



STILELIBERO (NAGELIBRE)

Un jeu sportif pour 2 à 8 athlètes
de Silvano Sorrentino

StileLibero est un jeu qui simule une compétition de natation dans une piscine olympique. Sur le tablier représentant la piscine, les joueurs font évoluer chacun leur athlète, lequel doit plonger, nager jusqu'au bord opposé, faire demi-tour et effectuer le parcours inverse, comme dans une vraie compétition.

Matériel

Le tablier (imprimer et assembler les deux pages), autant de marques qu'il y a de joueurs et six dés. Cherchez chez vous 6 dés quelconques, et utilisez comme marques des petits objets (trombone, pièce de monnaie) pouvant être orientés ou disposés de deux manières différentes (le trombone peut se retourner, la pièce de monnaie montrer son autre face...)

Préparation

Chaque joueur place son athlète sur l'un des huit blocs de départ numérotés, au bord de la piscine. Pour établir dans quel ordre on procède, on lance à tour de rôle les six dés : le bloc n°1 est octroyé à qui a obtenu la somme la plus grande, et ainsi de suite.

Déroulement du jeu

L'athlète du couloir n°1 commence, suivi par les autres nageurs dans l'ordre de numérotation des couloirs. Quand l'athlète du dernier couloir a terminé son tour de jeu, la main repasse au n°1.

STILELIBERO DANS LE PETIT BAIN : RÈGLES POUR ENFANTS

Plongeon

Pour le premier tour de jeu, chaque joueur lance les six dés, avance son pion sur le tablier d'un nombre de cases égal au nombre de valeurs *différentes* obtenues, puis passe la main.

Exemple 1



Vince lance 6 dés et obtient 2,2,2,3,5,5. Il n'y a là que trois valeurs *différentes* : 2, 3 et 5. Il avance donc son pion de trois cases.

Et maintenant on nage !

À partir du second tour, juste après le plongeon, chaque joueur lance un nombre de dés égal à celui indiqué sur la case où il se trouve (3, 4, 5 ou 6). Puis, comme précédemment, il avance sur le tablier d'un nombre de cases égal au nombre de valeurs *différentes* obtenues,

et passe la main. S'il atteint le bord opposé, il retourne son pion pour indiquer qu'il a fait demi-tour et poursuit sa course en direction du bloc de départ.

Exemple 2



Beatrice lance 4 dés (parce qu'elle part d'une case numérotée 4) et obtient 1,3,4,4. Il y a là trois valeurs différentes : 1, 3 et 4. Elle avance donc de trois cases sur le tablier, en « rebondissant » sur le bord, et retourne sa marque pour indiquer qu'elle a fait demi-tour.

Fin de la partie

Le premier athlète à rallier la case du bord (touchant au bloc de départ) après avoir parcouru toute la piscine aller et retour est déclaré vainqueur.

STILELIBERO DANS LE GRAND BAIN : RÈGLES POUR ADULTES ET ENFANTS PLUS MALINS QUE LES ADULTES

Plongeon

Au premier tour de jeu, chaque joueur lance à son gré un nombre de dés compris entre 1 et 6. Il avance alors sur le tablier d'un nombre de cases égal au nombre de valeurs différentes obtenues, puis passe la main.

Exemple 3



Lisa choisit de lancer cinq dés et obtient 5,5,5,6 et 6. Il y a là seulement 2 valeurs différentes, elle avance donc de deux cases sur le tablier.

Et maintenant on nage !

À partir du deuxième tour, juste après le plongeon, chaque joueur peut utiliser un nombre de dés *au plus* égal au chiffre indiqué sur la case où il se trouve (soit 3, 4, 5 ou 6). Il lance un dé à la fois ; après chaque jet, il peut soit s'en tenir là soit relancer un autre dé, et ainsi de suite, jusqu'à épuisement du nombre de dés à sa disposition.

À la fin de la série de lancers, s'il se trouve deux ou trois dés de valeur égale, ces derniers sont éliminés.

L'athlète avance finalement d'autant de cases qu'il reste de dés dont la valeur n'apparaît qu'une seule fois.

Il existe cependant un autre coup possible : s'il se trouve quatre, cinq ou six dés montrant la même valeur, l'athlète peut avancer respectivement de quatre, cinq ou six cases.

Exemple 4



C'est au tour de Loredana de jouer, laquelle a jusqu'à six dés à sa disposition (puisque'elle se trouve sur une case numérotée 6). Elle lance un premier dé : c'est un 5. Elle pourrait déjà s'en tenir là et avancer d'une seule case, mais elle décide d'en lancer un deuxième qui donne un 4. De nouveau elle pourrait s'en tenir là et avancer de deux cases, mais elle poursuit. Manque de chance pour elle, elle obtient un autre 4. Si elle s'en tenait là, les deux 4 s'élimineraient l'un l'autre et elle n'avancerait que d'une seule case, c'est pourquoi elle

décide de lancer encore un dé et obtient un 2.. Elle recommence et tire un troisième 4. Si elle s'arrêtait là, elle avancerait à présent de deux cases (elle a 2, 4, 4, 4 et 5, mais les trois 4 s'annulent). Elle se résout à prendre le risque de jeter le sixième dé, en espérant ne tirer ni un 2 ni un 5... Cette fois-ci la chance lui sourit : elle obtient un quatrième 4. Elle a donc finalement devant elle les dés suivants : 2, 4, 4, 4, 4, 5. Elle peut alors choisir d'avancer de deux cases en considérant les seules valeurs sorties une seule fois (2 et 5), ou bien se mouvoir de quatre cases grâce aux quatre dés égaux. Elle opte évidemment pour cette dernière possibilité qui lui permet de progresser davantage et de se poser sur une case portant numéro 6.

Virage

Si durant le lancer des dés, un joueur se voit à même d'atteindre la case touchant le bord de la piscine, il avance son pion jusqu'à la case en question et le retourne pour montrer que l'athlète a effectué son demi-tour. Les dés utilisés sont mis à part et le tour continue avec les dés restants, sans plus tenir compte des dés lancés précédemment.

Exemple 5



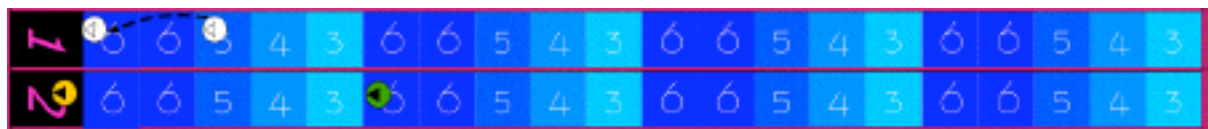
Leonardo a jusqu'à 5 dés à sa disposition. Il tire un 3 suivi d'un 1 ; à ce moment, il a la possibilité d'avancer jusqu'à la case du bord ; il déplace donc son pion et le retourne dans l'autre sens, car il doit nager à présent dans le sens inverse. Il ignore les dés déjà lancés et continue à jouer avec les trois dés restants : il tire un 4 suivi d'un autre 4. N'ayant rien à perdre, il jette le dernier dé et obtient un 3. Ayant obtenu 3, 4 et 4, il avance d'une seule case. Le 3 n'est pas annulé par l'autre 3, tiré précédemment, qui n'entre plus en compte.

Fin de la partie

Quand un joueur atteint ou bien dépasse la case de bord contiguë à son bloc de départ, la course est pour lui terminée, mais il n'est pas dit pour autant qu'il soit vainqueur : avant que la compétition s'achève, tous les autres nageurs doivent avoir joué le même nombre de tours (si l'on joue à quatre, par exemple, et que l'athlète du couloir n°2 termine sa course, les athlètes des couloirs 3 et 4 ont encore droit à un dernier tour de jeu).

À l'arrivée, si son ultime déplacement lui permet de dépasser la case de bord, le nageur va se placer sur le bloc de départ dont le numéro correspond au nombre de cases surnuméraires.

Exemple 6



Lisa a 5 dés à sa disposition. Elle tire un 2 et un 6 ; elle pourrait s'en tenir là et avancer de deux cases, ce qui lui suffit pour toucher le bord. Elle décide cependant de jouer encore pour dépasser cette dernière case : elle tire un 1, réfléchit une seconde et lance encore un dé, obtenant cette fois-ci un 4. À ce moment, elle renonce à taquiner le sort davantage et s'en tient là : avec 1, 2, 4 et 6, elle avance de quatre cases, dépassant ainsi le bord de 2 cases. Pour se le rappeler, elle place son pion sur le bloc de départ n°2. L'adversaire du deuxième couloir a toutefois encore un tour à jouer.

Podium

Si plusieurs athlètes terminent la course dans le même tour de jeu, le vainqueur est celui qui dépasse le bord du plus grand nombre de cases (autrement dit, dont le pion se trouve sur le bloc de départ portant le plus grand numéro). En cas d'égalité, la victoire est

attribuée au nageur du couloir numéroté le plus bas. Lorsqu'on joue à trois ou plus, le deuxième et le troisième de la course sont départagés de la même manière.

Conseils stratégiques.

- Le choix du nombre de dés au moment du plongeon n'est pas innocent : en lancer cinq ou six expose au risque de commencer à nager à partir d'une case 3, et d'entamer ainsi la course avec un sérieux handicap. Quand on ne nage pas dans le premier couloir, on peut décider de régler son choix sur les coups joués par ses adversaires.
- Plus l'on joue de dés à son tour, plus l'on risque de « s'essouffler », autrement dit de se fatiguer et d'avancer moins qu'on ne l'imaginait.
- Il vaut mieux parfois progresser peu pour atteindre une case portant un numéro élevé et disposer ainsi d'un avantage lors du tour suivant.

StileLibero FreeStyle NageLibre

Un jeu de Silvano Sorrentino (d'après une idée de Flaminia Brasini), réalisé par le Système bibliothécaire de la Province de Rome, division Culture et Politique de la Jeunesse, à l'occasion de l'opération de promotion de la lecture *La Biblioteca dello Sport*

Tous droits réservés. Toute reproduction interdite sans consentement écrit.

Jeu disponible sur le site de daVinci Editrice : <http://www.davincigames.com>.