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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

OUST par Mark Steere

Traduction française par François Haffner

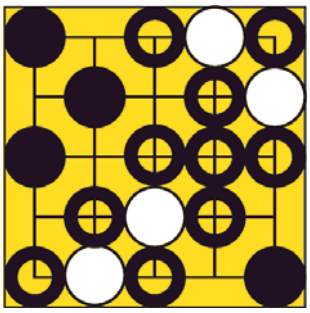

Fig. 1 – Emplacements possibles.

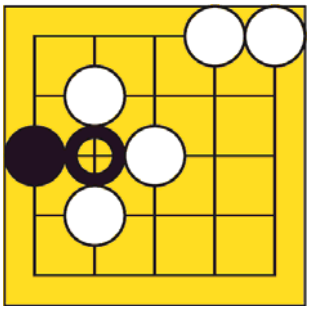

Fig. 2 – Noir capture trois singletons.

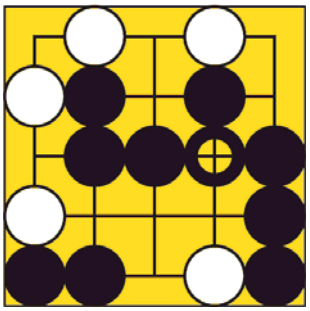

Fig. 3 – Noir capture quatre singletons.

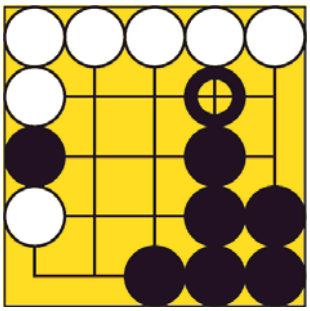

Fig. 4 – Noir capture le groupe.

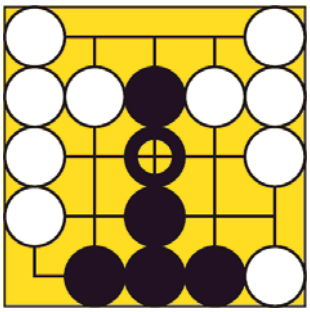

Fig. 5 – Noir gagne.

Introduction

Oust est un jeu inhabituel qui se pratique sur une grille carrée et impaire d'intersections, comme par exemple 11 x 11. Au départ, le tablier est vide. Les deux joueurs, Noir et Blanc, jouent à tour de rôle en plaçant des pions de leur couleur sur des points libres de la grille. Le but est de débarrasser entièrement le jeu de tous les pions adverses – ce qui semble paradoxal si l'on considère qu'en début de partie, il n'y a aucun pion sur le jeu. L'adversaire doit donc avoir posé au moins un pion avant de pouvoir lui capturer tous ses pions ! Mark Steere a créé Oust en juillet 2007.

Définitions

Une *connexion* est une liaison horizontale ou verticale (pas en diagonale).
Un *singleton* est un pion qui n'est connecté à aucun autre pion de sa couleur.
Un *groupe* est un ensemble de pions de même couleur interconnectés. Un groupe peut aussi être un singleton.

Pose non conquérante

Une pose non capturante est une pose d'un pion qui n'établit aucune connexion avec un autre pion ou alors qui en établit une ou plusieurs mais uniquement avec des pions adverses. Une pose non capturante ne doit donc être en contact avec aucun pion de sa propre couleur. Faire une pose non capturante met fin au tour du joueur. Dans la Fig. 1, les seuls emplacements disponibles pour Noir sont des poses non capturantes et sont marquées d'une croix noire.

Pose conquérante

Quand vous posez un pion qui se connecte à vos propres groupes, vous formez un nouveau groupe plus grand. Vous ne pouvez faire une telle pose que si le nouveau groupe formé est connecté à un ou plusieurs groupes adverses et que tous ces groupes sont plus petits que le nouveau groupe. En effectuant une telle action, la pose conquérante, vous retirez du jeu tous les groupes adverses concernés car connectés.
Fig. 2 : le nouveau groupe Noir de deux pions capture les trois singletons blancs.
Fig. 3 : le nouveau groupe Noir de huit pions capture les quatre singletons blancs.
Fig. 4 : le nouveau groupe Noir de sept pions capture le groupe Blanc de six pions.
Fig. 5 : Noir capture tous les pions de Blanc et gagne la partie.

Plusieurs poses par tour

Après avoir capture au moins un pion adverse, vous devez continuer à jouer jusqu'à effectuer une pose non conquérante qui met fin à votre tour.

Poser quand on le peut

Si vous pouvez poser un pion, vous devez le faire. Sinon, vous passez. L'un des deux joueurs, au moins, peut toujours jouer.

But du jeu

Vous gagnez en éliminant tous les pions adverses du tablier.

Note de l'auteur

Vous pouvez diffuser librement cette règle et programmer le jeu en ligne ou hors ligne. L'auteur ne demande ni redevances ni royalties. Par contre, on est prié de ne pas modifier le nom du jeu et d'en attribuer la paternité à Mark Steere.
Les autres jeux de Mark Steere se trouvent sur marksteeregames.com.

Copyright © Juillet 2007 par Mark Steere

OUST © juillet 2007 par Mark Steere

OUST © juillet 2007 par Mark Steere