

侍

SAMURAI

Introduction

8 Samurais circulent sur le damier, qui est composé de 121 cases. Ces cases sont divisées de la façon suivante:

8 cases de départ		(SHIRO)
64 cases à symbole:	dragon	(RYU)
	oiseau	(WASHI)
	soleil	(TAIYO)
	glaive	(KATANA)
48 cases blanches		(MEKURA)
1 case au milieu		(ANZEN)

Contenu

1 damier
2 x 4 pièces du jeu (Samurais)

But du jeu

Éliminer les Samurais de l'adversaire en les privant de toute possibilité de mouvement. (IKI ZUMARI)

Préparation

Chaque joueur reçoit 4 Samurais en une couleur. Le damier se place entre les deux joueurs. Chaque joueur place ses Samurais sur les 4 cases SHIRO au bord du damier.

Manière de jouer

A tour de rôle les deux joueurs déplacent un de leurs Samurais. Deux conditions doivent pourtant être respectées:

- 1) Les Samurais peuvent seulement être déplacés en **ligne droite** sur le damier, horizontalement, verticalement ou en diagonale, aussi bien en avant qu'en arrière. Le nombre de cases qu'un Samurais peut déplacer est égal au nombre de cases du dernier Samurais joué par l'adversaire, avec un jeu d'une case.
- 2) La **première** case sur laquelle un Samurais passe, doit être égale à la dernière case du dernier Samurais joué par l'adversaire.

Exemple:

L'adversaire termine son tour en plaçant un Samurais sur la case symbolique "oiseau." Le joueur doit maintenant avoir comme **première** case celle à symbole "oiseau," afin qu'il puisse déplacer son Samurais.

Exemple:

L'adversaire termine son tour sur une case blanche. Le joueur peut en ce cas commencer avec une case selon son choix, mais doit se tenir au nombre donné.

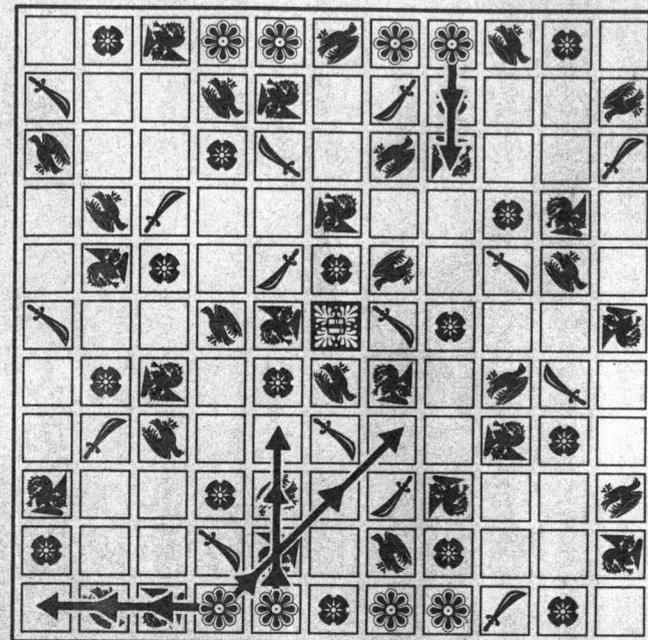
La case du milieu (ANZEN)

Le joueur peut seulement une fois durant le jeu occuper la case du milieu. S'il parvient à mettre un Samurais sur cette case, il peut encore une fois jouer un Samurais avec un nombre et une case de départ au choix (nombre pas supérieur à sept).

Marche de jeu

Le joueur avec les Samurais rouges commence le jeu. Il a, comme premier joueur, un libre choix en jouant un Samurais. Le premier Samurais peut se déplacer jusqu'au nombre de 7 cases. Il annonce maintenant son coup en nommant celui-ci par le nombre de cases et la dernière case, par exemple 2 cases "dragon."
L'adversaire doit alors répondre évidemment à la règle du jeu et annoncer son propre coup, etc.

Le premier joueur joue 2 "dragon."



Le deuxième joueur a le choix entre:

horizontalement	diagonalement	verticalement
1 dragon	1 dragon	1 dragon
2 oiseau	2 blanco	2 oiseau
3 blanco	3 blanco	3 blanco

Durant le jeu les cases SHIRO peuvent de nouveau être occupées et valent maintenant autant qu'une case blanche.

Ce qui ne peut pas se faire

Empêcher un adversaire à lui prendre sa liberté de mouvement lorsqu'il a encore 3 Samurais sur les cases "SHIRO." Les Samurais ne peuvent pas sauter au-dessus des autres ou occuper ensemble une case.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsqu'un des joueurs arrive à empêcher l'adversaire de toute possibilité de mouvement. Ce dernier ne peut plus déplacer aucun Samurais (IKI ZUMARI) et perd la partie.