

FENDO

Auteur: Dieter Stein

Règles du jeu

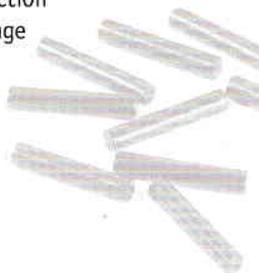
Divisez les zones, créez des limites, occupez les cases

Qui parviendra à placer au mieux les séparations, grâce à ses capacités d'anticipation et son sens tactique, afin de contrôler la majorité des 49 cases ?



Matériel de jeu:

- Un magnifique plateau de jeu de 25 x 25 cm avec 7 x 7 cases, en hêtre massif, traité avec un vernis de protection
- 7 pions blancs et 7 pions orange
- 50 bâtonnets noirs



Gerhards
Spiel und Design

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risques d'étouffement!

Clemens Gerhards KG

Bergstraße 29 | D-56235 Ransbach-Baumbach

Téléphone ++49-(0)2623.2521 | Fax ++49-(0)2623.4902

Email info@spiel-und-design.eu | www.spiel-und-design.eu

FENDO

Qui parviendra à s'approprier le plus de zones?



Ill. 1

Mise en place

Chaque joueur choisit une couleur et rassemble les pions correspondants devant lui. Puis chacun place un de ses pions sur la case du milieu du bord le plus proche de lui (ill. 1). Les bâtonnets noirs sont placés de façon à être accessibles aux deux joueurs.

Principe du jeu

Au cours de la partie, on fait toujours la différence entre la **zone ouverte** et les **zones fermées**.

Définition

Les bords extérieurs du plateau de jeu forment déjà une **délimitation initiale**. La **délimitation des zones** à l'intérieur du plateau est effectuée au cours de la partie.

La zone ouverte:

La zone ouverte est la zone de jeu où se trouvent **plusieurs pions**. Il n'y a toujours qu'**une seule** zone ouverte. Au début de la partie, elle couvre l'intégralité du plateau. A la fin de la partie, il n'y aura plus de zone ouverte (voir ill. 2 – zone en bleu).

Les zones fermées:

Une zone fermée est une zone de jeu bordée par des bâtonnets et dans laquelle **se trouve exactement un seul pion**. Ce pion indique à quel joueur appartient la zone en question. Il ne peut pas y avoir **de zone fermée sans un pion à l'intérieur**.



Ill. 2: Zone ouverte (en bleu) et zones fermées contenant chacune un pion (en rouge et en jaune)

Déplacer un pion:

Un joueur peut déplacer un de ses pions en ligne droite, aussi loin qu'il le veut ou qu'il le peut. Et au cours de ce déplacement, il peut tourner une fois à angle droit. **Par contre**, il est interdit de déplacer un pion en diagonale, par-dessus un bâtonnet ou par-dessus un autre pion.

Déplacements autorisés (ill. 3):

- a) en ligne droite, du nombre de cases souhaité
- b) avec un seul virage à angle droit

Déplacements interdits (ill. 4):

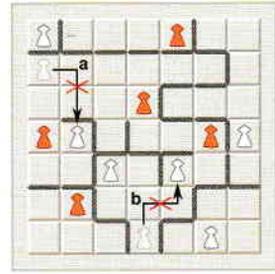
- a) pas de franchissement d'un bâtonnet
- b) pas plus d'un virage à angle droit





III. 3

Déplacement d'un pion



III. 4

Déroulement de la partie

Les joueurs jouent chacun leur tour. Les blancs commencent. Il y a en général **deux actions possibles**: le joueur en effectue une des deux. **Si aucune des deux actions n'est possible, le joueur doit passer son tour.**

1) Choisir un pion et placer un bâtonnet

Le joueur choisit un de ses pions situé dans la zone ouverte. Il **peut** déplacer ce pion ou le laisser sur la case où il se trouve. Ensuite, il **doit** placer un bâtonnet sur une rainure inoccupée adjacente à ce pion. Si le joueur ne peut pas placer un bâtonnet adjacent à ce pion, alors il ne peut pas jouer ce coup (voir exemples sur la dernière page).

Attention: Si en plaçant un bâtonnet, le joueur délimite une zone (il la ferme complètement), celle-ci ne doit contenir qu'un seul pion. Il est interdit de créer une zone fermée sans aucun pion à l'intérieur ou une deuxième zone ouverte contenant plusieurs pions (voir la définition)!

2) Placer un nouveau pion

Tant qu'un joueur possède des pions qui ne sont pas encore posés sur le plateau, il peut en faire entrer un en jeu à tout moment. Ce nouveau pion doit être placé sur une case inoccupée dans la zone ouverte. Mais le joueur doit alors choisir une des cases qui pourraient être atteintes, au terme d'un déplacement autorisé, par un autre pion déjà placé précédemment. Cette action ne permet pas de placer un bâtonnet.

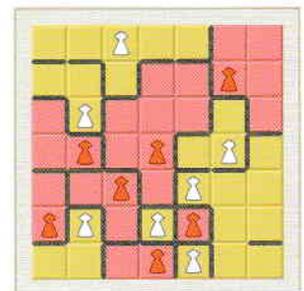
Ill. 5: Les blancs peuvent placer un nouveau pion sur une des cases signalées, car elles peuvent toutes être atteintes en un déplacement dans la zone ouverte par un pion qu'ils ont placé précédemment.



III. 5

Fin de la partie

La partie prend fin lorsqu'une action fait disparaître la zone ouverte et qu'il n'y a donc plus que des zones fermées. Chaque joueur additionne alors le nombre de cases de toutes les zones dans lesquelles il possède un pion. La zone de jeu contient 49 cases. Le joueur qui contrôle au moins 25 cases s'adjuge la victoire (voir ill. 6: Les blancs l'emportent 25 à 24).



III. 6

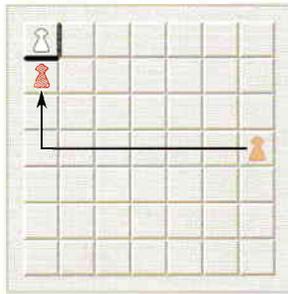
FENDO

Jouez intelligemment pour empêcher votre adversaire de s'étendre

Règle de handicap

Quand deux joueurs de niveaux très différents s'affrontent, ils peuvent décider d'un commun accord que le joueur le plus fort n'utilisera que six (ou même cinq) pions.

Exemples pour mieux comprendre le jeu



Ill. 7:

S'ils effectuent un déplacement imprudent dès le début de la partie, les blancs peuvent perdre très rapidement (sur un score de 1 à 48)!

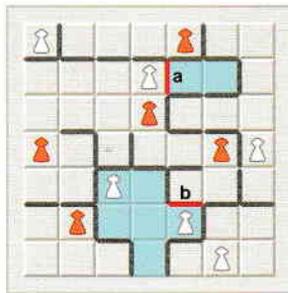


Ill. 8:

Bâtonnets placés de façon correcte (en vert)

a) dans la zone ouverte, sans fermer une zone

b) en fermant une zone, ici pour marquer cinq points



Ill. 9:

Bâtonnets placés de façon incorrecte (en rouge)

a) en créant une zone fermée vide, sans pion

b) en créant une deuxième zone ouverte

Traduction française : Sylvain Gourgeon, "Word for Wort"