

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

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


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com

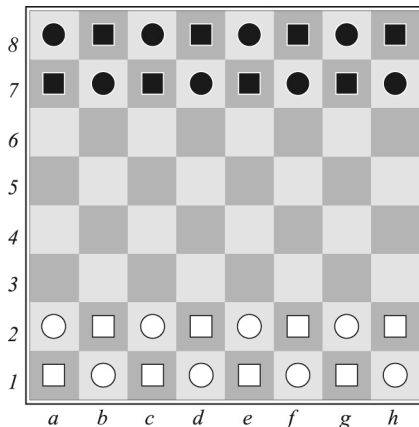


2 joueurs
Dès 8 ans
De 10 à 30 mn

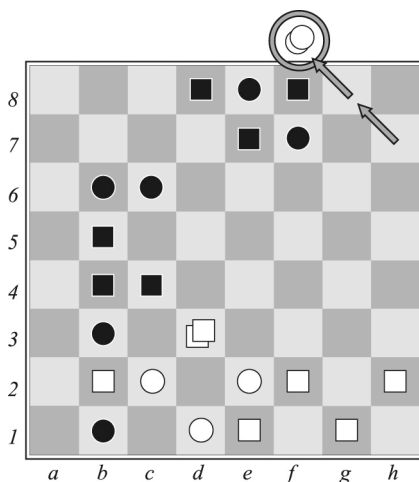
Gounki

Un jeu de Christophe Malavasi

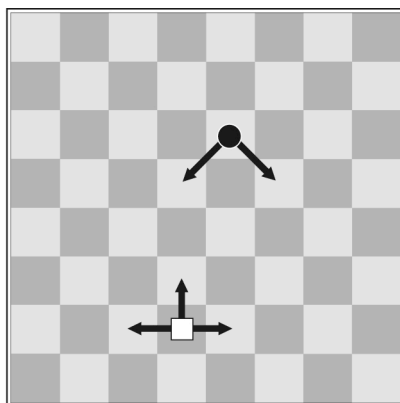
<http://gounki.org>



Position initiale



Victoire des blancs
qui ont placé un double rond
au delà du bord opposé du plateau



Déplacements possible
des pièces simples

But du jeu

En utilisant stratégie et réflexion, soyez le premier à faire passer une de vos pièces de l'autre côté du plateau, en traversant les lignes de votre adversaire.

Matériel

- Un plateau de 64 cases (8 x 8)
- 16 pièces blanches (8 ronds et 8 carrés)
- 16 pièces noires (8 ronds et 8 carrés)

Préparation

Chaque joueur choisit une couleur et pose ses pièces comme sur la figure ci-contre : les carrés sur les cases sombres et les ronds sur les cases claires. Le joueur qui a les pièces blanches commence.

Déroulement de la partie

Chaque joueur à son tour choisit une pièce et la joue selon les règles propres à cette pièce.

Il peut, au choix, **soit déplacer cette pièce, soit la déployer** (la séparer en plusieurs morceaux s'il s'agit d'une pièce composée). Lors de ce coup il peut avoir l'occasion d'**empiler** ses propres pièces ou de **capturer** une pièce de son adversaire.

Dans tous les cas :

- on ne peut **pas** faire de **mouvement en arrière**, vers son propre camp ;
- on ne peut **pas sauter par-dessus d'autres pièces**.

Le gagnant est le premier joueur qui parvient à placer une pièce au-delà du bord, dans le camp adverse.

Déplacements

Pièces simples

Les ronds simples se déplacent d'une case en diagonale vers l'avant.

Les carrés simples se déplacent d'une case sur le côté ou d'une case vers l'avant.

Empilements

Lors d'un déplacement, le joueur peut choisir d'empiler ses pièces pour former une pièce composée. Par exemple :

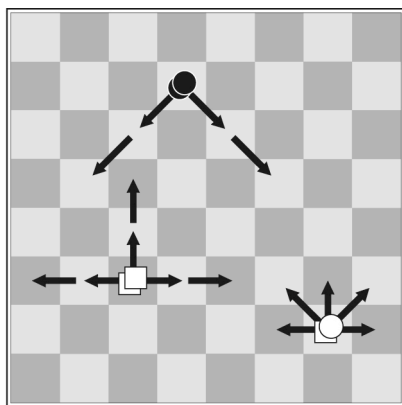
 Empiler un **carré** avec un **carré** donne un **double carré** ;

 Empiler un **double rond** avec un **carré** donne une pièce composée **rond-rond-carré**.

Les pièces composées comportent **au maximum 3 pièces simples**.

L'ordre d'empilement des carrés et des ronds est sans effet sur les possibilités des pièces composées.

 Ces trois pièces composées sont équivalentes.



*Déplacement possibles
des pièces doubles*

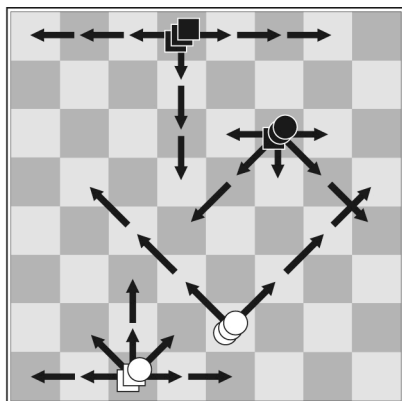
Déplacements des pièces composées

Important : une pièce composée est toujours **déplacée en un seul morceau**, comme une seule « grande pièce ». Pour séparer à nouveau cette pièce en 2 ou 3 pièces simples, il faut la **déployer** (*voir plus bas*).

Un **double rond** se déplace comme un rond sur 1 ou 2 cases.

Un **double carré** se déplace comme un carré sur 1 ou 2 cases.

Un **carré-rond** se déplace soit comme un carré, soit comme un rond.



*Déplacements possible
des pièces triples*

Un **triple rond** se déplace comme un rond sur 1, 2 ou 3 cases.

Un **triple carré** se déplace comme un carré sur 1, 2 ou 3 cases.

Un **carré-carré-rond** se déplace soit comme un double carré, soit comme un rond simple.

Un **rond-rond-carré** peut se déplacer soit comme un double rond, soit comme un carré simple.

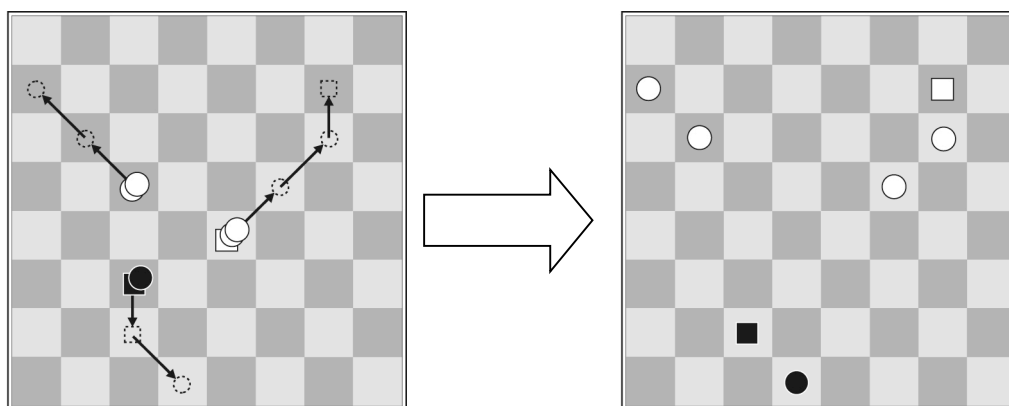
Lors d'un déplacement, une pièce composée **ne peut pas** :

- être séparée en plusieurs morceaux ;
- changer de direction ;
- sauter par dessus d'autres pièces.

Déploiements

Pour séparer une pièce composée en 2 ou 3 pièces simples, il faut la **déployer**.

Pour cela, le joueur prend en main la pièce composée ; il la déplace, sans la poser, au-dessus d'une case voisine, en sépare une pièce simple qu'il pose sur cette case, puis continue ainsi jusqu'à ce que toutes les pièces simples de la pièce composée aient été placées. On dit qu'elles sont *déployées*.



Quelques déploiements possibles avant...

... et après : résultat des déploiements.

Les règles concernant l'**ordre** du déploiement et le **choix des cases d'arrivée** sont les suivantes :

- si la pièce composée contient à la fois des ronds et des carrés, on déploie soit le ou les ronds d'abord, soit le ou les carrés d'abord ; on ne peut pas, par exemple, déployer un rond, puis un carré, puis de nouveau un rond ;
- si on déploie deux ou trois ronds, il faut les déployer dans la même direction : on ne peut pas les déployer en zigzag ; de la même façon, deux ou trois carrés sont toujours déployés dans la même direction.

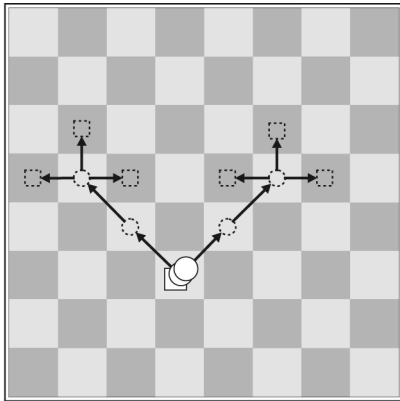
Exemple 1 : Quel que soit l'ordre réel dans lequel les pièces simples du *rond-rond-carré* sont empilées, le joueur peut déployer :

- soit un carré (une case tout droit ou sur un côté) puis deux ronds (deux cases l'une après l'autre dans la même direction, en diagonale) ;
- soit deux ronds (deux cases l'une après l'autre dans la même direction, en diagonale) puis un carré (une case tout droit ou sur un côté).

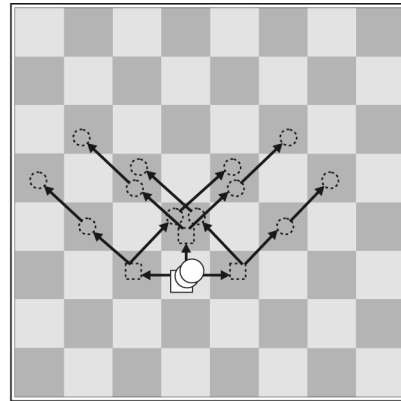
Car il ne faut pas oublier que **ces trois pièces composées sont équivalentes** :



Les figures ci-dessous illustrent les différentes manières de déployer un **rond-rond-carré**, en commençant par les ronds (figure de gauche), ou par le carré (figure de droite).

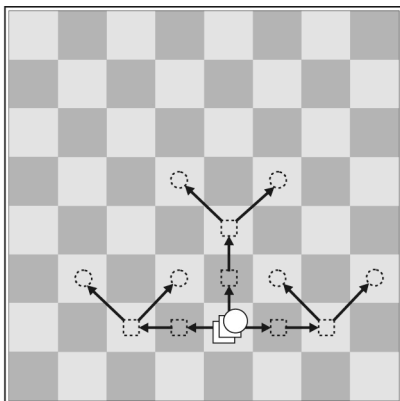


Déploiements possibles d'un rond-rond-carré en commençant par les ronds.

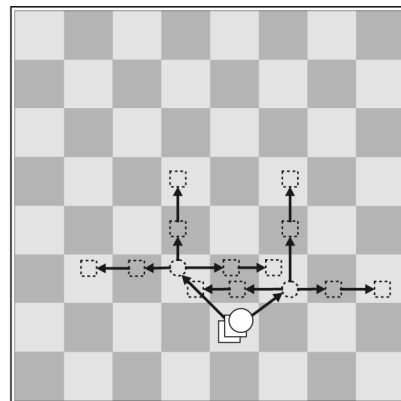


Déploiements possibles d'un rond-rond-carré en commençant par le carré.

Exemple 2 : les figures ci-dessous illustrent les différentes manières de déployer un **carré-carré-rond**, en commençant par les carrés (figure de gauche), ou par le rond (figure de droite).



Déploiements possibles d'un carré-carré-rond en commençant par les carrés.



Déploiements possibles d'un carré-carré-rond en commençant par le rond.

Le déploiement du **carré-rond** fonctionne comme le déploiement du carré-carré-rond avec un seul carré (ou comme le déploiement du rond-rond-carré avec un seul rond).

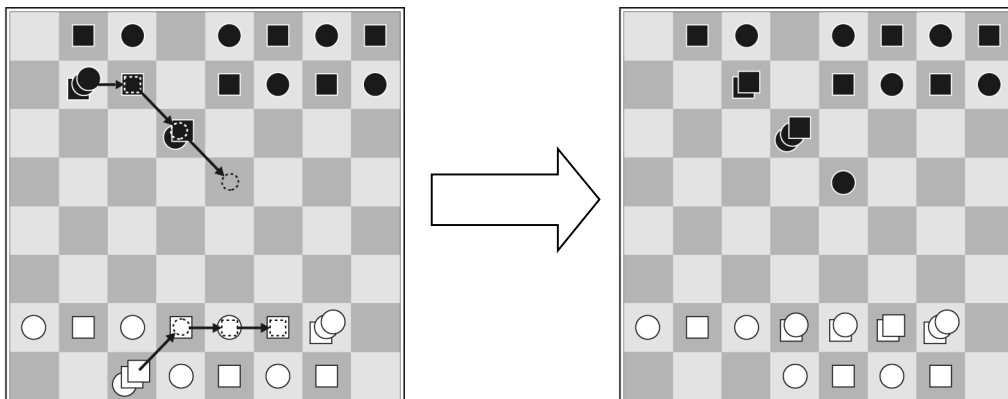
Les **triples carrés** et les **triples ronds** sont déployés selon le même principe.

Important : Au cours d'un déploiement, **on ne peut pas** :

- **se déployer sur une case occupée par une pièce du camp adverse** ;
 - **arrêter le déploiement** avant que la pièce ne soit complètement déployée.
- Remarque : si un déploiement permet de gagner la partie, ce déploiement s'achève au moment où une pièce est placée au-delà du bord opposé du plateau.*

Se déployer sur ses propres pièces

Le joueur peut déployer une pièce composée sur ses propres pièces, tant que cela ne conduit pas, à la fin du déploiement, à la création de pièces composées qui comporteraient plus de 3 pièces simples.



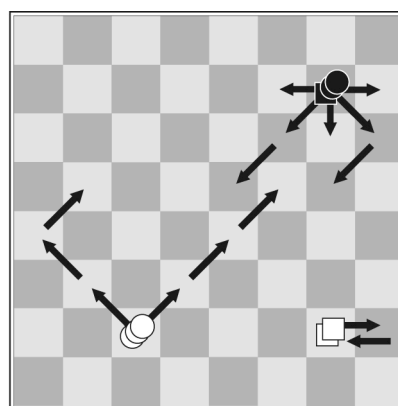
Exemples de déploiements sur d'autres pièces, avant...

... et après : résultat des déploiements.

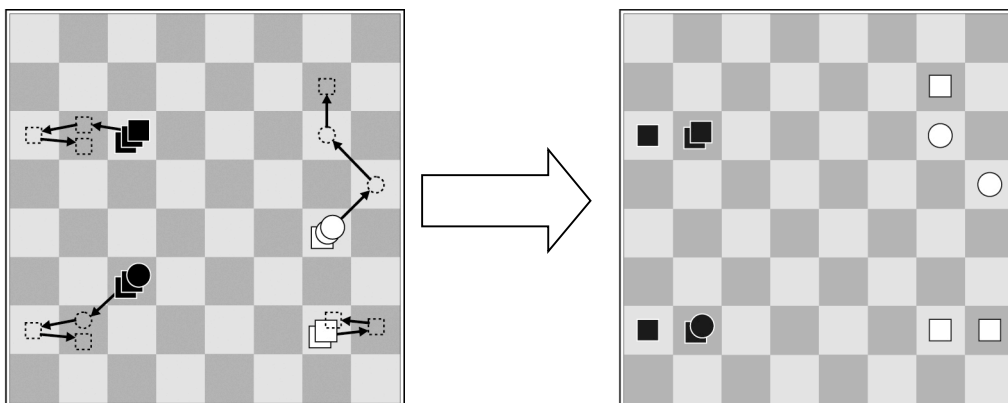
Rebonds

Les pièces composées peuvent rebondir sur les bords du plateau lors de leurs déplacements ou de leurs déploiements. Cela n'est pas considéré comme un changement de direction.

Principe du rebond : une pièce qui ne peut pas prolonger son mouvement naturel parce qu'elle rencontre le côté du plateau rebondit comme une balle de tennis contre un mur.



Quelques mouvements possibles avec rebonds



Quelques déploiements possibles avec rebond, avant...

... et après : résultat des déploiements.

Captures

Lorsqu'un joueur déplace une de ses pièces vers une case déjà occupée par une pièce adverse (simple ou composée), cette pièce adverse est capturée et on la retire du jeu jusqu'à la fin de la partie.

On peut capturer une pièce lors d'un déplacement, mais pas lors d'un déploiement.

Si un joueur capture toutes les pièces de son adversaire, ce qui est peu fréquent, il gagne la partie. Mais attention, la gourmandise est un vilain défaut !

Quelques conseils stratégiques pour bien débuter

Par Matthieu Walraet

Avant de lire les conseils stratégiques, je vous conseille de jouer quelques parties pour bien assimiler les règles. C'est déjà fait ? Parfait, alors commençons :

Le point fondamental du jeu de Gounki est qu'il s'agit d'une course. Le but est de faire parvenir en premier une de ses pièces au-delà de la dernière ligne du camp opposé. Il faut donc souvent privilégier une bonne position plutôt que la capture de pièces, et jouer des coups qui vous permettent de prendre votre adversaire de vitesse.

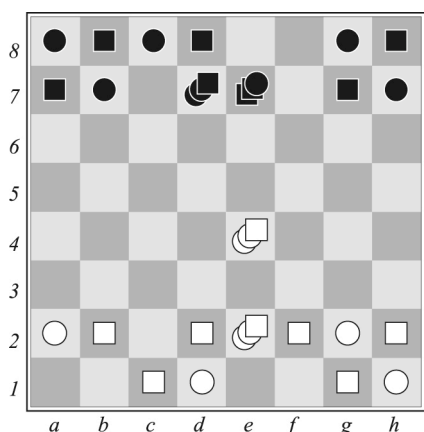
Début de partie

Une bonne manière de commencer une partie est de construire des pièces triples mixtes : rond-rond-carré ou carré-carré-rond. Ce sont les pièces les plus puissantes du jeu, par leur rapidité et leur polyvalence.

Le **rond-rond-carré** est une pièce très offensive. Avancé à la fois sur le côté et vers l'avant, elle permet de changer l'aile d'attaque en un seul mouvement, et donc d'exploiter d'éventuelles faiblesses sans laisser à la défense adverse le temps de s'organiser.

Le **carré-carré-rond** est surtout défensif en début de partie : lorsqu'on le déploie, on peut créer un mur de pièces qui se défendent mutuellement. Par contre, puisqu'il comporte deux carrés, il attaque surtout de front, ce qui est peu efficace en début de partie lorsque presque toutes les pièces sont encore en jeu.

Les **triples ronds** et les **triples carrés** sont les pièces les plus rapides, mais elles ont moins de mouvements et de déploiements possibles et sont donc plus facilement bloquées par l'adversaire. Il est donc déconseillé de les construire en début de partie.



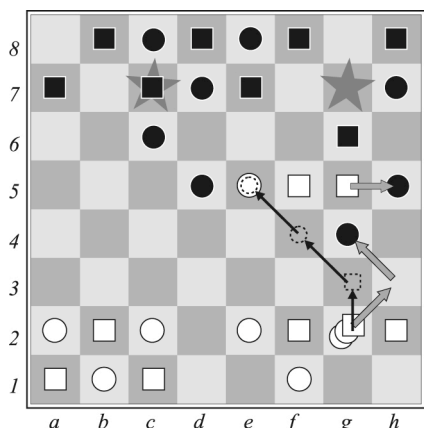
Sur cet exemple, **blanc** a pris un très bon départ.

Il a construit **deux rond-rond-carré** et en a avancé un pour contrôler le centre. De plus, il a conservé une solide structure de carrés pour sa défense.

Noir a choisi de construire **deux pièces triples différentes**, ce qui lui ouvre plus de possibilités. Malheureusement, sa défense est pleine de trous ! Il lui faudra conserver son **carré-carré-rond** en arrière pour colmater la brèche.

Capture contre vitesse

Comme le Gounki est une course, ne perdez pas de temps à capturer des pièces si cela ne vous aide pas à traverser le plateau avant votre adversaire !



Ici, c'est à **blanc** de jouer.

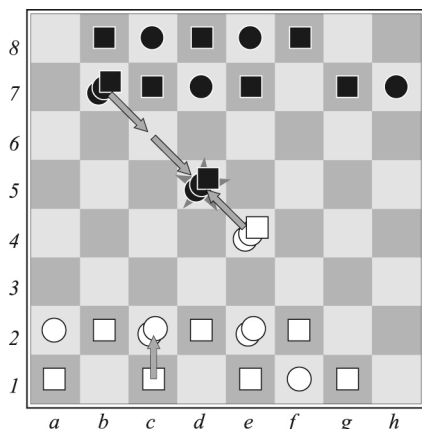
Il pourrait **capturer le rond en h5** avec **g5**,

puis **g4** avec **g2** (par rebond),

mais il préfère **déployer g2** en **g3, f4 et e5**.

Ainsi, il construit en **e5** un **double rond** qui **menace** à la fois les cases **c7** et **g7**.

Il gagne ensuite en 3 coups !



Autre exemple : **blanc** pourrait faire un échange en **capturant d5** avec **e5**, **noir** le **recapturant** avec **b7**. Après tout, il s'agit de pièces identiques.

En fait, il s'agirait d'un **échange défavorable pour blanc**, car l'action se situe dans la moitié du plateau de son adversaire. Il faut à **blanc 4 coups** pour construire un **rond-rond-carré** et le placer en **d5**, alors que **3 coups suffisent pour noir**.

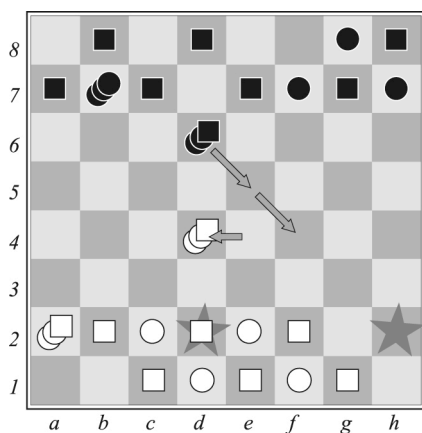
S'il fait l'échange, **blanc perd un coup**, et donc l'avantage dont il disposait en commençant la partie.

Il est préférable de jouer c1 en c2.

Ainsi, si noir déclenche l'échange, il favorise blanc.

Fin de partie : quelques coups astucieux

La fourchette



Méfiez vous d'un rond-rond-carré négligemment posé sur une case noire de la 3^{ème} ligne...

Menacé par le **triple rond noir**, **blanc** a déplacé son **rond-rond-carré** de **e4** en **d4**.

Malheur ! Cela permet à **noir** de **gagner** la partie grâce à une **fourchette**.

En effet, **noir** déplace **d6** en **f4**.

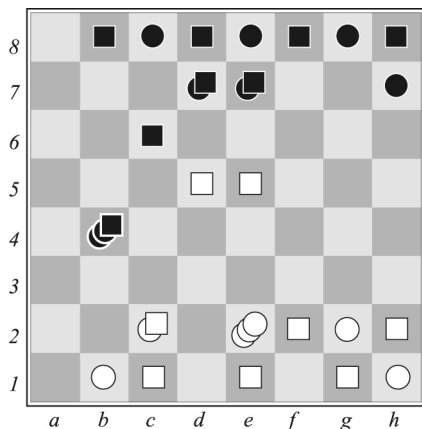
Ainsi, il **menace** à la fois les cases **d2** et **h2**.

Si blanc défend un côté, noir fonce vers l'autre.

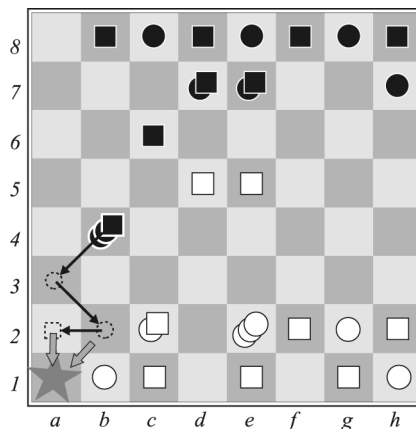
En général, il ne faut pas chercher à faire des fourchettes juste pour prendre des pièces à l'adversaire (encore une fois, capturer n'est pas le plus important), mais pour gagner la partie ou pour prendre un avantage décisif.

Le **rond-rond-carré** est particulièrement bien adapté pour les fourchettes, surtout s'il est placé sur une case noire. En effet, la position de départ défend très bien les cases blanches mais pas du tout les cases noires.

Le déploiement gagnant



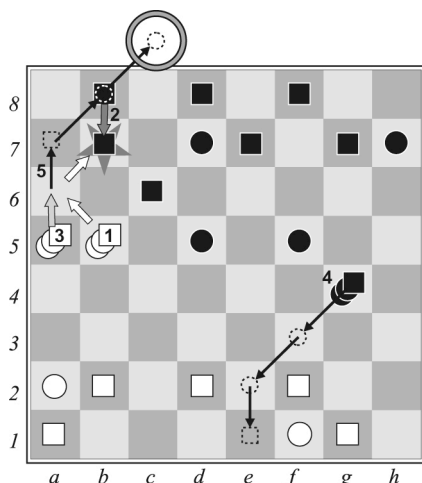
A noir de jouer :
il peut gagner avec sa pièce en b4.



Solution :

Le **déploiement** avec rebond **b4 * a3, b2, a2** est redoutable. Il permet en un seul coup d'attaquer la case **a1** à la fois depuis **a2** et **b2**.

Le sacrifice



Souvent, il n'est pas possible de percer les défenses de l'adversaire avec une seule pièce triple.

Ici la défense de **noir** est juste assez solide pour empêcher **blanc** de traverser avec un seul **rond-rond-carré**. **Blanc** a donc appelé du renfort.

Attention, c'est un peu compliqué !

A **blanc** de jouer. **Il doit faire vite** car il ne peut plus arrêter la pièce en **g4** qui peut gagner en deux coups avec le **déploiement g4 * f3, e2, e1**. La seule solution pour **blanc** est de gagner plus rapidement.

Le **sacrifice** fonctionne pour **blanc** : il capture **b7** avec **b5**, même si **noir** peut le recapturer avec **b8**. **Blanc** déplace alors sa deuxième pièce triple de **a5** vers **a6** et gagne au coup suivant en déployant **a6** sur les cases **a7** et **b8**, pour gagner en sortant du plateau en colonne c (on note ce déploiement a6 * a7, b8, out).

Handicap

Le joueur le moins expérimenté joue blanc, ce qui constitue un avantage.

Cependant, si le joueur noir gagne trop souvent, vous pouvez décider de lui donner un handicap afin que les parties soient toujours disputées.

Par exemple :

- le joueur noir doit placer sa pièce gagnante dans les colonnes C, D, E ou F ;
- le joueur blanc peut commencer en jouant 2 ou 3 coups d'affilée.

À vous de jouer !

Rédaction et schémas

Christophe Malavasi

Romain Vassallo

Emilie Vitte

Matthieu Walraet

Tous droits réservés