



Aisopos

アイソポス



Auteur : Yoshihi Ogasawara

Traduction Anglaise : Simon Lundström

Illustration : Tatsuo Kakuta

Traduction Française : Stéphane Athimon

Nombre de joueur : 2 à 4

Pour jouer vous avez besoin :

- (1) Un plateau de jeu hexagonal de 3x3x3 pour un total de 19 hexagones.
- (2) Pour chaque joueur : 2 pions de chaque (Lion, Homme, Renard, Souris et Fourmi) dans la même couleur pour un total de 10 pions par joueur.

Préparation :

Chaque joueur prend ses 10 pions et les place faces cachées devant lui, ou bien dans sa main de manière à ce que les autres joueurs ne puissent pas voir ses pions.

Comment jouer :

- (1) On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Décidez qui sera le premier joueur.
- (2) A votre tour, vous pouvez :
 - Soit placer 1 des pions de votre main face cachée sur 1 des hexagones libre sur le plateau de jeu.
 - Soit déplacer un de vos pions déjà présent sur le plateau vers un des 6 hexagones adjacents.
 - Lorsque vous placez un pion de votre main sur le plateau vous ne pouvez pas le mettre directement sur 1 hexagone déjà occupé.
 - Lorsque vous déplacez un pion, vous pouvez aller sur un hexagone déjà occupé par le pion d'un adversaire. (Vous ne pouvez pas déplacer un de vos pions pour aller sur un hexagone que vous occupez déjà avec un autre pion).
 - Vous ne pouvez pas passer votre tour.
- (3) Si vous déplacez un de vos pions sur un hexagone déjà occupé par le pion d'un adversaire, vous prenez les 2 pions en main et vous les regardez pour savoir lequel des deux l'emporte. Seul le joueur qui vient de déplacer son pion sur celui de son adversaire peut regarder les pions.
- (4) Comment désigner le vainqueur:
 - Lion (5 pts) : bat l'Homme, le Renard et la Souris. Perd contre la Fourmi.
 - Homme (4 pts) : bat le Renard et la Fourmi. Perd contre le Lion et la Souris.
 - Renard (3 pts) : bat la Souris et la Fourmi. Perd contre le Lion et l'Homme.
 - Souris (2 pts) : bat l'Homme et le Fourmi. Perd contre le Lion et le Renard.
 - Fourmi (1 pt) : bat le Lion. Perd contre l'Homme, le Renard et la Souris.
- (5) Le pion perdant est enlevé du plateau de jeu et est placé face visible à côté du joueur qui possède le pion vainqueur. Si c'est un match nul, les 2 pions perdent, et chacun prend le pion de l'adversaire et le pose face visible à côté de lui.
- (6) Lorsqu'un joueur a perdu tous ses pions, la partie est terminée et ce quelque soit le nombre de pions restant sur le plateau ou dans la/les main(s).

Calcul des points:

- Chaque joueur compte le nombre de points que lui rapportent les pions qu'il a capturés.
- Les pions survivants ne rentrent pas dans le calcul final.
- Le joueur avec le plus de points gagne la partie.

Règles additionnelles:

- On peut forcer le match nul en évitant les affrontements pendant 20 tours consécutifs. Le match nul peut être décidé sans tenir compte du score donné par les pions capturés.
- Les joueurs peuvent trouver un accord sur moins de tours s'ils s'aperçoivent que la fuite sera sans fin donc dans ce cas, seul le match nul est possible.

Règles recommandées :

- (1) Jouez à ce jeu en 2 parties et additionnez le score des 2 parties. Dans des parties à 2 joueurs, chaque joueur jouera en 1er une fois. Dans les parties avec 3 joueurs ou plus, le joueur qui commence la seconde partie est celui qui a obtenu le plus de points dans la partie précédente.
- (2) Les joueurs peuvent prendre des notes.

