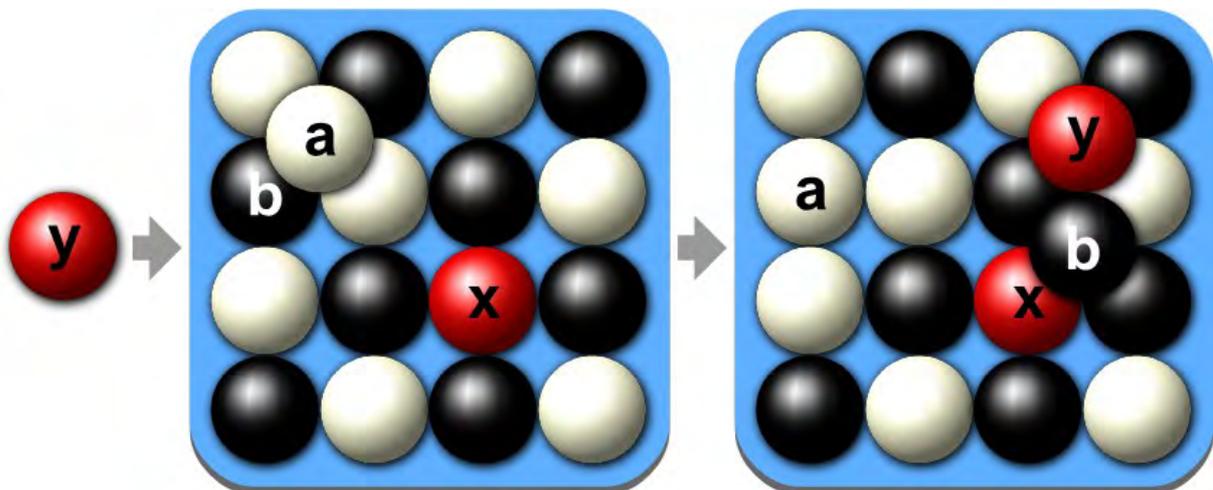
- Si la bille retirée était libre, le joueur place la bille rouge au point qui vient d'être libéré par le bille de sa couleur, puis il place la bille prélevée sur n'importe quel point jouable.
- Si la bille retirée supportait une seule autre bille :
  - Si la bille retirée supportait une **bille rouge**, celle-ci tombe à sa place, puis le joueur **remet la bille rouge qu'il a en main dans la réserve** et place la bille qu'il vient de prélever sur n'importe quel point jouable.
  - Si la bille retirée supportait une **bille noire ou blanche**, celle-ci tombe à sa place, puis le joueur place les deux billes qu'il a en main (la rouge et la sienne) sur n'importe quels points jouables.

**Fin** : Le joueur qui parvient à placer une bille de sa couleur à l'apex gagne la partie.

Un exemple de début de partie :



Premier tour : Blanc prend la bille rouge « x » de la réserve, retire sa bille « a » qu'il remplace par la bille rouge « x », puis il place sa bille « a » sur un point jouable.

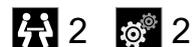


Deuxième tour : Noir prend la bille rouge « y » de la réserve, retire sa bille « b » qui fait chuter la bille « a ». Il place ensuite la bille rouge « y » et sa bille « b » sur des points jouables.

# Spawn



Lloyd Krassner (2012)



Spawn est un jeu d'**achèvement** pour deux joueurs.

**Début** : Le plateau est vide. Toutes les billes sont à la disposition des deux joueurs.

**Déroulement** : Le joueur actif, à son tour, réalisent les deux actions suivantes :

- 3) **Placer trois billes** : Il doit placer trois billes des trois couleurs ; une des billes doit être voisine les deux autres : soit connectées, soit voisines au même niveau en diagonale. Les billes peuvent être posées au même niveau ou sur des niveaux différents.
  - Si une couleur est épuisée, le joueur doit poser les deux billes des couleurs restantes.
  - Si deux couleurs sont épuisés, il doit poser la bille de la couleur restante.

Lors de la pose, le joueur doit respecter l'**interdiction des triplettes**.

- 4) **Retirer une bille** : Le joueur doit retirer une bille libre, autre que l'une de celles qu'il vient de placer. La bille retirée peut provoquer une chute. Ni le retrait ni la chute éventuelle ne doivent enfreindre l'**interdiction des triplettes**.

Cette deuxième action n'est pas réalisée lors du tout premier tour de jeu.

**Fin** : Si un joueur ne parvient pas à placer ses billes, son adversaire gagne. S'il enfreint la règle d'**interdiction des triplettes**, son adversaire gagne aussi. Si le joueur parvient à compléter la pyramide, il gagne la partie.

**Interdiction des triplettes** : Une bille, une fois placée, ne doit pas être connectée à 2 billes ou plus de sa même couleur (mais elle peut être voisine au même niveau en diagonale). Par exemple, quand un joueur place une bille rouge, celle-ci ne peut toucher qu'une autre bille rouge au maximum.

**Règle de visibilité** : Une bille est complètement cachée ne compte pas pour les règles de placement. Mais si elle est à nouveau révélée, elle est prise en compte.

# Special Cake

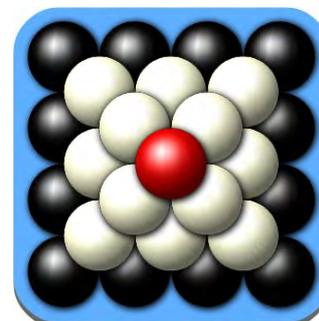
渋

Giacomo Galimberti (2012)

2 1

Special Cake est un jeu à deux joueurs jouable avec le Système Shibumi, inspiré du jeu TacTix (Piet Hein, 1949). Le jeu se compose de trois variantes, créées ensemble et en même temps :

- Gâteau menthe-réglisse
- Gâteau de bonbons
- Gâteau menthe-réglisse-cerise empoisonnée



## ***Gâteau menthe-réglisse***

**Début** : Le plateau est vide. Les joueurs créent la pyramide à tour de rôle, l'un plaçant les billes blanches, l'autre les billes noires. Quand le gâteau est complet, le jeu commence.

**Déroulement** : Les joueurs, à tour de rôle, retirent soit une bille, soit une ligne de billes à plat ou les unes au-dessus des autres, à condition que cette ligne comporte au moins deux couleurs. Ils retirent les billes dans l'ordre de leur choix, ce qui peut provoquer des chutes et libérer des billes de la ligne concernée.

**Fin** : Le joueur qui retire la dernière bille perd la partie.

## ***Gâteau de bonbons***

**Début** : Le plateau est vide. Les joueurs créent la pyramide en y plaçant 30 billes tirées au hasard dans le sac contenant les 48 billes.

**Déroulement** : Les joueurs, à tour de rôle, retirent soit une bille, soit une ligne de billes à plat ou les unes au-dessus des autres, sans condition de couleur. Ils retirent les billes dans l'ordre de leur choix, ce qui peut provoquer des chutes et libérer des billes de la ligne concernée.

**Fin** : Le joueur qui retire la dernière bille perd la partie.

### ***Gâteau menthe-réglisse-cerise empoisonnée***

**Début** : Le plateau est vide. Les joueurs créent la pyramide à tour de rôle, l'un plaçant les billes blanches, l'autre les billes noires. La dernière bille, à l'apex, sera la bille rouge qui représente une cerise empoisonnée. Quand le gâteau est complet, le jeu commence.

**Déroulement** : Les joueurs, à tour de rôle, retirent soit une bille, soit une ligne de billes à plat ou les unes au-dessus des autres, à condition que cette ligne comporte au moins deux couleurs. Ils retirent les billes dans l'ordre de leur choix, ce qui peut provoquer des chutes et libérer des billes de la ligne concernée.

**Fin** : Le joueur qui retire la dernière bille rouge – la cerise – perd la partie. Et si elle est empoisonnée, la vie !

# Spectacular Tumble

渋

James C. Jenista (2012)

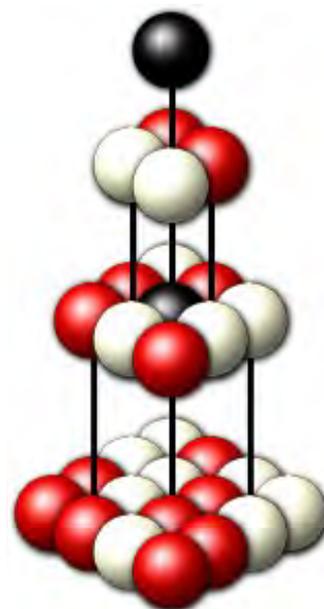
👤 2 ⚙️ 1

Spectacular Tumble est un jeu de score pour deux joueurs.

**Début** : Les joueurs constituent une pyramide avec 14 billes de blanches, 14 billes rouges et 2 billes noires selon le schéma à droite.

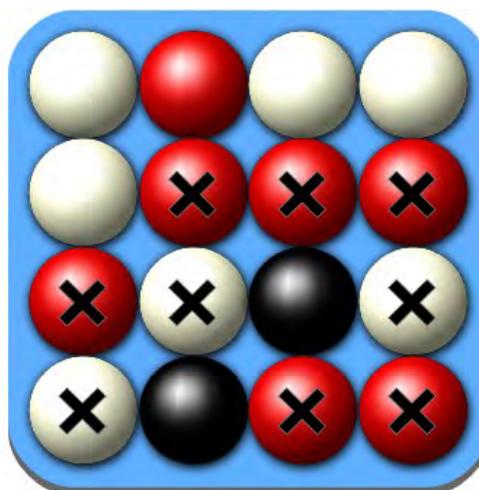
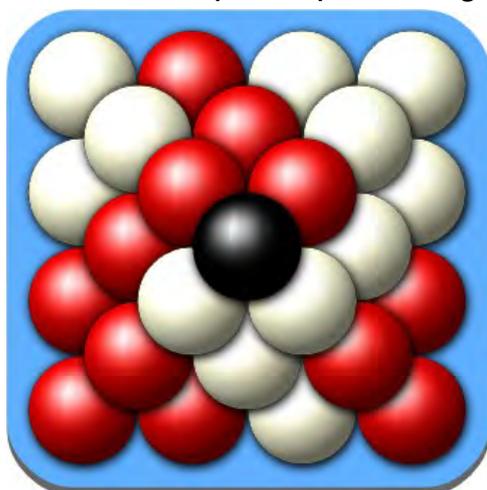
**Déroulement** : Rouge commence, puis les joueurs alternent les tours de jeu. Le joueur actif doit retirer une bille ou deux billes, dont au moins une de sa couleur. Il peut retirer une bille :

- 1) qui n'est pas clouée (voir les règles générale du Système Shibumi) ;
- 2) qui n'est pas noire ;
- 3) qui ne laisserait pas vide un trou du plateau : si vous retirez une bille du plateau, cela doit provoquer la chute d'une autre bille qui, viendra combler le trou.



**Fin** : Quand il ne reste plus que 16 billes en jeu, c'est-à-dire toutes les billes du plateau, chacun compte ses points : 1 point par bille de sa couleur voisine orthogonalement ou en diagonale d'au moins une bille noire.

La pyramide au départ, vue du dessus (à gauche). Exemple de score final (à droite) : chaque bille voisine d'une bille noire rapporte un point, soit ici 3 points pour Blanc et 6 points pour Rouge.



# Speq

渋

Cameron Browne (2012)

 2-3  1

Speq est un jeu de **score** pour 2 à 3 joueurs.

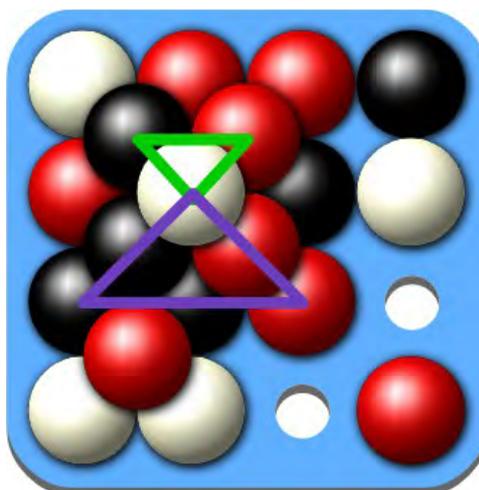
**Début** : Le plateau est vide. Chaque joueur se voit attribuer une couleur d'objectif.

**Déroulement** : Le joueur dont c'est le tour choisit une bille et la place à un point jouable, trou ou plate-forme, en respectant la **règle du triangle équilatéral tricolore**.

**Fin** : La partie se termine lorsque plus personne ne peut jouer, que la pyramide soit complète ou que plus aucun coup ne soit possible. Le joueur dont le plus de billes de sa couleur ont été posées gagne la partie.

**Règle du triangle équilatéral tricolore** : Une bille ne peut être placée sur une plate-forme 2x2 que si au moins un côté de la pyramide ainsi créée forme un triangle équilatéral avec une bille de chaque couleur à ses extrémités. Autrement dit, au moins un côté de la pyramide doit avoir une bille blanche, noire et rouge à ses coins. Cela peut être vérifié à tous les niveaux, jusqu'au niveau du plateau.

Dans l'exemple ci-dessous, la bille blanche forme deux triangles équilatéraux tricolores, l'un (marqué en vert) entre le 1<sup>er</sup> et le 2<sup>e</sup> étage, l'autre (marqué en bleu) entre le plateau et le 2<sup>e</sup> étage. On suppose que la bille cachée est blanche, ce qui a permis la pose des billes du 1<sup>er</sup> étage.



# Spetris



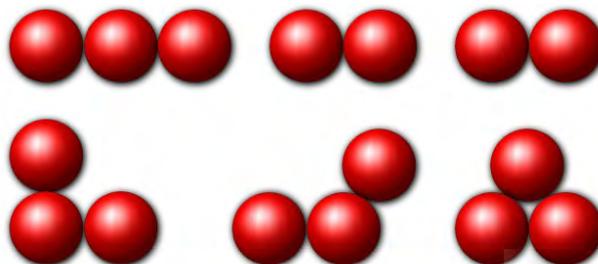
Pablo Schulman (2011)



Spetris est une tentative de transposition du jeu vidéo Tetris dans le Système Shibumi.

**Début** : Le plateau est vide. Chaque joueur prépare les 16 billes de sa couleur pour créer devant lui 6 formes comme celles présentées à droite :

- 1 ligne de 3 billes,
- 2 lignes de 2 billes,
- 1 angle à 90° formé de 3 billes,
- 1 angle à 120° formé de 3 billes,
- 1 triangle équilatéral de 3 billes..



Les formes devront être placées telles quelles lors du déroulement du jeu, toutes les billes reposant soit sur le plateau soit supportées par d'autres billes.

**Déroulement** : À tour de rôle, les joueurs posent une de leurs formes, mais ils ne peuvent pas poser le même groupe que le joueur précédent. S'ils ne peuvent pas jouer un autre groupe, ils doivent passer. Si leur tour revient après que tous aient passé (ce qui peut arriver après la pose d'un groupe de 2 billes), ils ne sont plus obligés de respecter cette règle.

**Fin** : Si un joueur ne peut pas poser de forme (et qu'il n'est pas dans la situation précédente), il doit passer. Si tous les joueurs passent ) la suite, la partie est terminée. La partie est également terminée si la pyramide est complète.

Le joueur qui possède alors le moins de forme non posées gagne. En cas d'égalité, c'est celui qui possède encore le moins de billes.

À trois joueurs, les règles sont identiques. Le premier joueur doit jouer une forme de 2 billes.

# Sphered



Giacomo Galimberti (2012)



Sphered est un jeu Shibumi simple pour deux joueurs, qui rappelle un peu Spinimax (Cameron Browne, 2011) en étant cependant assez différent. Les placements sont effectués sur le plateau, ils imposent les billes à empiler.

**Début** : Le plateau est vide.

**Déroulement** : À tour de rôle, les joueurs posent, soit une bille de leur couleur, soit une bille rouge, sur le jeu.

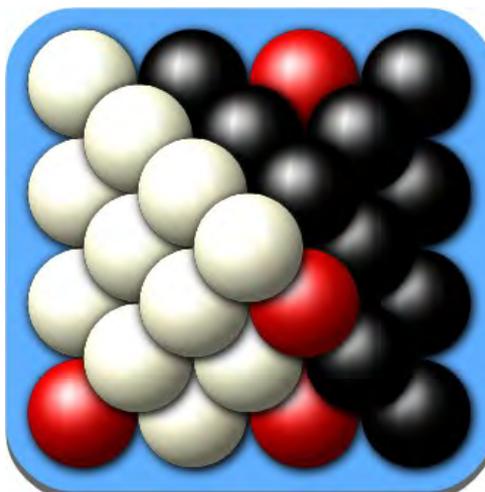
Quand une plate-forme est créée, on en déduit la couleur qui doit y être placée : c'est la couleur majoritaire de la plate-forme, ou en cas d'égalité, la couleur absente.

- 1) Si la couleur déterminée est celle du joueur actif ou rouge, celui-ci doit immédiatement jouer une bille de cette couleur.
- 2) Si la couleur déterminée est celle du joueur suivant, celui-ci n'a aura pas le choix de son prochain coup : il devra, à la place de jouer une bille sur le plateau, jouer la bille de sa couleur sur la plate-forme en question.

À chaque fois qu'une plate-forme apparaît, on détermine la couleur et la règle précédente s'applique. Il est ainsi possible qu'un joueur pose plusieurs billes à la suite.

**Fin** : La partie se termine quand un joueur pose l'apex. Si la bille d'apex est de sa couleur, il gagne la partie. Si elle est rouge, il perd !

Une partie gagnée par Blanc :



# Sphex

渋

Cameron Browne et Stephen Tavener (2011)

 2  2

Sphex est un **jeu de connexion** simple pour deux joueurs.

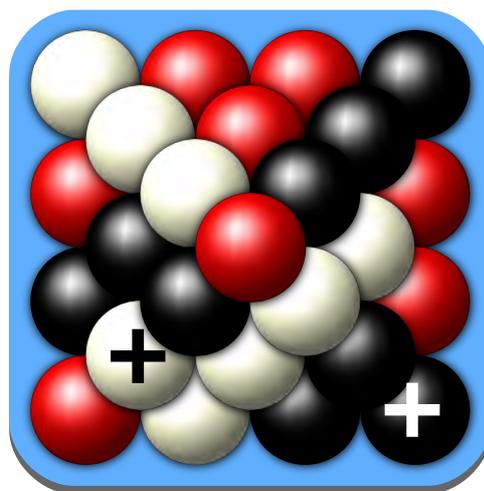
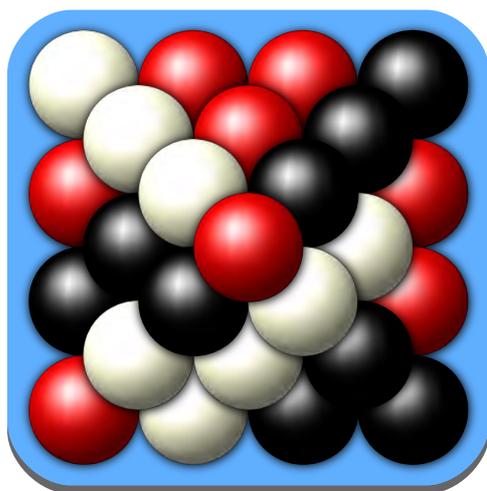
**Début** : Le plateau est vide.

**Déroulement** : Le premier joueur place une bille de sa couleur.

Puis les joueurs placent alternativement deux billes de leur couleur sur n'importe quels points libres. Ils peuvent, s'ils le souhaitent, ajouter une bille neutre rouge, à tout moment de leur tour de jeu.

**Fin** : Un joueur gagne s'il parvient à relier deux bords opposés de la pyramide par une chaîne continue de billes de leur couleur. Les connexions souterraines comptent !

Si aucun joueur ne parvient à former une chaîne, le jeu continue en prélevant à tour de rôle une bille libre de leur couleur pour la replacer à l'apex.



Dans l'exemple ci-dessus, personne n'est parvenu à former une connexion entre deux bords (on suppose que la bille cachée par l'apex était rouge, sinon un joueur aurait gagné). Le joueur qui doit maintenant jouer gagnera en retirant la bille de sa couleur marquée (+) pour le placer à l'apex.

# Sphlying marbles

渋

Néstor Romeral Andrés (2016)

 3  2

*The pyramid of the flying marbles* (renommé par le traducteur *Sphlying marbles* dans un souci de cohérence, puisque tous les jeux du Système Shibu-mi commence par « SP ») est un jeu de **score** pour 3 joueurs dérivés de *The House of the Flying Blades* (même auteur, 2014).

Les joueurs capturent à tour de rôle une bille du joueur suivant dans l'ordre de jeu ou passent. Lorsque tous les joueurs passent successivement, le jeu se termine et le joueur avec plus de billes encore en jeu gagne.

**Début** : Mélangez 10 billes blanches, 10 rouges et 10 noires et formez une pyramide au hasard comme à droite.

Chaque joueur se voit attribuer une couleur. L'ordre du jeu est Blanc, Rouge, Noir, ...

**Déroulement** : En commençant par le joueur dont la couleur est à l'apex, chaque joueur à tour de rôle capture une bille du joueur suivant. Blanc capture une bille rouge. Rouge capture une bille noire, Noir capture une bille blanche.

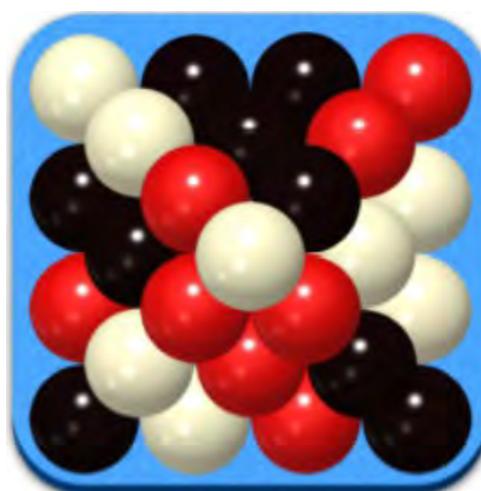
Les captures se font par remplacement d'une bille connectée :

- Une bille **non clouée** peut capturer une bille immédiatement en dessous : le joueur retire la bille capturée et la sienne prend naturellement sa place en chutant. D'autres billes peuvent chuter à la suite.
- Une bille **non clouée** peut capturer une bille **connectée** et **libre** au même niveau. Des billes peuvent chuter lors du remplacement.

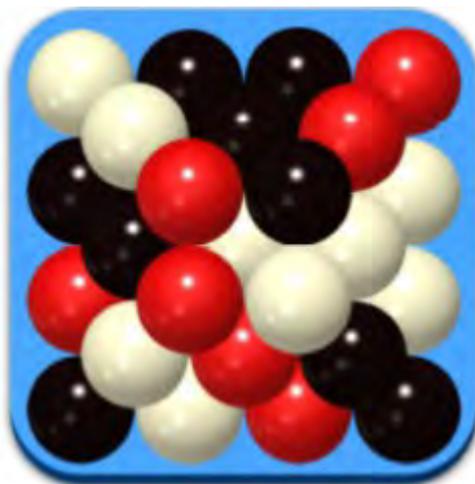
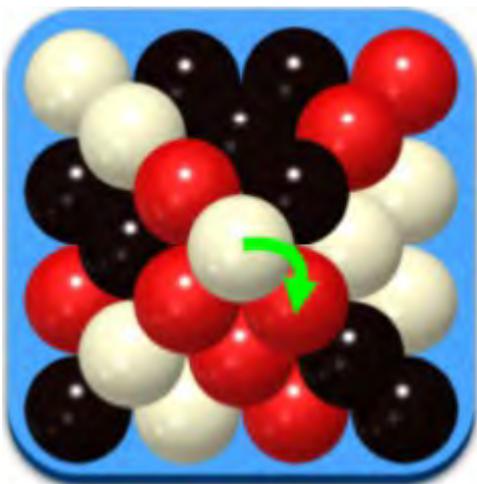
Un joueur qui ne peut pas effectuer de capture doit passer. Il pourra jouer si c'est possible quand reviendra son tour.

**Note** : Si aucune première capture n'est possible, construisez une nouvelle pyramide.

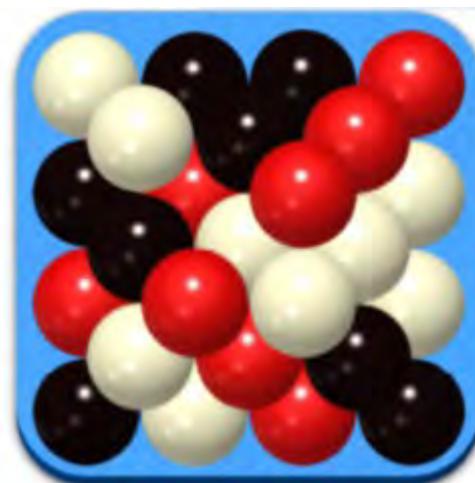
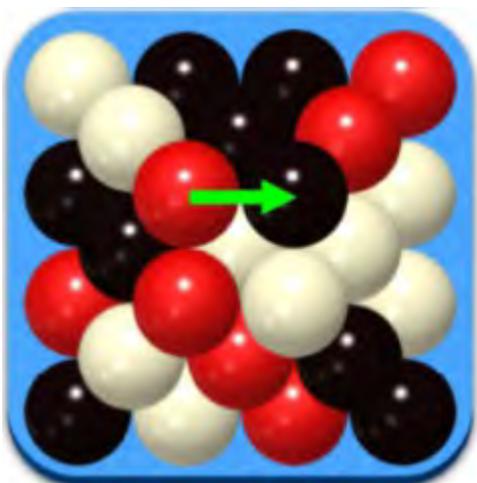
**Fin** : La partie se termine quand tous les joueurs passent à la suite. Le joueur avec le plus de billes encore en jeu gagne.



**Exemples de remplacement :**



Blanc capture une bille rouge au-dessous et prend sa place.



Maintenant, Rouge capture une bille noire connectée et libre au même niveau et prend sa place.

**Score en tournoi :** Les joueurs décident d'un score à atteindre et jouent plusieurs parties. À l'issue de chaque partie, le gagnant ajoute son nombre de billes restantes à son score. Le premier joueur qui atteint ou dépasse le score à atteindre gagne la partie. En cas d'égalité, faites une nouvelle partie.

# Spinca

渋

Phil Leduc (2011)

 2-3  2

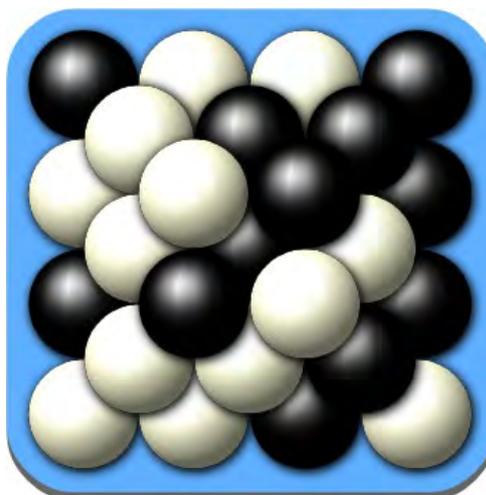
Spinca est un jeu qui embrasse l'idéal de Shibumi selon lequel il faut prendre soin des plus faibles. On peut jouer 2 ou à 3 joueurs. Les conditions de victoire varient légèrement pour les parties à 2 et 3 joueurs ; cependant, la règle est la même pour les deux versions.

À la fin de la partie, une pyramide de 29 billes est créée, qui ressemble à un temple inca. L'apex n'est pas utilisé.

**Début** : Le plateau commence vide. Les joueurs choisissent une couleur et prennent les billes correspondantes. On joue dans le sens horaire, Blanc, puis Noir et, éventuellement Rouge.

**Déroulement** : Le joueur actif réalise les deux actions suivantes :

- 1) Il peut déplacer n'importe quelle bille libre (non clouée) vers n'importe quelle place libre voisine (orthogonale ou en diagonale). La bille déplacée, en plus d'être libre, ne doit pas faire bouger une bille qui a été placée ou déplacée lors du tour du joueur précédent, y compris par l'effet d'une chute.
- 2) Il doit placer une de ses billes sur n'importe quel point jouable. Son tour de jeu est alors terminé.



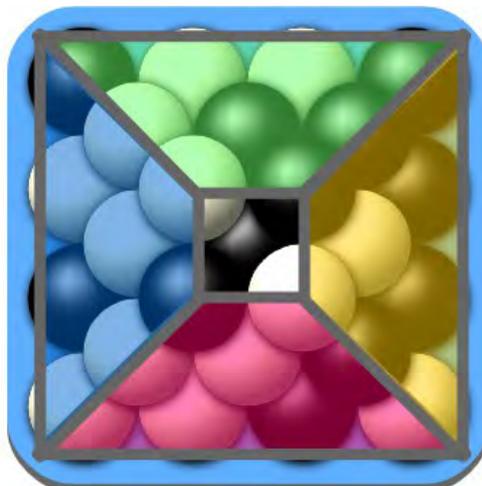
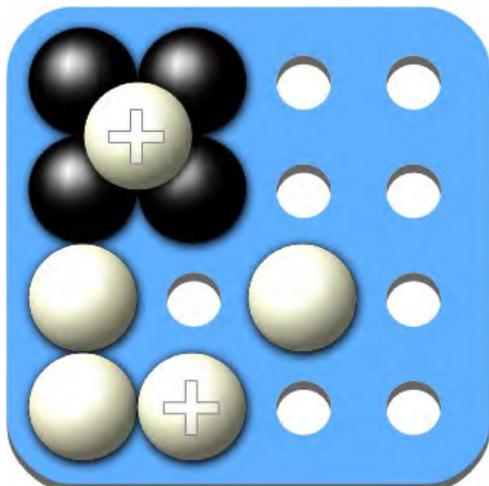
**Important** : Toute bille qui a été placée, déplacée, ou qui est tombée lors du tour d'un joueur est temporairement verrouillée pour le tour du joueur suivant.

**Fin** : Lorsque le temple inca est terminé, chaque joueur additionne les tailles du plus petit de ses groupes connectés sur chacune des quatre faces de la pyramide. Par exemple, si sur une face du temple, un joueur avait des groupes de 1, 1 et 3, le joueur ne marquerait que 1 pour cette face. Les billes sur les lignes de crête sont considérées comme faisant partie des deux faces adjacentes, ce qui les rend stratégiquement importantes.

Le joueur avec le total le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, on retire le dernier niveau et on recompte.

**Pour une partie à 3 joueurs**, le joueur avec la somme la plus élevée l'emporte. En cas d'égalité entre eux joueurs, le troisième l'emporte ! En cas d'égalité entre les trois joueurs, on retire le dernier niveau et on recompte.

Blanc vient de jouer (à gauche). Il a déplacé la bille marquée en bas puis placé une bille blanche sur la plate-forme.



La partie est terminée (à droite) et on compte les points des joueurs :

Face verte	Blanc : 4	Noir : 1
Face jaune	Blanc : 1	Noir : 6
Face rouge	Blanc : 1	Noir : 1
Face bleue	Blanc : 6	Noir : 1
Total	Blanc : 12	Noir : 9

# Spinout

渋

Giacomo Galimberti (2011)

👤 2 ⚙️ 2

Spinout est un rapide jeu de **score** pour 2 joueurs.

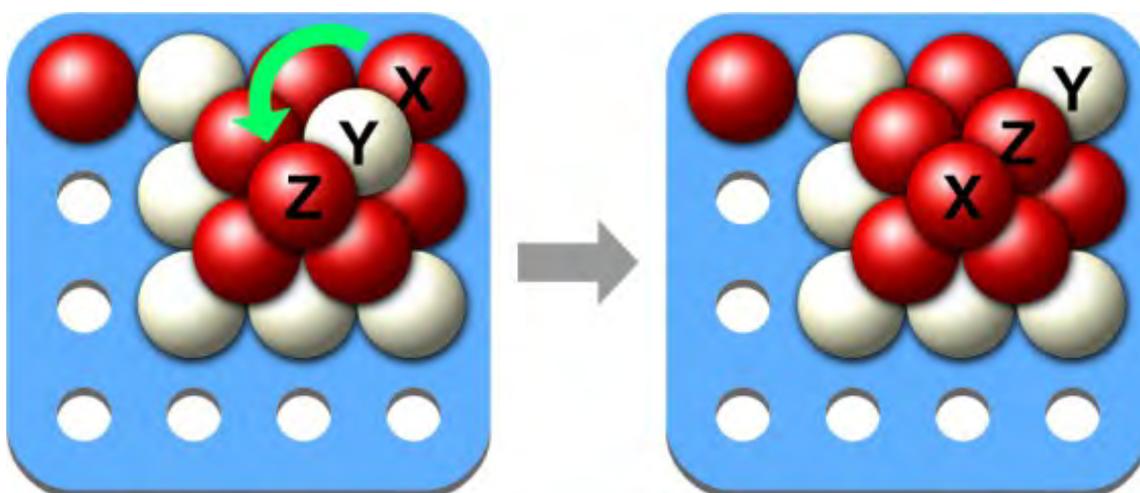
**Début** : Le plateau est vide. Un joueur prend toutes les billes blanches, l'autre, les billes rouges.

**Déroulement** : À tour de rôle, le joueur actif peut :

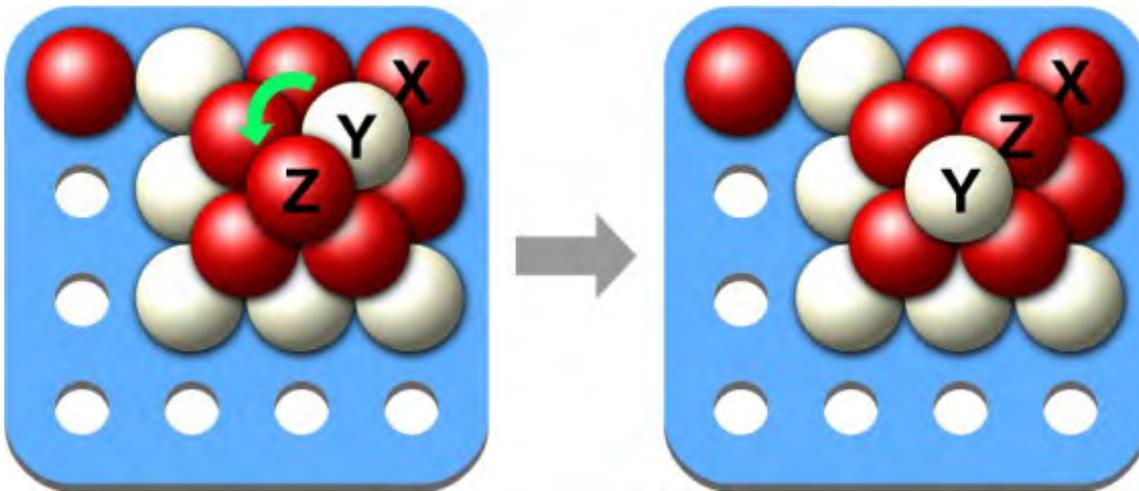
- soit placer une bille sur un point libre, trou ou plate-forme ;
- soit retirer une bille-support qui n'est pas clouée, ce qui provoque une chute, puis placer la bille retirée au point laissé libre par la plus haute bille ayant participé à la chute ; il n'est possible de choisir cette deuxième action que si l'adversaire ne vient pas lui-même de la choisir.

Si un joueur vient à manquer de bille, son adversaire complète la pyramide.

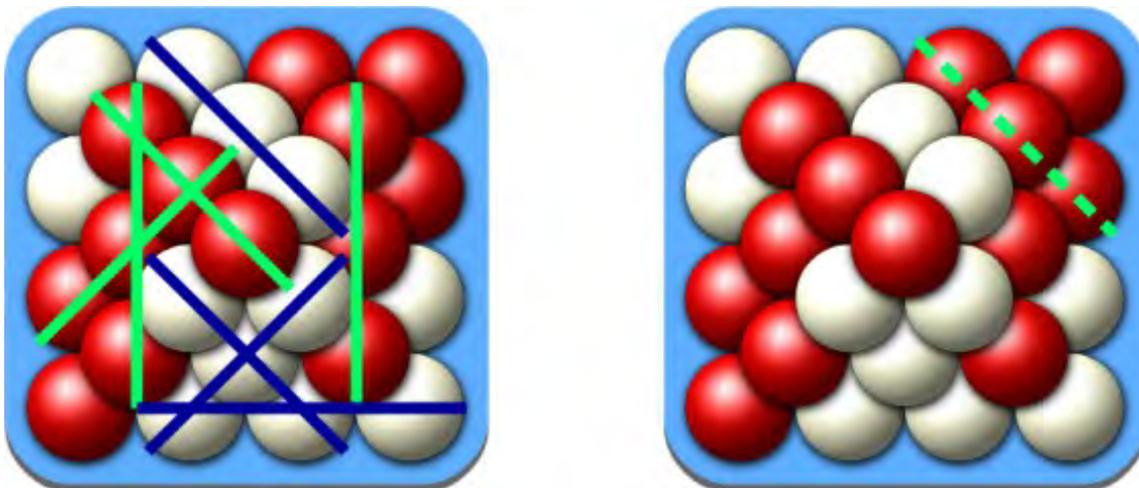
**Fin** : La partie se termine quand la pyramide est complète. Chaque joueur marque un point pour chaque alignement rectiligne de 3 billes, orthogonal, diagonal, ou en ascendance. En cas d'égalité, le joueur qui a le moins de billes visibles l'emporte.



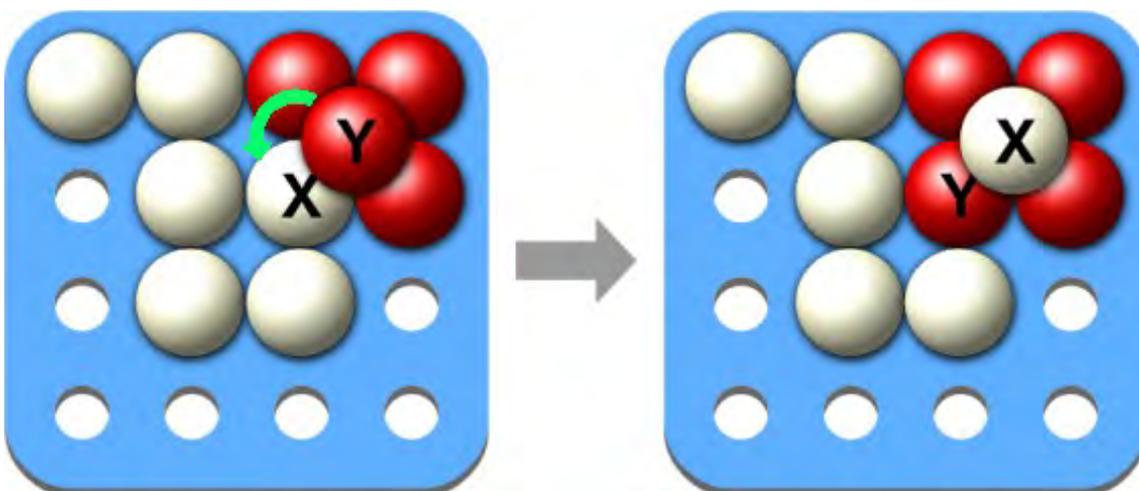
En retirant la bille marquée (X), le joueur change la séquence.



En retirant la bille marquée (Y), le joueur change autrement la séquence.



Une partie gagnée par Rouge : 4 alignement comme Blanc, mais seulement 13 billes visibles contre 13 pour Blanc.

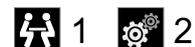


Le retrait-introduction force l'adversaire à rentrer une bille et permet en même temps de descendre une bille adverse vers la partie cachée de la pyramide.

# Spoff



Cameron Browne (2011)



Spoff est un **casse-tête** de nettoyage, dont le but est de retirer toutes les billes d'une pyramide constituée aléatoirement.

**Début** : Mélangez aléatoirement dans un sac 30 billes (10 blanches, 10 noires et 10 rouges) et placez-les comme elles viennent pour former une pyramide.

**Déroulement** : À chaque tour, retirez deux billes libres de la même couleur non visiblement connectées (qui ne se touchent pas l'une l'autre ni ne sont reliées par une chaîne continue de billes de même couleur).

Les billes retirées peuvent provoquer des chutes. Une des billes peut indirectement supporter l'autre bille.

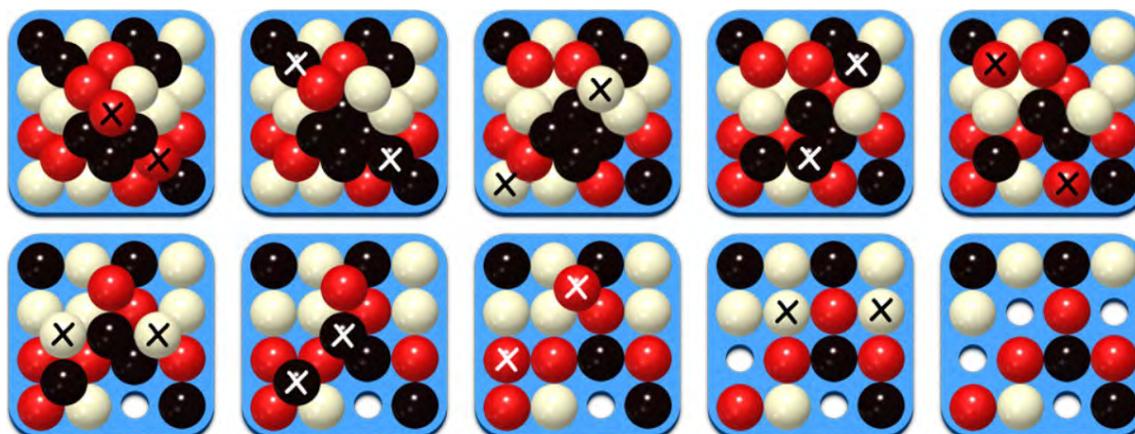
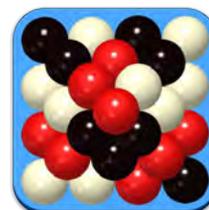
**Fin** : Le joueur gagne en parvenant à retirer toutes les billes.

Les parties prendront au plus 15 coups. Toutes les parties ne pourront pas être résolues, mais la plupart devraient l'être en jouant prudemment.

Si la position de départ aléatoire ne permet aucun prélèvement, mélangez quelques billes et réessayez.

**Stratégie** : Essayez de supprimer les billes qui relient orthogonalement deux ou plusieurs autres de la même couleur en premier.

L'exemple suivant montre la position ci-dessus en cours de résolution. Toutes les billes sont déconnectées après le neuvième coup (en bas à droite). Conclure est trivial.



# Spoker

渋

Giacomo Galimberti (2012)

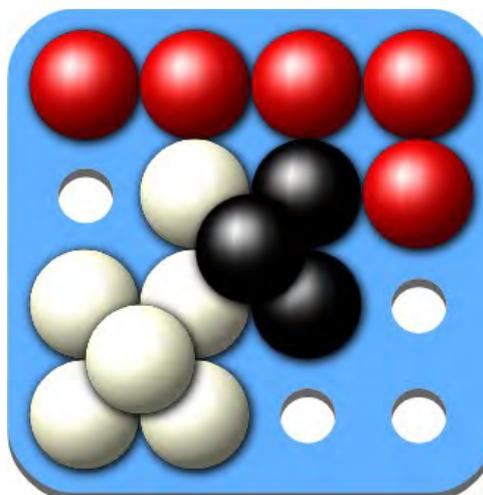
 2  2

Spoker : quand le Poker s'installe sur un Système Shibumi.

**Début** : Le plateau est vide. On met dans un sac opaque 10 billes de chaque couleur.

**Déroulement** : À tour de rôle, le joueur pioche une bille du sac et la pose sur un point libre.

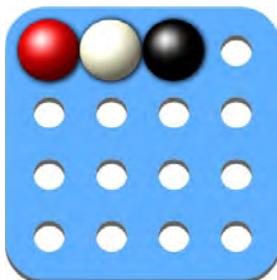
Si le joueur forme une combinaison gagnante, il défie son adversaire. Celui-ci devra s'efforcer de former une meilleure combinaison avec la bille qu'il va piocher. Celui qui remporte le défi marque 1 point.



Une combinaison est meilleure si elle est d'un rang supérieur (suite < brelan < full < carré < poker ; voir page suivante). Entre deux combinaisons de même rang, si une est plus élevée en hauteur, elle l'emporte, sinon, il y a égalité et les deux joueurs marquent 1 point. Si le placement d'une bille crée plusieurs combinaisons, on ne considère que la plus forte.

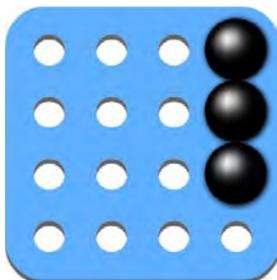
**Fin** : La partie se termine quand la pyramide est complète. Le joueur avec le plus grand score est le gagnant. Un joueur qui crée un Poker gagne immédiatement la partie.

Les cinq différentes combinaisons possibles, en rang croissant :



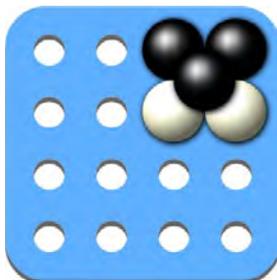
### Suite

Ligne droite de trois billes de trois couleurs connectées, dans n'importe quel ordre, à plat ou les unes au-dessus des autres.



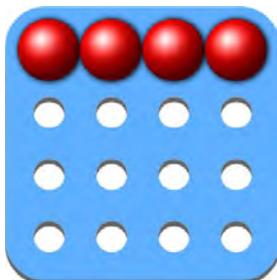
### Brelan

Ligne droite de trois billes de même couleur connectées, à plat ou les unes au-dessus des autres.



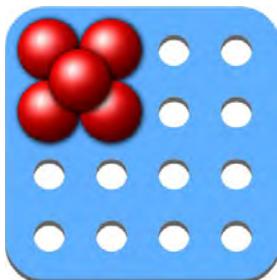
### Full

Une pyramide formée d'une plate-forme avec deux paires de billes de même couleur et une bille au-dessus de la couleur de l'une des paires.



### Carré

Ligne droite de quatre billes de même couleur connectées, à plat ou les unes au-dessus des autres.



### Poker

Une pyramide de cinq billes de la même couleur.

# Spone

渋

Giacomo Galimberti (2012)

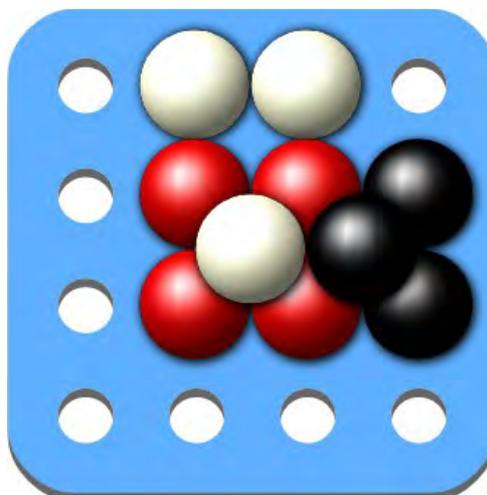
 2  2

Spone est un jeu de **score** original pour deux joueurs.

**Début** : Le plateau est vide, sauf quatre billes rouges placées en 2×2 au centre.

**Déroulement** : Les joueurs se relaient en plaçant une bille de leur couleur à n'importe quel point jouable ou en entrant une bille de leur couleur par le côté sur des niveaux en étage, en poussant d'autres billes. L'introduction peut provoquer une chute mais elle ne peut pousser aucune bille hors du jeu.

**Fin** : Lorsque la pyramide est terminée, on compte le nombre de billes du plus grand groupe de billes connectées (blanc ou noir ou les deux). Blanc gagne si le compte est pair, Noir gagne s'il est impair.



# Spook

渋

Dieter Stein (2011)

👤 2 ⚙️ 2

Un fantôme apparaît dans le château hanté. Les deux joueurs rivalisent pour être le premier à retirer toutes ses billes de la pyramide.

**Début** : Le plateau est vide au départ.

**Déroulement** : La partie se déroule en deux temps : la phase de remplissage puis la phase de l'escapade.

D'abord, en commençant par Rouge, les joueurs placent une bille de leur couleur à tour de rôle. Une bille blanche, le fantôme Spooky, est placée à l'apex.

Puis vient la phase de l'escapade, qui commence aussi par Rouge. À son tour, le joueur actif peut :

- soit retirer une bille (de n'importe quelle couleur) supportant uniquement Spooky qui chute alors en prenant sa place ;
- soit retirer une bille-libre (de n'importe quelle couleur) qui est orthogonalement adjacente à Spooky, puis déplacer Spooky à la place ainsi libérée ; cette deuxième option peut-être répétée autant de fois que désiré, mais en retirant uniquement des billes d'une seule et même couleur.

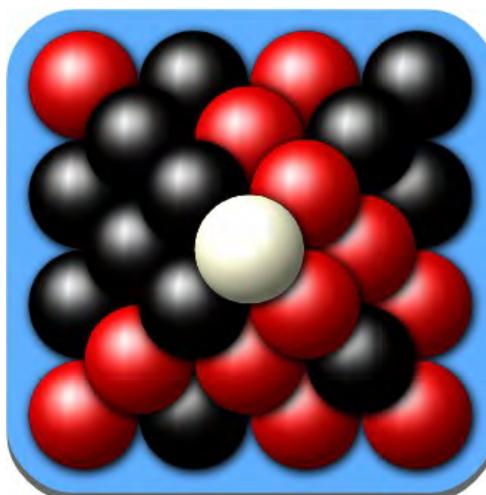
Il n'est pas possible de combiner les deux options dans le même tour.

Seulement si aucun retrait n'est possible, alors :

- si Spooky est isolé (il n'y a que des trous ou des bords du plateau autour de lui), il doit être placé orthogonalement adjacent à n'importe quelle bille sur le plateau ou sur une plate-forme ;
- sinon, une bille non clouée de l'adversaire doit être retirée (ce qui peut conduire à une chute de bille).

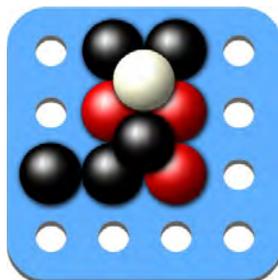
Comme d'habitude, les billes clouées (supportant plus d'une bille au niveau immédiatement supérieur) ne peuvent pas être retirées.

**Fin** : Le joueur dont toutes les billes sont sorties a échappé au fantôme Spooky et gagne la partie.

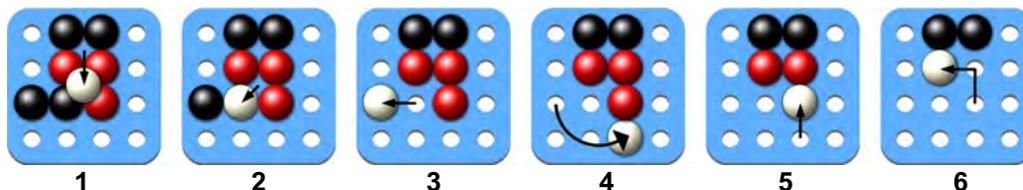


Une situation possible en fin de première phase.

La situation est la suivante et c'est à Noir de jouer :

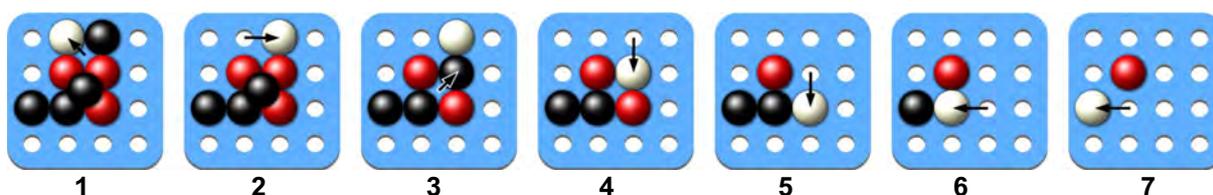


Si Noir commence en retirant la bille noire au même niveau, il perd :



1. Noir enlève une bille noire adjacente et y déplace Spooky.
2. Rouge supprime également une bille noire faisant tomber Spooky. (Il y a un meilleur mouvement pour Rouge, c'est juste pour la démonstration.)
3. Noir doit se déplacer vers la gauche, sinon Rouges gagne au tour suivant.
4. Spooky est isolé, donc Rouge le déplace à côté d'une de ses propres bille. Le coller à une bille noire ou le poser sur la plate-forme serait évidemment un coup perdant.
5. Mouvement forcé pour Noir.
6. Rouge termine et gagne en retirant ses deux dernières billes en un coup.

Si Noir commence en retirant la bille noire en haut à gauche pour faire chuter le bille blanche , il gagne :



1. Noir fait tomber Spooky
2. Coup forcé pour Rouge.
3. Aucun mouvement disponible, mais Spooky n'est pas isolé. Noir doit retirer une bille adverse. Notez qu'il n'y a qu'un seul choix car supprimer l'une des autres billes rouges signifierait la défaite pour Noir.
4. Encore un coup forcé pour Rouge.
5. Noir retire une bille de l'adversaire.
6. Un troisième coup forcé pour Rouge.
7. Noir retire sa propre dernière bille et gagne.

# Spout

渋

Cameron Browne (2013)

 2-3  2

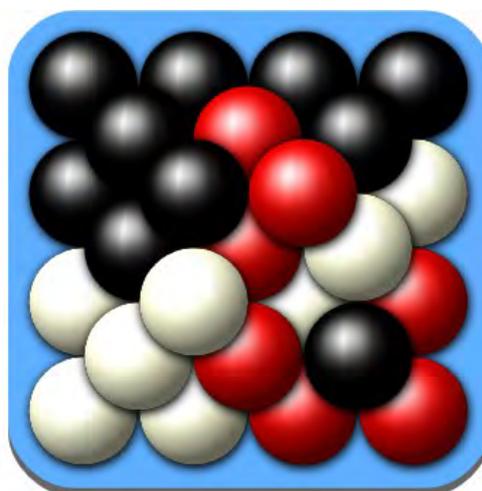
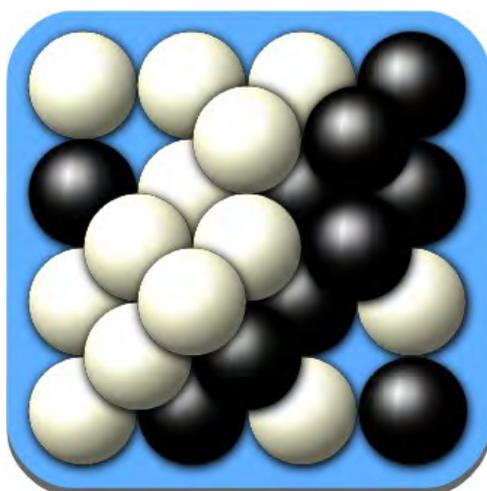
Spout est un jeu de **score**, adaptation en terrain plus réduit du jeu *Au sommet de la pyramide* (Margalith Akavya, 1992).

**Début** : Le plateau est vide. Chaque joueur démarre avec 15 billes de sa couleur.

**Déroulement** : Le joueur, à son tour de jouer, doit poser une bille de sa couleur sur un trou ou une plate-forme libre. Si le placement complète une plate-forme avec au moins 3 billes de sa couleur, il place immédiatement une autre bille de sa couleur sur cette plate-forme. Il est possible que la pose d'une bille provoque la création de plusieurs plate-formes avec au moins 3 billes de sa couleur, simultanément ou en réaction. À chaque fois, il faut poser une bille de sa couleur.

**Fin** : La partie se termine quand un joueur n'a plus de bille. Cela peut intervenir pendant son tour ou quand il doit jouer à nouveau.

**Pour 3 joueurs** : Chaque joueur commence avec 10 billes de sa couleur. Il suffit de 2 billes de sa couleur pour qu'une plate-forme soit amie.



Blanc gagne une partie à 2 joueurs (à gauche). On remarque que Noir a bloqué la plate-forme en-haut à gauche. En posant lui même la quatrième bille, il a empêché Blanc de profiter d'une pose gratuite.

Noir gagne une partie à 3 joueurs (à droite). Il a en effet placé ses 10 billes.

# Spred

渋

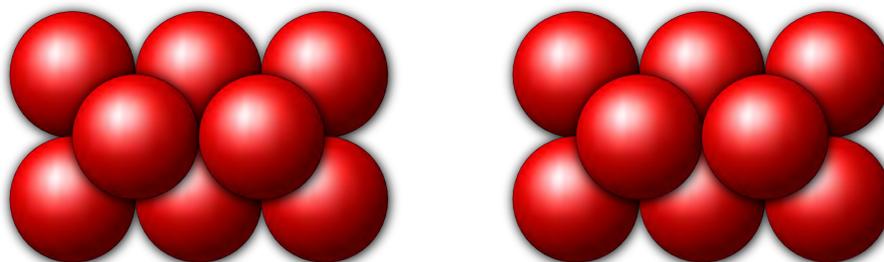
Néstor Romeral Andrés (2012)

2 3

Spred est une déclinaison de Lot (même auteur, 2012) pour le Système Shibu-mi. Il met en œuvre un mécanisme simple de retrait de bille qui rend les répétitions impossibles, mais en même temps, produit des parties potentiellement longues dans une très petite zone de jeu.

Une partie moyenne dure de 45 à 50 tours.

**Début** : Le plateau est vide. Les deux joueurs commencent avec une réserve visible de 8 billes rouges. Les billes de leur propre couleur sont inépuisables : celles qui seront retirées seront reprises par leur propriétaire.



**Déroulement** : Les joueurs, à tour de rôle, placent une bille de leur couleur (blanche ou noire, mais pas rouge) sur un point jouable.

Si, après le placement, le joueur constate qu'il y a au moins une ligne droite de trois billes connectées ou plus (en contact, les billes voisines au même niveau en diagonale ne sont pas en contact) de sa couleur (les lignes peuvent être orthogonales ou à travers les niveaux), il doit :

- choisir l'une de ces lignes ;
- retirer le nombre maximum de billes mobiles de cette ligne ; cela signifie que le joueur doit trouver le bon ordre pour les supprimer afin qu'il en retire le plus (son adversaire peut lui indiquer s'il ne voit pas le retrait optimal) ; des billes peuvent chuter à la suite de ces prélèvements.;
- placer une bille rouge de leur réserve sur un des points libres qui composaient initialement la ligne supprimée.

**Fin** : La partie se termine lorsqu'un joueur n'a plus de billes rouges ou qu'il n'y a plus de coups possible, quoi qu'il arrive en premier. Le joueur qui possède encore le moins de billes rouges en main gagne.

# Spreng

渋

Nathan Morse (2012)

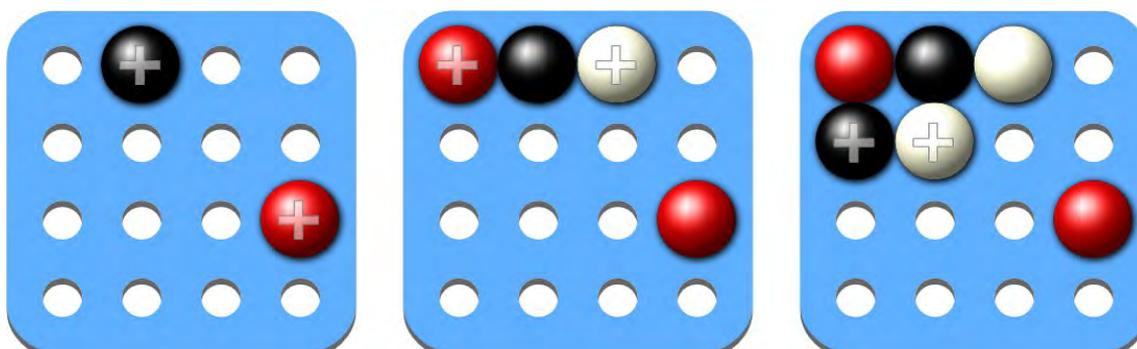
👤 3 ⚙️ 1

Spreng est un jeu de **score** pour 3 joueurs, où chacun joue les billes des adversaires, mais pas les siennes.

**Début** : La plateau est vide.

**Déroulement** : Les joueurs, à tour de rôle, dans l'ordre Blanc, Noir, Rouge, doivent placer deux billes des couleurs de leurs adversaires, dans l'ordre de leur choix, sur deux points libres, trous ou plate-forme. Blanc commence en posant une bille noire et une bille rouge. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que la pyramide soit complète.

**Fin** : Lorsque la pyramide est complète, le joueur qui possède le plus grand groupe de billes visiblement connectées gagne la partie. En cas d'égalité entre deux ou trois joueurs, ils sont départagés par l'ordre du tour : Blanc l'emporte sur Noir qui l'emporte sur Rouge.

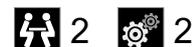


Les trois premiers tours. Trouvez-vous que Rouge a bien joué ?

# Springe



Nathan Morse (2012)



Springe est un jeu de bluff à deux mains pour deux joueurs. Il est possible de gagner de quatre façons.

**Début** : La plateau est vide. Chaque joueur reçoit une réserve cachée avec 16 billes de sa couleur et 8 billes neutres rouges. Prévoyez un sac opaque où vous rejetterez les billes non jouées. Il est interdit de regarder le contenu de ce sac pendant toute la partie.

**Déroulement** : On joue à tour de rôle. À votre tour, cachez une ou deux billes venant de votre réserve dans vos deux mains. Chaque main cache maintenant zéro ou une bille.

Présentez vos poings fermés à votre adversaire qui doit rester assis (sans se pencher ni tenter de regarder dans l'une ou l'autre main, puis il choisit un de vos poings.

Placez la bille de cette main (le cas échéant) sur un point jouable de la pyramide en croissance. Mettez l'autre main (sans la dévoiler) dans le sac de défausse et relâchez la bille (le cas échéant).

Procédez toujours cela, même si l'autre main est vide, afin que votre adversaire ne devine pas les billes qu'il vous reste. Si vous manquez de billes avant votre adversaire, passez simplement à chaque fois que vient votre tour jusqu'à ce que la partie soit terminée. Vous continuerez à sélectionner la main de votre adversaire à chaque tour.

**Fin** : Pour gagner, un joueur doit :

- faire une ligne complète de sa couleur, orthogonale ou en diagonale, à plat sur un niveau, ou
- placer 9 de ses billes visibles sur la pyramide, ou
- placer à l'apex une bille de sa couleur, ou
- si les deux joueurs sont à court de billes, avoir plus de billes visibles que son adversaire et que le joueur neutre rouge.

# Sprout

渋

Angelo Nikolaou (2011) (2012)

 1-5  2

Sprout est un jeu **coopératif ou solitaire** pour 1 à 5 joueurs.

**Début** : Le plateau est vide. Toutes les billes sont mises dans un sac et chaque joueur en tire une au hasard. Les joueurs décident d'un niveau de jeu : facile, moyen ou difficile. Le plus jeune joueur commence.

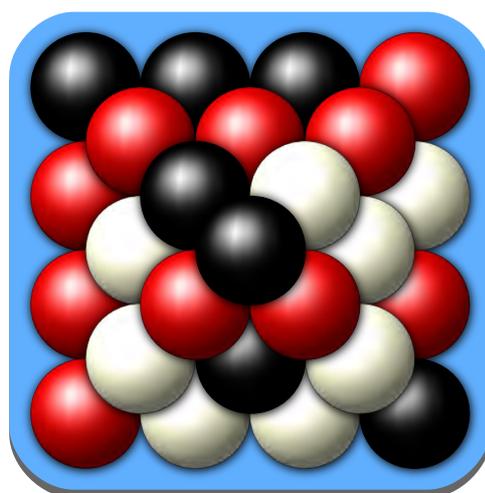
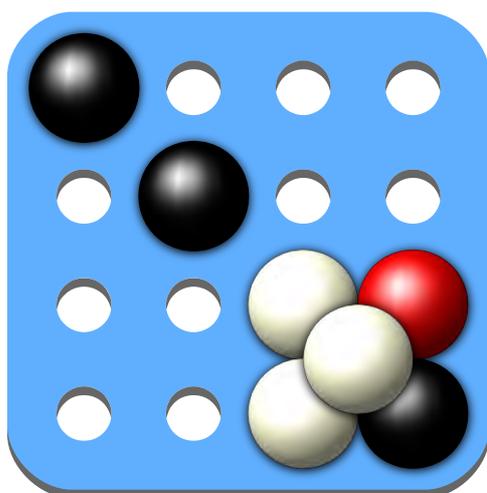
**Déroulement** : Le joueur dont c'est le tour doit placer sa bille sur un point jouable, trou ou plate-forme. Puis il tire une nouvelle bille. La bille placée doit respecter les deux règles suivantes :

- il ne peut pas y avoir deux billes de même couleur voisines en diagonale au même niveau ;
- une bille placée à un niveau supérieur ne doit pas toucher deux billes de la même couleur au niveau inférieur.

Trois fois (niveau facile), deux fois (niveau moyen) ou une fois dans la partie (niveau difficile), les joueurs peuvent décider de faire remettre la bille du joueur actif dans le sac et d'en choisir une d'une autre couleur.

**Fin** : La partie se termine en victoire si vous parvenez à compléter la pyramide. Elle se termine en défaite si un joueur ne peut pas poser sa bille et qu'il n'a plus la possibilité d'en changer.

À gauche, on peut voir les deux positions interdites : 1) pas deux billes voisines au même niveau en diagonale ; 2) pas de bille qui en touche deux au niveau inférieur.



À droite, une partie conclue par une victoire.

# Spruit



Nathan Morse (2012)



Spruit est un casse-tête de remplissage où il est faut faire le meilleur score possible, en évitant de perdre avant la fin de la partie.

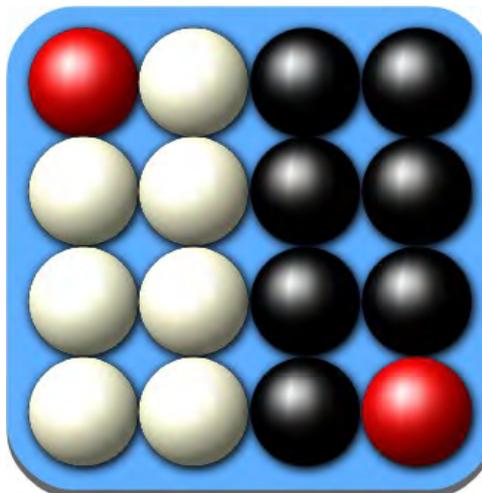
**Début** : Placez 7 billes blanches 7 billes noires et 2 billes rouges sur le plateau comme indiqué à droite. Ces billes ne changeront pas de place pendant la partie. Mélangez dans un sac opaque 5 billes blanches, 5 billes noires et 5 billes rouges.

**Déroulement** : Tirez une bille du sac et ajoutez-la à la pyramide selon ces règles :

- Lorsqu'il n'y a plus de point libre sur un niveau (comme en début de partie), vous pouvez placer la bille sur n'importe quel point du bord du nouveau niveau.
- Sinon, il faut introduire la bille par un côté en poussant une ou deux billes déjà placées sans rejeter de bille hors du jeu.
- Une bille blanche ou noire, à la fin de son introduction, doit être en contact visible avec au moins une autre bille de son espèce ; cette condition n'est pas nécessaire pour les billes rouges. Si une bille blanche ou noire se retrouve isolée après son introduction, la partie est perdue (cette condition n'a pas à être vérifiée par la suite).

**Fin** : Une fois la pyramide terminée, vous marquez comme suit :

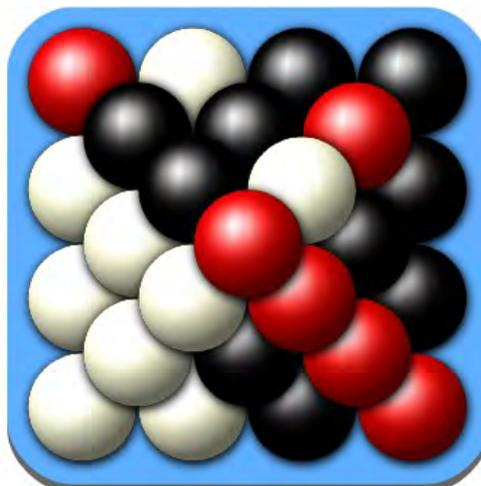
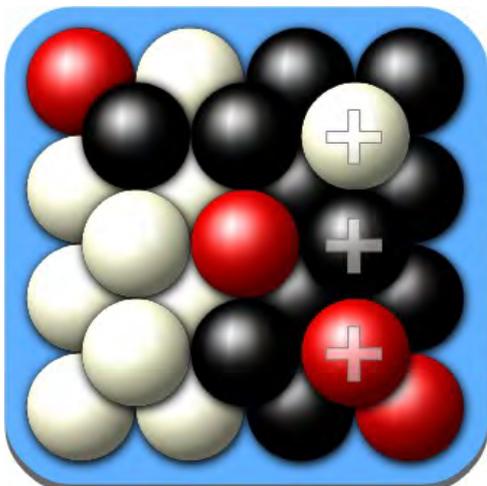
- 7 points pour un chemin rouge visiblement connecté d'un coin à l'autre ; 0 point si ce n'est pas le cas.
- Une couleur (noire ou blanche) divisée en plusieurs groupes visibles distincts rapporte le produit du nombre de billes dans chaque groupe visible de cette couleur.
- Une couleur (noire ou blanche) qui forme un et un seul groupe visible contigu fait perdre un nombre de points égal au nombre de billes dans ce groupe visible, soit  $-8$ ,  $-9$  ou  $-10$  points.



Vous pouvez créer une autre configuration de départ, en respectant un équilibre blanc-noir et deux billes rouges dans deux coins opposés.

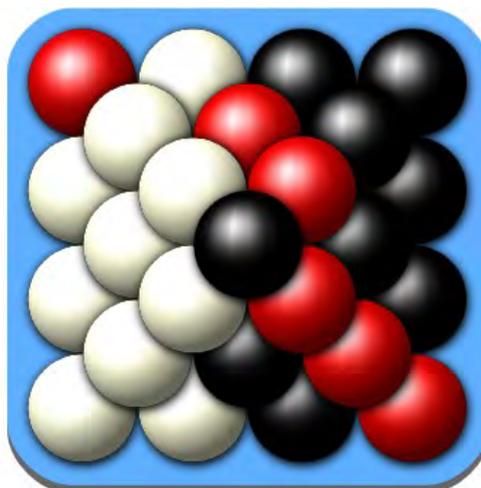
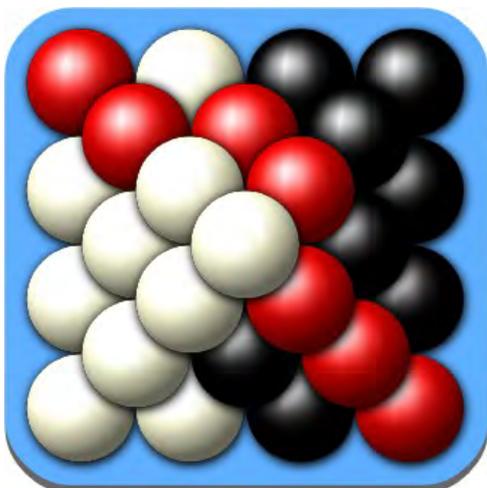
La bille blanche qui vient d'être introduite (à gauche) n'est connectée à aucune autre bille blanche. La partie est perdue.

À droite, la partie est gagnée. Elle rapporte 23 points : 0 point pour les rouges,  $2 \times 8 = 16$  points pour les noirs et  $1 \times 1 \times 7 = 7$  points pour les blancs.



À gauche, la partie est gagnée. Elle rapporte 28 points : 7 points pour les rouges,  $2 \times 6 = 12$  points pour les noirs et  $1 \times 9 = 9$  points pour les blancs.

À droite, la partie est gagnée, mais les blancs sont hélas tous groupés. Elle rapporte seulement 2 points : 0 point pour les rouges,  $1 \times 2 \times 6 = 12$  points pour les noirs et  $-10$  points pour les blancs.



# Spuds

渋

Micah Fuller (2011)

👤 2 ⚙️ 1

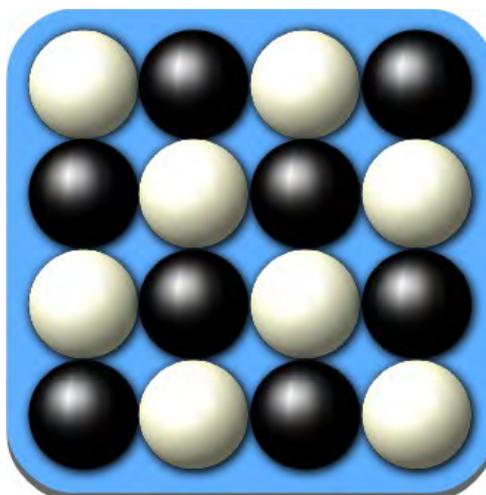
Spuds est un très simple jeu de de placement pour 2 joueurs.

**Début** : Le plateau est rempli en damier avec 8 billes blanches et 8 billes noires. Blanc commence.

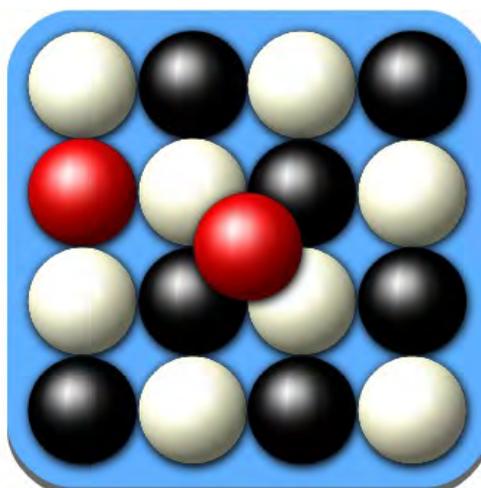
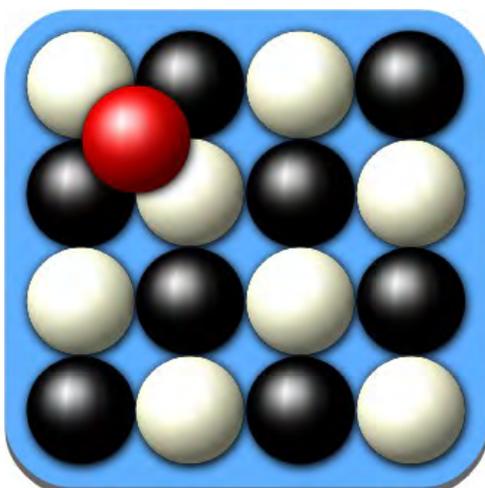
**Déroulement** : Les joueurs, à tour de rôle, doivent faire deux actions.:

- Ils doivent retirer une bille de leur couleur si c'est possible. Pour être retirée, le bille ne doit pas être clouée et elle doit supporter exactement une bille rouge. Si ces conditions ne sont pas remplies, cette action est sautée.
- Placer une bille rouge sur une plateforme qui n'était occupée par aucune bille rouge au début du tour. S'il n'y a plus de bille rouge, cette étape est sautée.

**Fin** : Quand il n'est plus possible d'enlever aucune bille du plateau (sauf au premier tour, bien entendu), la partie est terminée. Le joueur qui a retiré le plus de billes gagne la partie. En cas d'égalité, Blanc gagne.



Les deux premiers tours possibles d'une partie. À son premier tour, Blanc n'a pu que poser une bille rouge.



# Spurn



Nathan Morse (2012)



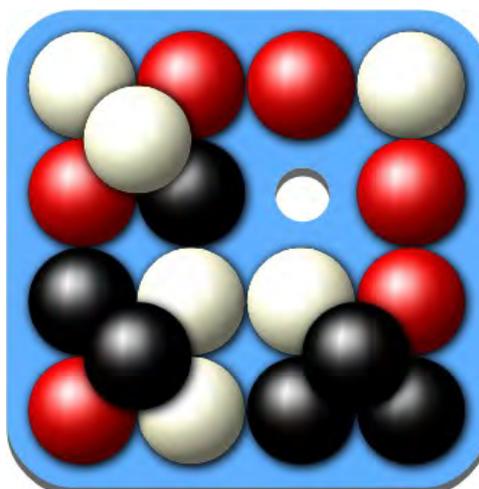
Spurn est un jeu pour 3 joueurs dérivé de Spuzzle (Néstor Romeral Andrés, 2011), où il ne faut pas connecter 4 billes ou plus de sa couleur.

**Début** : Le plateau est vide. Chaque joueur se voit attribuer une couleur.

**Déroulement** : À tour de rôle, chaque joueur doit placer une bille de sa couleur sur n'importe quel point jouable, de sorte qu'aucun groupe connecté de quatre billes ou plus de la même couleur ne se forme.

Notez que les connexions cachées comptent !

**Fin** : Un joueur qui crée un groupe connecté de quatre billes ou plus est éliminé. Les deux autres joueurs continuent sans lui jusqu'à ce qu'un second joueur soit éliminé. Et le vainqueur est...



Dans l'exemple ci-dessus, les trois joueurs ont placé leurs six premières billes. À Blanc de jouer. Quoi qu'il choisisse, il va être éliminé car il formera un groupe trop important de billes blanches.

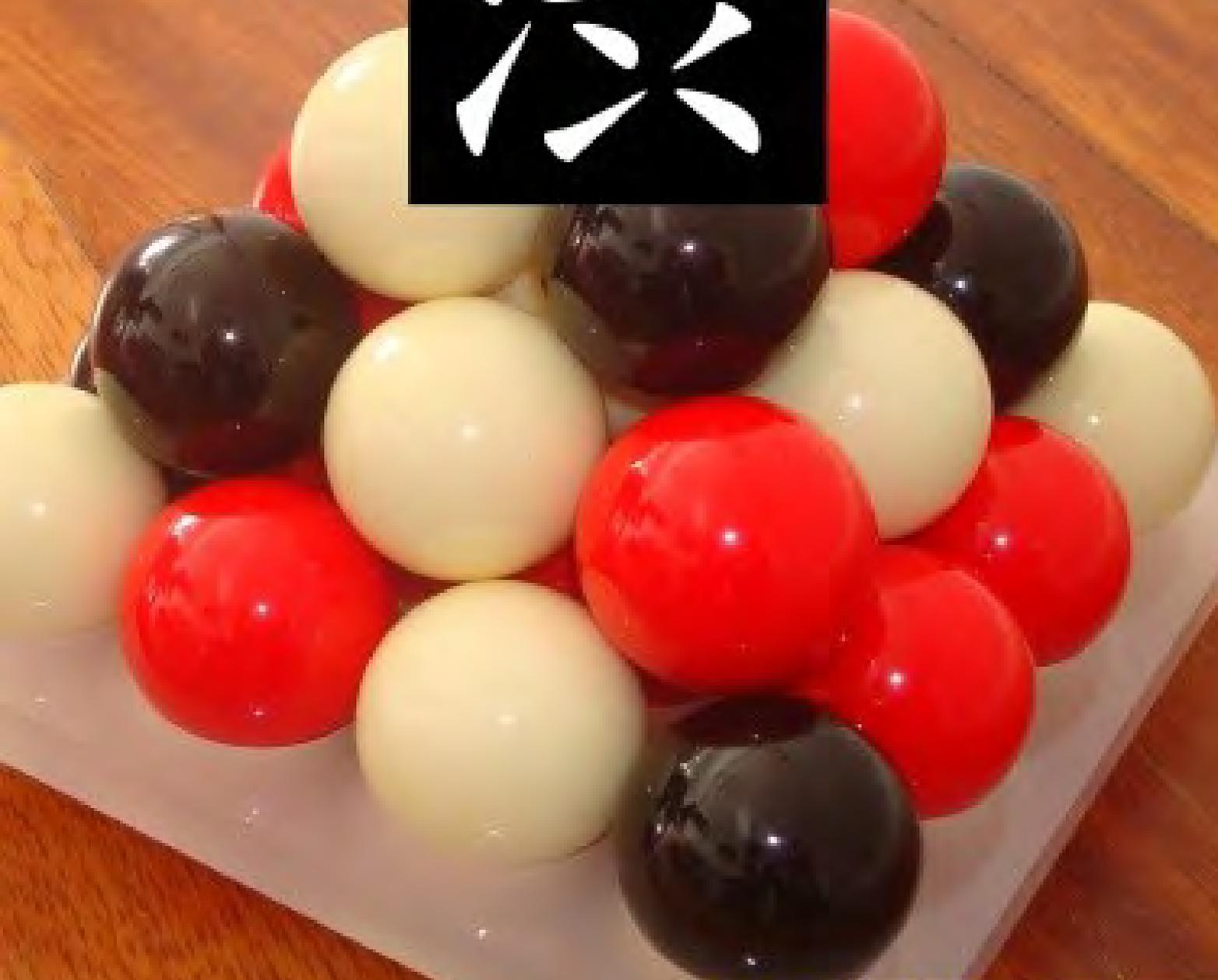
# shibumi

## ANNEXE 2

Cameron Browne  
Néstor Romeral Andrés

Traduction : François Haffner

渋



# Shibumi

## ANNEXE 2

Cameron Browne

Néstor Romeral Andrés

Traduction française : François Haffner

De nombreux jeux ont été conçus à l'occasion du Shibumi Challenge en 2011 et 2012. Quelques jeux non retenus pour le Shibumi Rule Book ont été expliqués dans Shibumi Annexe 1. Shibumi Annexe 2 présente quelques autres jeux, dans leur ordre de découverte par le traducteur.

# Sphlag

渋

Lars Rose (2011)

👤 2 ⚙️ 2

Sphlag est un jeu de course au drapeau pour deux joueurs

**Début** : Le jeu est installé avec 4 billes rouges comme indiqué à droite, qui ne pourront jamais être déplacées. Les billes rouges dans les angles représentent les drapeaux. Les billes rouges au centre représentent la frontière en diagonale.

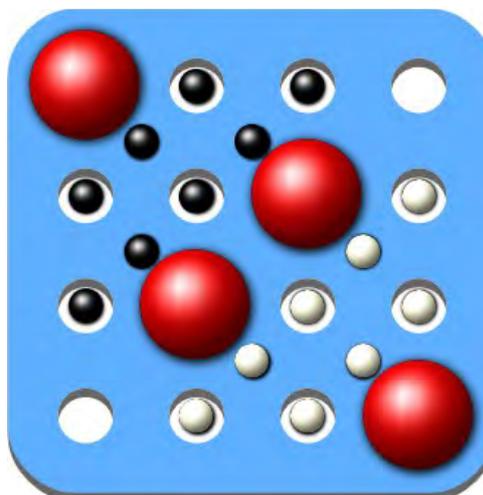
Les mini-billes indiquent les bases des deux joueurs.

**Déroulement** : À tour de rôle, les joueurs peuvent choisir une des deux actions suivantes :

- 1) poser une nouvelle bille dans leur base ;
- 2) déplacer une bille de 4 pas au maximum ; un pas est égale à la moitié de la distance entre deux trous. Pour 2 pas, on peut donc déplacer une bille d'un trou vers un trou voisin, ou d'une bille appartenant à une plateforme vers cette même plateforme (après avoir géré la chute). Pour monter d'un trou vers une plateforme voisine de ce trou, il faut 4 pas.

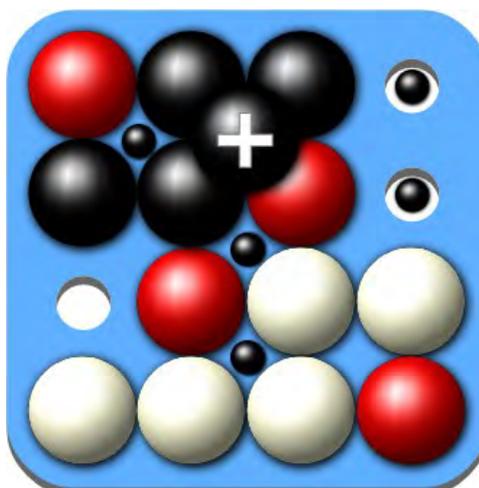
Il est interdit de reproduire la dernière position (règle du ko).

**Fin** : Les joueurs gagnent instantanément en déplaçant au moins deux de leurs billes en contact avec le drapeau de l'adversaire. Sinon, la partie se termine lorsque les deux joueurs passent séquentiellement ou si les deux joueurs acceptent de terminer la partie. Le joueur qui possède le plus de billes touchant le drapeau de l'adversaire après avoir terminé la partie gagne. En cas d'égalité, le joueur avec moins de billes en jeu l'emporte. Si les deux joueurs ont un nombre identique de sphères touchant le drapeau l'égalité persiste, la partie se termine par un match nul.

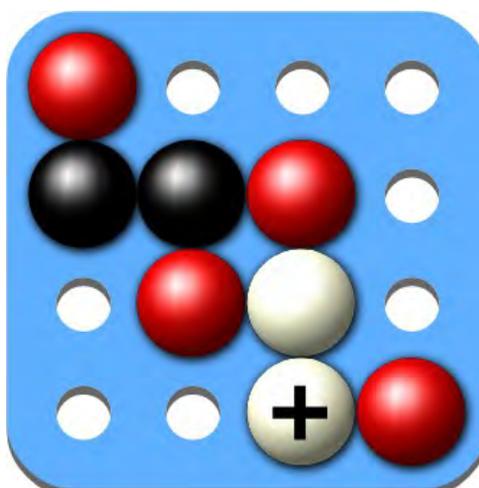


**Proposition du traducteur** : On peut atténuer l'avantage du premier joueur en lui imposant de poser sa première bille en contact avec son drapeau, le second joueur étant libre de poser sa première bille sur l'un des cinq points de son camp.

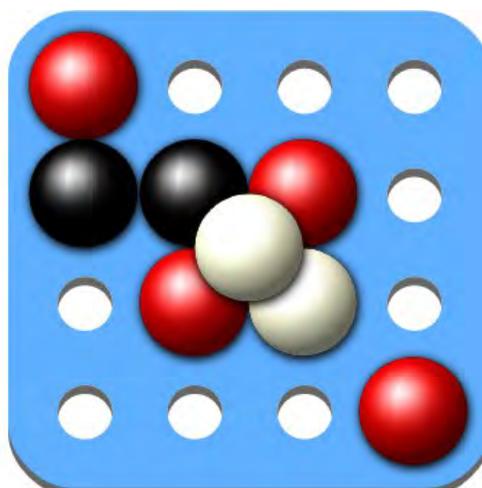
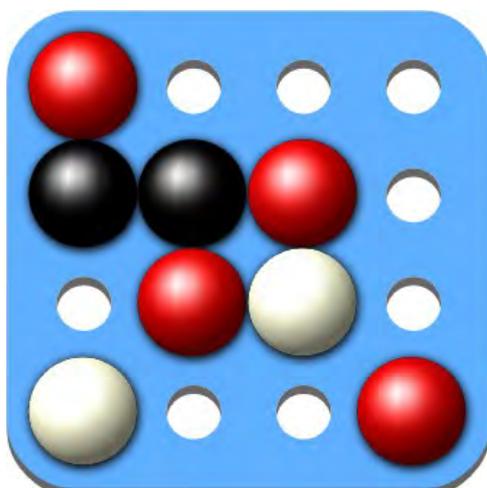
Dans l'exemple ci-dessous, Noir peut déplacer la bille marquée (+) vers l'un des points marqués d'une mini-bille.



Dans l'exemple ci-dessous, Blanc souhaite déplacer sa bille marquée (+).



Il peut la déplacer de 4 pas vers la gauche (à gauche) ou la déplacer d'1 pas à gauche et de 3 pas en haut pour poser sa bille sur la plate-forme (à droite).



# Spack

渋

Markus Hagenauer (2012)

 2  2

Spack est un jeu de **score** pour deux joueurs.

**Début** : Le plateau est vide. Chaque joueur reçoit la moitié des billes de chaque couleur : 8 blanches, 8 noires et 8 rouges, qui forment sa réserve personnelle.

**Déroulement** : À tour de rôle, les joueurs placent une de leurs billes soit sur un trou, soit sur une plate-forme dont au moins une des billes est de la même couleur que la bille jouée.

Si un joueur pose une bille sur exactement 2 billes de la même couleur, alors :

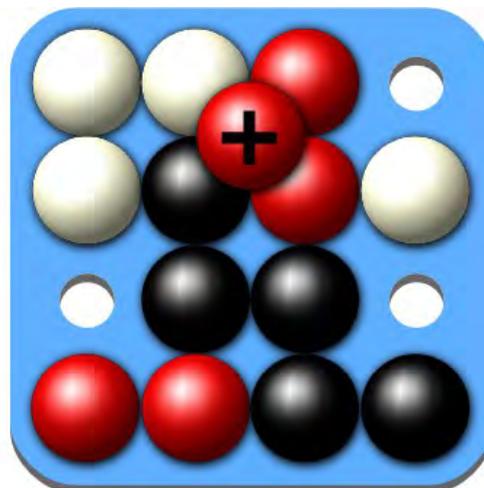
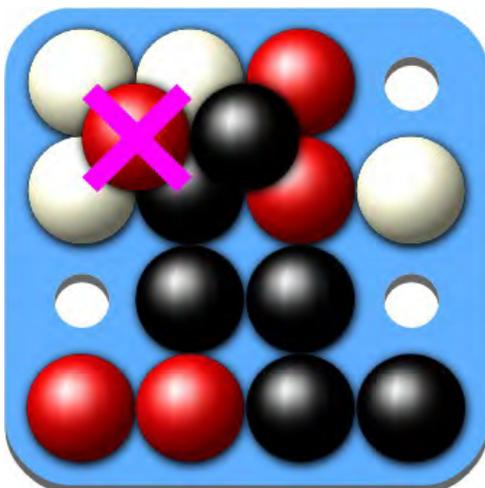
- 1) son adversaire doit prendre la bille qui vient d'être jouée ;
- 2) puis le joueur actif prélève deux billes de son choix qui n'en supportent aucune autre.

**Fin** : La partie se termine, dès qu'un joueur ne peut plus placer de bille (soit parce que la pyramide est terminée, soit parce qu'il n'y a plus de bille d'une couleur correspondant aux places encore vacantes).

Les joueurs comparent le nombre de billes qu'il leur reste, dans la couleur où ils en possèdent le moins. Le joueur avec plus de billes est le gagnant. S'il y a égalité, les joueurs comparent le nombre de billes de la seconde moins nombreuse couleur, et enfin de la troisième couleur.

Il est interdit de jouer une bille rouge sur une plate-forme ne comportant aucune bille rouge (à gauche).

Un joueur vient de poser (à droite) la bille rouge marquée (+). Son adversaire doit prendre cette bille rouge et lui prend deux billes libres de son choix



# Spillway

渋

Erik Dresner (2012)

 2  2

Spillway est un jeu de **connexion** pour deux joueurs.

**Début** : La pyramide est préparée comme indiqué à droite. Vous aurez besoin d'utiliser une bille rouge et d'une bille noire en plus des trois blanches restantes pour former la petite pyramide cachée.

Les billes rouges et blanches clouées sont appelées billes de base. Les billes des deux grands diagonales, blanches au départ, sont appelées billes de cascade.

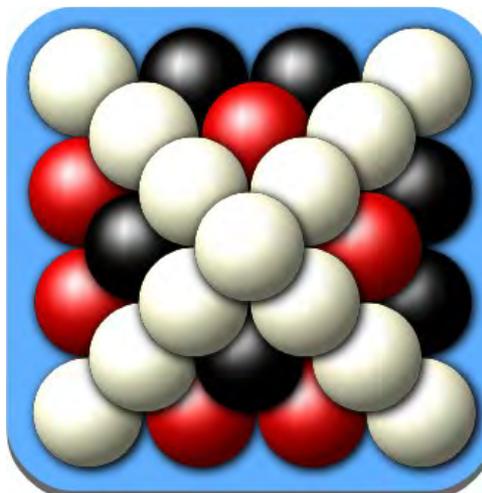
**Déroulement** : Chaque joueur reçoit toutes ses billes. Rouge commence.

À votre tour, vérifiez si vous avez établi des connexions à votre couleur. Si tel est le cas, voir **Connexions** plus bas.

Retirez une bille blanche, ce qui provoque une chute en cascade, puis placez une bille de votre couleur à l'endroit laissé vide à l'apex.

Vérifiez à nouveau s'il y a des connexions de votre couleur. Si tel est le cas, voir **Connexions** plus bas.

**Fin** : Le premier joueur qui réalise 3 connexions gagne la partie. Il est possible que deux connexions – Nord-Sud et Est-Ouest – soient réalisées lors d'un même tour.

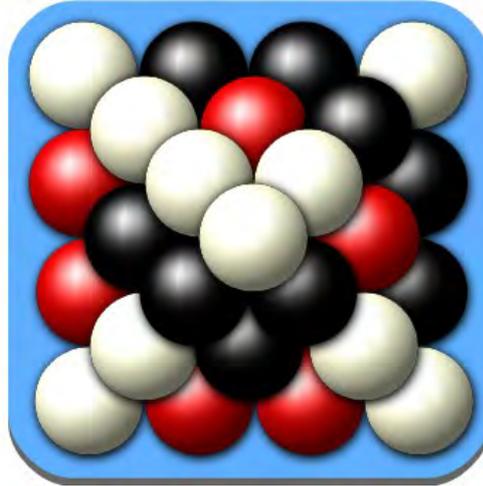
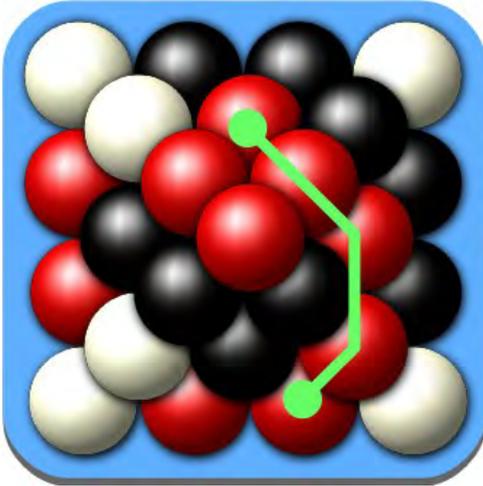


**Connexions** : Si, au début ou à la fin de votre tour, vous constatez une connexion entre vos bases opposées (Nord-Sud ou Est-Ouest), retirez toutes les billes de cascade de votre couleur et remplacez les par des billes blanches. Vous pouvez ensuite jouer – ou rejouer si la connexion est constatée à la fin de votre tour.

Les connexions ne sont constatées que lors de votre tour, pas pendant le tour de votre adversaire.

Rouge vient de constater une connexion Nord-Sud (à gauche). Il marque 1 point, puis remplace les billes rouges de cascade par des billes blanches (à droite).

Il peut ensuite jouer normalement en retirant une bille blanche et en plaçant une bille rouge à l'apex.



# SP-Dancers

渋

Emil Danielsen (2020)

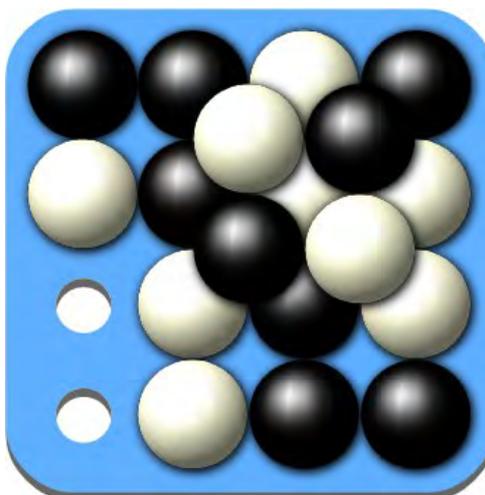
👤 2 ⚙️ 1

Dancers (renommé SP-Dancers par le traducteur pour les besoins de la cause des *Square Pyramidal Games*) est un jeu de connexion très simple pour 2 joueurs avec une méthode de placement qui rappelle celle de Spaiji (Néstor Romeral Andrés, 2011).

**Début** : Le plateau est vide au départ. Les billes blanches et noires sont à la disposition des joueurs. Un joueur est Blanc, l'autre Noir.

**Déroulement** : Les joueurs, à tour de rôle, placent deux billes, une blanche et une noire, dans l'ordre de leur choix, mais les deux billes doivent être connectées l'une à l'autre à l'issue du coup.

**Fin** : Blanc gagne en reliant par une suite continue de billes connectées visibles les bords Nord et Sud. Noir gagne en reliant par une suite continue de billes connectées noires les bords Est et Ouest.



Dans l'exemple ci-dessus, Noir a gagné en reliant Est et Ouest. Il a aussi relié Nord et Sud mais cela ne suffisait pas pour gagner.

# SP-Kapow

渋

Emil Danielsen (2020)

 2  2

Kapow (renommé SP-Kapow par le traducteur pour les besoins de la cause des *Square Pyramidal Games*) est un jeu d'empilement pour 2 joueurs.

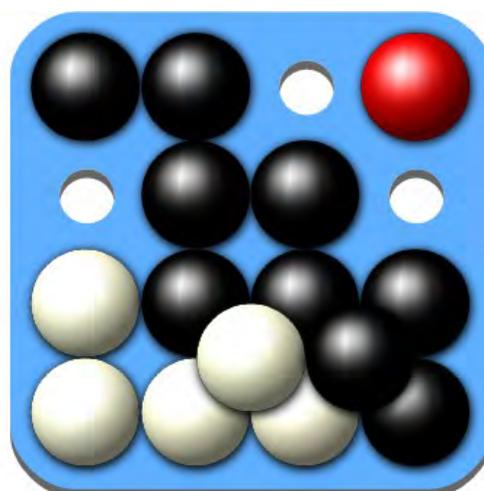
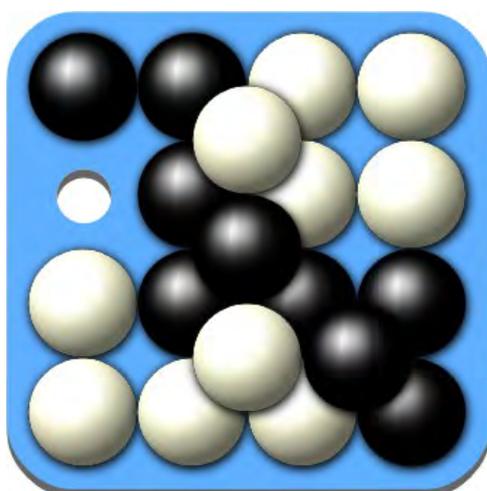
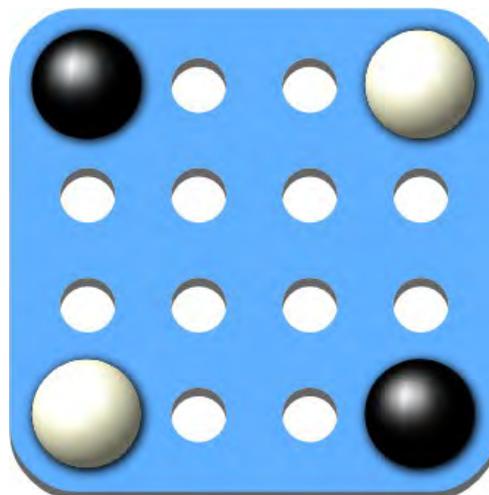
**Début** : Le plateau est vide avec seulement deux billes noires et deux billes blanches disposées comme à droite. Les joueurs mettent dans leur réserve les billes de leur couleur et une bille rouge : la bombe.

**Déroulement** : Les joueurs, à tour de rôle choisissent une des deux actions :

- 1) Poser une bille de leur couleur, en contact avec une autre bille de leur couleur.
- 2) Jouer leur unique bombe à n'importe quel endroit.

La bombe enlève toutes les billes non clouées qu'elle touche, dans l'ordre où elle les touche. Si la bombe touche plusieurs billes simultanément, l'artificier choisit laquelle il retire en premier. Une fois toutes les billes retirées, la bombe devient inerte et les joueurs peuvent jouer à côté sans effet.

**Fin** : Un joueur qui ne peut pas jouer passe. Lorsque les deux joueurs passent à tour de rôle, la partie est terminée. Le vainqueur est celui qui possède le plus de billes au niveau le plus élevé. En cas d'égalité, on regarde le niveau inférieur, etc.

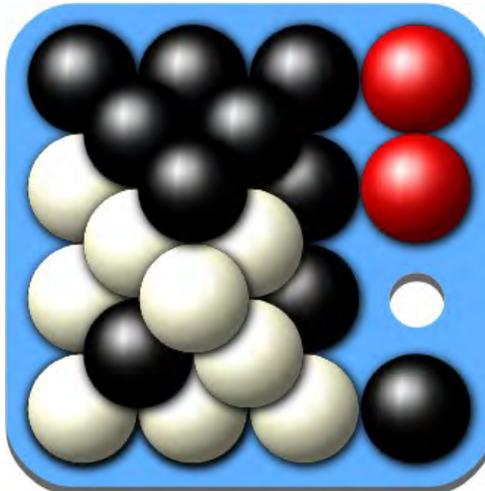


Noir décide de jouer sa bombe. Il élimine 5 billes blanches et fait chuter une bille noire.

Un exemple de fin de partie :

Noir n'avait plus de pose possible et il a été contraint de faire exploser ses propres billes. Il s'en sort toutefois.

Blanc et Noir ont le même nombre de billes au niveau  $2 \times 2$  ainsi qu'au niveau  $3 \times 3$ . Ils sont donc départagés par le niveau du plateau où Noir a 6 billes visibles alors que Blanc n'en a que 5.



# SP-Fireball

渋

Emil Danielsen (2020)

 2  2

Dans Fireball (renommé SP-Fireball par le traducteur pour les besoins de la cause des *Square Pyramidal Games*), deux joueurs essayent d'échapper aux flammes.

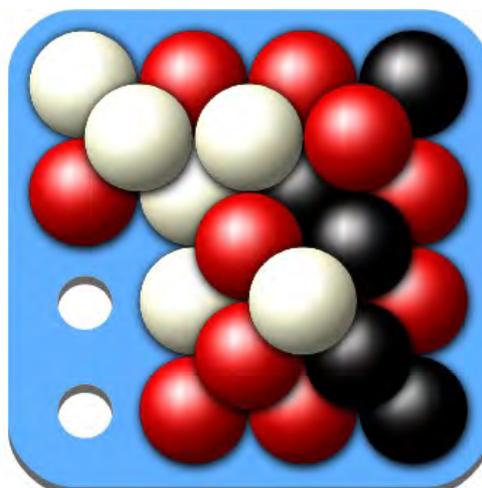
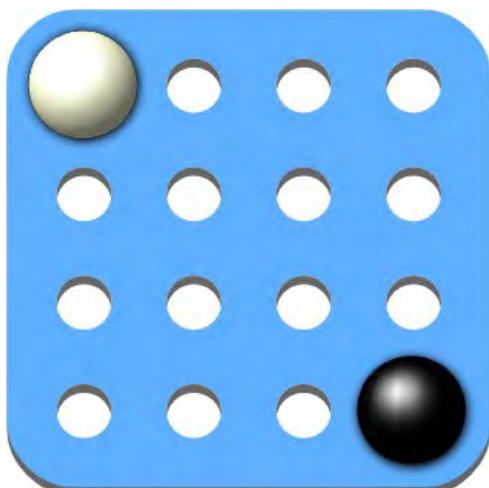
**Début** : Le plateau est vide avec seulement une bille blanche et une bille noire dans deux coins opposés.

**Déroulement** : Les joueurs, à tour de rôle posent deux billes ; une de leur couleur et une rouge. Les deux billes doivent se toucher et l'une d'elles au moins doit toucher une autre bille du même joueur.

La bille rouge est considérée comme brûlante : le joueur suivant n'a le droit de poser aucune de ses deux billes de son prochain tour au contact de cette bille brûlante.

**Fin** : La partie prend fin quand un joueur n'a plus de coup légal. Le vainqueur est celui qui possède le plus de billes au niveau le plus élevé. En cas d'égalité, on regarde le niveau inférieur, etc.

Le plateau en début de partie (à gauche).



Une fin de partie (à droite). Blanc a réussi à « privatiser » la zone en bas à gauche. Noir n'a pas de coup légal : il pourrait poser une bille, mais pas deux. Blanc qui est seul a avoir une bille au plus haut niveau remporte la partie.

# **Shibumi**

## INDEX

# Index alphabétique



Les pages 1-à 99 réfèrent au livret de règles, 101-199 à l'annexe 1, 201-299 à l'annexe 2

<b><i>Titre</i></b>	<b><i>Auteur</i></b>	<b><i>Page</i></b>
<b>SP-Dansers</b>	Danielsen, Emil	207
<b>SP-Fireball</b>	Danielsen, Emil	210
<b>SP-Kapow</b>	Danielsen, Emil	208
<b>Spack</b>	Hagenauer, Markus	204
<b>Spaghetti</b>	Leduc, Phil	38
<b>Spagyric</b>	Morse, Nathan	71
<b>Spaiji</b>	Romeral Andrés, Néstor	37
<b>Spair</b>	Galimberti, Giacomo	102
<b>Spalone</b>	Browne, Cameron	78
<b>Span</b>	Browne, Cameron	33
<b>Spandrei</b>	Morse, Nathan	103
<b>Spangle</b>	Nikolaou, Angelo	104
<b>Spanic</b>	Romeral Andrés, Néstor	53
<b>Spaniel</b>	Symons-Smyth, Joseph	29
<b>Spao</b>	Romeral Andrés, Néstor	65
<b>Spargo</b>	Browne, Cameron	58
<b>Sparks</b>	Stein, Dieter	106
<b>Sparro</b>	Leduc, Phil	25
<b>Spava</b>	Browne, Cameron	23
<b>Spawn</b>	Krassner, Lloyd	108
<b>Special Cake</b>	Galimberti, Giacomo	109
<b>Spectacular Tumble</b>	Jenista, James C.	111
<b>Speedo</b>	Browne, Cameron	66
<b>Speq</b>	Browne, Cameron	112
<b>Spetris</b>	Schulman, Pablo	113
<b>Sphered</b>	Galimberti, Giacomo	114
<b>Sphex</b>	Browne & Tavener	115
<b>Sphlag</b>	Rose, Lars	201
<b>Sphlying marbles</b>	Romeral Andrés, Néstor	116
<b>Spice</b>	Grider, Martin	36
<b>Spight</b>	Browne & Romeral Andrés	35
<b>Spillway</b>	Dresner, Erik	205
<b>Spin</b>	Blasco, Enrique	76
<b>Spinca</b>	Leduc, Phil	118
<b>Spindizzy</b>	Stein, Dieter	63
<b>Spinimax</b>	Browne, Cameron	48

<b><i>Titre</i></b>	<b><i>Auteur</i></b>	<b><i>Page</i></b>
<b>Spinout</b>	Galimberti, Giacomo	120
<b>Spire</b>	Stein, Dieter	47
<b>Spirit of Shibumi</b>	Romeral Andrés, Néstor	67
<b>Splade</b>	Romeral Andrés, Néstor	24
<b>Splastwo</b>	Galimberti, Giacomo	49
<b>Splice</b>	Romeral Andrés, Néstor	21
<b>Spline</b>	Romeral Andrés, Néstor	19
<b>Spline+</b>	Romeral Andrés, Néstor	20
<b>Splink</b>	Browne & Romeral Andrés	69
<b>Sploof</b>	Green, Matt	27
<b>Splash</b>	Browne, Cameron	39
<b>Spodd</b>	Galimberti, Giacomo	68
<b>Spoff</b>	Browne, Cameron	122
<b>Spoing</b>	Tavener, Stephen	57
<b>Spoker</b>	Galimberti, Giacomo	123
<b>Spone</b>	Galimberti, Giacomo	125
<b>Sponnect</b>	Windischer, Martin	34
<b>Spook</b>	Stein, Dieter	126
<b>Spout</b>	Browne, Cameron	128
<b>Spred</b>	Romeral Andrés, Néstor	129
<b>Spree</b>	Klemer, Avri	22
<b>Sprenge</b>	Morse, Nathan	130
<b>Springe</b>	Morse, Nathan	131
<b>Sprite</b>	Fuller, Micah	64
<b>Sprout</b>	Nikolaou, Angelo	132
<b>Spruit</b>	Morse, Nathan	133
<b>Spuds</b>	Fuller, Micah	135
<b>Spurn</b>	Morse, Nathan	136
<b>Spuzzle</b>	Romeral Andrés, Néstor	75
<b>Spy</b>	Romeral Andrés, Néstor	81
<b>Spyramid</b>	Romeral Andrés, Néstor	43

# Index par auteur



Les pages 1-à 99 réfèrent au livret de règles, 101-199 à l'annexe 1, 201-299 à l'annexe 2

<b>Auteur</b>	<b>Titre</b>	<b>Type</b>	<b>Page</b>
<b>Blasco, Enrique</b>	Spin	Casse-tête	76
<b>Browne &amp; Romeral Andrés</b>	Spight	Connexion	35
	Splink	Score	69
<b>Browne &amp; Tavener</b>	Sphex	Connexion	115
<b>Browne, Cameron</b>	Spalone	Casse-tête	78
	Span	Connexion	33
	Spargo	Capture	58
	Spava	Alignement	23
	Speedo	Score	66
	Speq	Score	112
	Spinimax	Achèvement	48
	Splush	Connexion	39
	Spoff	Casse-tête	122
	Spout	Score	128
<b>Danielsen, Emil</b>	SP-Dansers	Connexion	207
	SP-Fireball	Élimination	0
	SP-Kapow	Score	208
<b>Dresner, Erik</b>	Spillway	Connexion	205
<b>Fuller, Micah</b>	Sprite	Score	64
	Spuds	Score	135
<b>Galimberti, Giacomo</b>	Spair	Plusieurs jeux	102
	Special Cake	Élimination	109
	Sphered	Achèvement	114
	Spinout	Score	120
	Splastwo	Achèvement	49
	Spodd	Score	68
	Spoker	Score	123
	Spone	Score	125
<b>Green, Matt</b>	Sploof	Alignement	27
<b>Grider, Martin</b>	Spice	Connexion	36
<b>Hagenauer, Markus</b>	Spack	Score	204
<b>Jenista, James C.</b>	Spectacular Tumble	Score	111
<b>Klemer, Avri</b>	Spree	Alignement	22
<b>Krassner, Lloyd</b>	Spawn	Achèvement	108

<b><i>Auteur</i></b>	<b><i>Titre</i></b>	<b><i>Type</i></b>	<b><i>Page</i></b>
<b>Leduc, Phil</b>	Spaghetti	Connexion	38
	Sparro	Alignement	25
	Spinca	Score	118
<b>Morse, Nathan</b>	Spagyric	Score	71
	Spandrei	Score	103
	Sprenge	Score	130
	Springe	Achèvement	131
	Spruit	Casse-tête	133
	Spurn	Élimination	136
<b>Nikolaou, Angelo</b>	Spangle	Score	104
	Sprout	Casse-tête	132
<b>Romeral Andrés, Néstor</b>	Spaiji	Connexion	37
	Spanic	Élimination	53
	Spao	Score	65
	Sphlying marbles	Score	116
	Spirit of Shibumi	Score	67
	Splade	Alignement	24
	Splice	Alignement	21
	Spline	Alignement	19
	Spline+	Alignement	20
	Spred	Score	129
	Spuzzle	Casse-tête	75
	Spy	Plusieurs jeux	81
	Spymaxid	Schéma	43
	<b>Rose, Lars</b>	Schlag	Élimination
<b>Schulman, Pablo</b>	Spetris	Score	113
<b>Stein, Dieter</b>	Sparks	Achèvement	106
	Spindizzy	Score	63
	Spire	Achèvement	47
	Spook	Élimination	126
<b>Symons-Smyth, Joseph</b>	Spaniel	Alignement	29
<b>Tavener, Stephen</b>	Spoing	Capture	57
<b>Windischer, Martin</b>	Sponnect	Connexion	34

# Index par type de jeu



Les pages 1-à 99 réfèrent au livret de règles, 101-199 à l'annexe 1, 201-299 à l'annexe 2

<i>Type</i>	<i>Titre</i>	<i>Auteur</i>	<i>Page</i>
<b>Achèvement</b>	Sparks	Stein, Dieter	106
	Spawn	Krassner, Lloyd	108
	Sphered	Galimberti, Giacomo	114
	Spinimax	Browne, Cameron	48
	Spire	Stein, Dieter	47
	Splastwo	Galimberti, Giacomo	49
	Springe	Morse, Nathan	131
<b>Alignement</b>	Spaniel	Symons-Smyth, Joseph	29
	Sparro	Leduc, Phil	25
	Spava	Browne, Cameron	23
	Splade	Romeral Andrés, Néstor	24
	Splice	Romeral Andrés, Néstor	21
	Spline	Romeral Andrés, Néstor	19
	Spline+	Romeral Andrés, Néstor	20
	Sploof	Green, Matt	27
	Spree	Klemer, Avri	22
<b>Capture</b>	Spargo	Browne, Cameron	58
	Spoing	Tavener, Stephen	57
<b>Casse-tête</b>	Spalone	Browne, Cameron	78
	Spin	Blasco, Enrique	76
	Spoff	Browne, Cameron	122
	Sprout	Nikolaou, Angelo	132
	Spruit	Morse, Nathan	133
	Spuzzle	Romeral Andrés, Néstor	75
<b>Connexion</b>	SP-Dansers	Danielsen, Emil	207
	Spaghetti	Leduc, Phil	38
	Spaiji	Romeral Andrés, Néstor	37
	Span	Browne, Cameron	33
	Sphex	Browne & Tavener	115
	Spice	Grider, Martin	36
	Spight	Browne & Romeral Andrés	35
	Spillway	Dresner, Erik	205
	Splush	Browne, Cameron	39
	Sponnect	Windischer, Martin	34

<i>Type</i>	<i>Titre</i>	<i>Auteur</i>	<i>Page</i>
<b>Élimination</b>	SP-Fireball	Danielsen, Emil	210
	Spanic	Romeral Andrés, Néstor	53
	Special Cake	Galimberti, Giacomo	109
	Sphlag	Rose, Lars	201
	Spook	Stein, Dieter	126
	Spurn	Morse, Nathan	136
<b>Plusieurs jeux</b>	Spair	Galimberti, Giacomo	102
	Spy	Romeral Andrés, Néstor	81
<b>Schéma</b>	Spyramid	Romeral Andrés, Néstor	43
<b>Score</b>	SP-Kapow	Danielsen, Emil	208
	Spack	Hagenauer, Markus	205
	Spagyric	Morse, Nathan	71
	Spandrei	Morse, Nathan	103
	Spangle	Nikolaou, Angelo	104
	Spao	Romeral Andrés, Néstor	65
	Spectacular Tumble	Jenista, James C.	111
	Speedo	Browne, Cameron	66
	Speq	Browne, Cameron	112
	Spetris	Schulman, Pablo	113
	Sphlying marbles	Romeral Andrés, Néstor	116
	Spinca	Leduc, Phil	118
	Spindizzy	Stein, Dieter	63
	Spinout	Galimberti, Giacomo	120
	Spirit of Shibumi	Romeral Andrés, Néstor	67
	Splink	Browne & Romeral Andrés	69
	Spodd	Galimberti, Giacomo	68
	Spoker	Galimberti, Giacomo	123
	Spone	Galimberti, Giacomo	125
	Spout	Browne, Cameron	128
	Spred	Romeral Andrés, Néstor	129
	Sprenge	Morse, Nathan	130
	Sprite	Fuller, Micah	64
	Spuds	Fuller, Micah	135