

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



Polygo

Selon le type de plateau utilisé, on peut modifier à volonté le nombre de libertés accordées à une pierre de Go. Avec Polygo, décidez par vous-même de restreindre ou non la liberté de vos pierres.

Alak : liberté minimale

En 1984, dans son livre « le planivers » consacré à la description d'un univers bidimensionnel, A. K. Dewdney restreignit la liberté d'une pierre de Go à son minimum : deux.

Règle :

Deux joueurs s'affrontent sur un plateau linéaire sur lequel un certain nombre de points (classiquement 11) représentent les cases.

Tour à tour chaque joueur pose une pierre sur l'un des points. Il n'est pas interdit de poser une pierre sur un point ne possédant aucune liberté.

Si une pose prive une pierre ou un groupe de pierres adverses de sa dernière liberté, alors la pierre ou le groupe sont capturés et retirés du plateau.

Il est interdit au joueur suivant de jouer sur un point où une capture vient d'être effectuée (ce qui constitue une adaptation de la règle de ko).



Alak, une fin de partie : en posant sa pierre, Blanc capture trois pierres noires et gagne par 5 pierres à 3.

La partie s'achève lorsque l'un des joueurs est mis dans l'impossibilité de jouer. Celui qui possède alors le plus de pierres sur la ligne gagne la partie.

Polygo : liberté conditionnelle

Situation initiale

Le jeu se déroule sur un plateau de dames chinoises. Chacun des deux joueurs possède une réserve de pierres blanches ou noires. De plus, ils disposent en commun d'une réserve de pierres rouges nommées « murs ».

Rôle des murs

Durant la partie, les murs seront utilisés pour restreindre les libertés autour d'une pierre. Une case occupée par un mur ne fait tout simplement plus partie du plateau; elle n'existe plus.

Illustration : le groupe blanc dispose encore de 2 libertés, le groupe noir en a 6.

Pose des pierres

Tour à tour chaque joueur pose une pierre de sa couleur sur une case vide du plateau. Il est interdit de poser une pierre sur une case sans liberté, à moins que cette pose ne provoque la capture d'une pierre ou d'un groupe adverse.

Le maillage du plateau étant hexagonal, chaque pierre posée dispose d'un maximum de 6 libertés.

Pose des murs

Dès qu'il a posé une pierre et éventuellement capturé des prisonniers adverses, un joueur a la possibilité (et non l'obligation) de poser sur les cases adjacentes à sa pierre un ou plusieurs murs. Ces murs peuvent alors provoquer une autre capture. En revanche la pose d'un mur ne doit jamais priver une pierre amie de sa dernière liberté.

Illustration : Blanc pose une pierre puis l'entoure de deux murs. La pierre centrale noire est alors capturée.

Fin de partie

Un joueur qui considère ne plus pouvoir améliorer sa position peut passer son tour. La partie prend fin lorsque les deux joueurs passent successivement. Selon les règles classiques du Go, on ferme alors les territoires (s'il y en a) des deux joueurs, on retire les derniers prisonniers.

Le score de chaque joueur sera déterminé par la différence : nombre de cases gagnées (territoires) - nombre de prisonniers capturés par l'adversaire.



