

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 (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 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.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



XoBo

Un jeu créé par Vincent Everaert en 2000 et publié en ligne

Xobo est un jeu dans lequel les joueurs se trouvent en état de « crise permanente » (d'où son nom : XoBo, pour *Холодная Война*, soit *Kholodnaïa Voïna* dans notre alphabet latin et qui signifie Guerre froide). Il présente une similarité stratégique avec le jeu d'échecs : la défense contre les attaques directes et peu préparées est aisée. En effet, il suffit de créer un alignement de trois pions dans l'attaque adverse pour se prémunir du danger. Ainsi, comme aux échecs, un joueur trop agressif pourra crier dix fois de suite « *Voïna !* » (Guerre) et se retrouver finalement dans une situation désespérée. Pourtant, avec l'expérience (il ne faut 'pas espérer battre un joueur de XoBo à sa première partie !), plusieurs voies distinctes peuvent mener le combattant à la victoire.

Matériel

- Un tablier de 9×9 cases
- 36 petits cubes ou pions

But du jeu

Pour gagner, un joueur doit relier par une chaîne continue de cases contenant un et un seul cube et se touchant par un bord ou par un coin les deux bords opposés du tablier qui lui ont été assignés.

L'un des joueurs doit relier Nord et Sud, l'autre Est et Ouest.

Si un joueur relie en même temps les bords Nord-Sud et Est-Ouest, c'est son adversaire qui gagne.

Si un joueur ne peut plus poser de cube et qu'aucune autre action n'est possible, ce joueur perd par épuisement.

Préparation

Le tablier est vide au départ. Les 36 cubes sont disposées à côté du jeu. Elles n'appartiennent en propre à aucun joueur. Chaque joueur dispose d'une réserve, vide au départ, où il mettra les cubes gagnés en cours de la partie.

Déroutement

À tour de rôle, les joueurs peuvent faire l'une des trois actions suivantes :

- poser un cube;
- regrouper trois cubes ou plus ;
- distribuer les cubes d'un groupe.

Poser un cube

Le joueur pose un cube provenant de la réserve commune ou de sa propre réserve (voir plus loin **Mettre des cubes en réserve**) sur une case vide du tablier.

Voïna (déclarer la guerre)

Si un joueur, en posant un cube, menace de gagner au prochain tour (il ne reste qu'une case vide pour relier ses deux bords du tablier), il doit annoncer « *Voïna !* » (Guerre).

Regrouper trois cubes ou plus

L'action de regroupement n'est autorisée que si l'adversaire vient de déclarer *Voïna*. Le joueur menacé choisit un alignement orthogonal ou diagonal d'au moins trois cubes, et regroupe tous les cubes de cet alignement sur l'une des extrémités de cet alignement. Cela n'est possible que s'il existe au moins une possibilité de distribuer ultérieurement cet alignement,

Remarque : si plus de trois cubes sont alignés, le joueur peut débiter et stopper le ramassage sur n'importe quelle case, tant que la pile formée contient au moins trois cubes.

Distribuer les cubes d'un groupe

Le joueur prend tous les cubes d'une case et les distribue un à un, en ligne droite orthogonale ou diagonale, sur les cases suivantes, en laissant vide la case où se trouvait initialement la pile. L'action de dégroupement n'est possible que si les conditions suivantes sont respectées :

- tous les cubes doivent être distribués ; il n'est pas possible de distribuer dans une direction où le nombre de cases est inférieur au nombre de cubes à distribuer ;
- une au moins des cases atteintes par la distribution contient un et un seul cube ;
- si une des cases distribuées contient une pile, celle-ci contiendra ensuite un cube de plus ; il est interdit de distribuer sur une pile si cela revient à créer une pile impossible à distribuer.

Mettre des cubes en réserve

Une fois la distribution effectuée, le joueur actif prélève tous les cubes des cases où se trouvent exactement deux cubes et les place dans sa réserve personnelle. Par la suite, s'il n'y a plus de cube dans la réserve commune, il pourra jouer des cubes provenant de sa réserve personnelle.

Fin de la partie

Si un joueur rejoint les deux bords qui lui ont été attribués par une suite continue de cases reliées par un bord ou un coin et contenant un et un seul cube, il gagne la partie. L'alignement peut être réalisé par la pose d'un cube ou suite à une distribution.

Si un joueur relie en même temps les quatre côtés, il perd la partie !

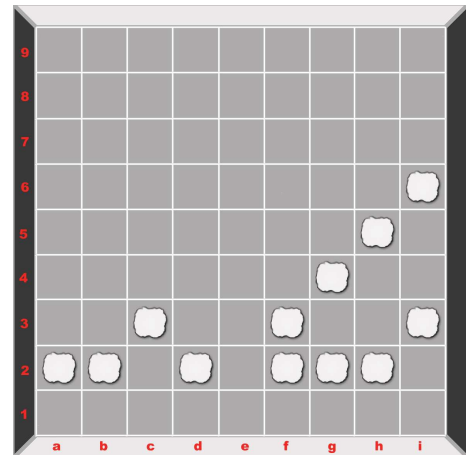
Si un joueur ne peut pas jouer – il ne peut ni poser de cube, ni répondre à un *Voïna*, ni distribuer une pile – il perd la partie par épuisement.

Exemples et conseils

Attaque double

Bien que les deux chaînes de droite puissent être détruites, il est impossible de les détruire simultanément.

L'attaque d'Est-Ouest est imparable.

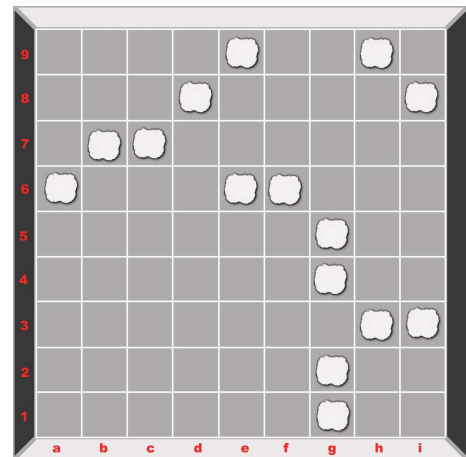


Forçage de blocus

Le blocus est la situation où la pose d'un cube pourrait relier les quatre bords, ce qui provoquerait la victoire de l'adversaire.

Briser un blocus est souvent un acte dangereux mais le déblocage d'une situation peut aussi être mis à profit pour l'emporter. En raison du blocus et d'un alignement sur sa ligne d'attaque, Est-Ouest ne semble pas en mesure de gagner. Pourtant, en forçant son adversaire à briser le blocus, l'attaque devient très simple :

1. g9 (v) ; c7->e9
2. d7 (v) et Nord-Sud n'a plus de défense.

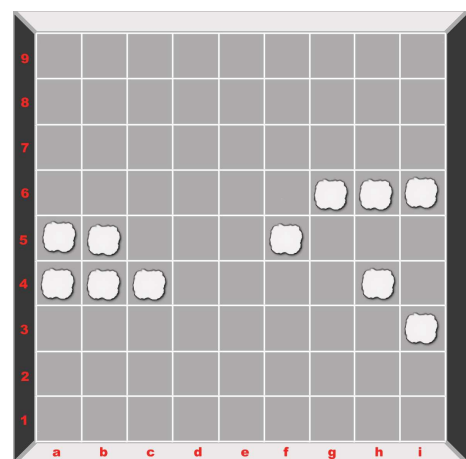


L'attaque suivie

Sans attaque double, menacer l'adversaire est souvent illusoire. Mais avec une bonne préparation (et de bonnes capacités d'analyse), une ligne d'attaque minée par un ou plusieurs alignements peut se révéler gagnante. En général à la grande surprise du défenseur !

La situation semble sûre pour Nord-Sud, pourtant, en quelques coups de boutoir bien placés, Est-Ouest force le gain, comme le montre la variante principale :

1. e5 (v) ; a4->c4
2. c6 (v) ; i6->g6
3. g4 (v) ; g6xf5
4. f3 (v) et l'attaque ne peut plus être stoppée !





Kholodnaya Voyna / Froide Guerre

Venu à Moscou pour assister à un colloque, j'ai vite décroché de l'anglais abominable du conférencier pour rejoindre, au fond de la salle, deux militaires en grande tenue attablés autour d'un jeu inconnu. Constatant ma grande surprise, ils m'expliquèrent son histoire.

Créé pour et par les forces spéciales soviétiques, XB est demeuré un secret d'état pendant plus de cinquante ans. Ce jeu abstrait de connexion permettait de former les officiers aux enjeux de la guerre froide. Il remplaçait en cela le jeu d'échecs d'avant guerre et les wargames stratégiques. Son principe est particulièrement simple, comme je n'allais pas tarder à le comprendre :

Les deux joueurs doivent relier par une ligne continue de cubes deux bords opposés d'un plateau carré 9x9. L'un des joueurs doit relier les bords Est-Ouest, l'autre les bords Nord-Sud. Ils disposent pour cela d'une réserve de 36 cubes, tous de la même couleur. Cette réserve est commune et ne doit pas être partagée en deux parties de 18 cubes pour chacun.

Tour à tour les joueurs posent un cube sur l'une des cases vides du plateau, de manière à former peu à peu un chemin. Une ligne victorieuse est un chemin de cubes voisins, orthogonalement ou diagonalement, reliant deux bords opposés.

Porter une attaque : Voyna !

Lorsqu'un joueur menace par son dernier coup de remporter immédiatement la partie (dès le coup suivant), il annonce «Voyna !» (i-e Guerre !). À cet instant, et à cet instant seulement, son adversaire peut se défendre pour éviter la défaite. Pour cela, il arme un pays aligné en réduisant la ligne d'attaque.

Armer un pays aligné

Le joueur attaqué peut regrouper en une seule pile un groupe de trois cubes alignés. Cette pile doit être formée sur le premier ou le dernier cube de l'alignement et non sur l'un des cubes situés entre eux. Pour se défendre, il est donc important d'avoir prévu de créer des alignements de trois cubes (ou plus) dans l'attaque adverse. D'autre part les joueurs doivent garder à l'esprit que l'armement d'un pays aligné n'est possible que lorsque l'adversaire menace directement de gagner la partie.

Une pile crée une zone de tension dans une partie du monde. N'importe lequel des deux joueurs pourra utiliser cette pile pour créer des troubles dans la région et en tirer les bénéfices.

Mais s'il est impossible d'armer un pays aligné, la défaite est inéluctable dès le coup suivant et le joueur attaqué doit abandonner la partie.

Il existe cependant une situation particulière qui permet parfois

au joueur attaqué de se défendre malgré l'absence d'alignement : le blocus.

Former un blocus

Considérons la situation suivante (illustration ci-contre) : Nord-Sud vient de jouer en e5 et annonce *Voyna*. Son adversaire ne peut pas créer de pile brisant l'attaque, mais en posant un nouveau cube en i8 ou i9, il crée une situation de blocus (ce qu'il annonce en disant «Blocus»). En effet, Nord-Sud ne peut maintenant plus gagner sans faire gagner également son adversaire (ce qui est interdit !)... relier les bords Nord-Sud, relie automatiquement les bords Est-Ouest. Il n'y a donc plus de menace de gain et donc plus de défense nécessaire. Chacun doit alors construire un autre chemin pour relier les bords. Les joueurs devront redoubler d'attention car les sorties de blocus sont souvent violentes et décisives.

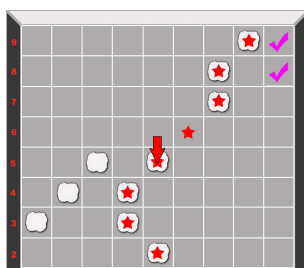
Créer des troubles et en tirer profit

À son tour un joueur peut, au lieu de poser un nouveau cube, dépiler une pile de cubes. Il prend la pile entière en main et, en laissant la case de départ vide, dépose un cube par case dans la direction de son choix (sur une ligne, une colonne ou une diagonale) jusqu'à ce qu'il n'ait plus de cubes en main. Ce dépilement doit respecter obligatoirement deux contraintes : être complet avant de sortir du plateau (impossible d'arriver au bord avec encore un cube en main) et créer au passage au moins une nouvelle pile de deux cubes (interdiction de dépiler sur des cases toutes vides). La ou les piles de deux cubes créées sont retirées du jeu. Elles représentent les bénéfices des troubles semés et les cubes sont conservés par le joueur qui a dépilé. Il pose alors ces cubes devant lui, hors de la réserve commune. On constatera que dépiler constitue parfois une troisième façon de se défendre face à une attaque (il est donc au final possible de se défendre par l'armement d'un pays aligné, le blocus ou le trouble).

Gagner par épuisement des ressources adverses

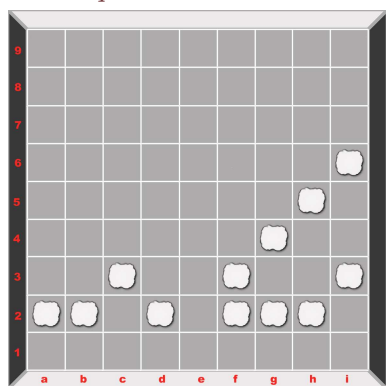
Lorsque la réserve commune est vidée, les joueurs doivent poursuivre la partie en utilisant les cubes qu'ils ont devant eux. Ce qui mène à une condition alternative de victoire : l'épuisement des ressources. Si un joueur vient à manquer de cubes, il perd immédiatement la partie.

Analyse du jeu



Kholodnaya Voyna simule de façon surprenante la situation de crise permanente qui caractérisait la guerre froide et c'est avec une certaine ironie que les américains utilisèrent la règle de l'épuisement des ressources pour remporter celle-ci (on raconte que, depuis 1991, les officiers des renseignements russes jouent encore à ce jeu mais avec des verres de vodka en guise de cubes !). L'origine soviétique du jeu se fait évidente avec le constat d'une similarité stratégique avec le jeu d'échecs : la défense contre les attaques directes et peu préparées est aisée. En effet, il suffit de créer un alignement de trois pions dans l'attaque adverse pour se prémunir du danger. Ainsi, comme aux échecs, un joueur trop agressif pourra crier dix fois de suite «Voyna !» et se retrouver finalement dans une situation désespérée. Pourtant, avec l'expérience, plusieurs voies distinctes peuvent mener le combattant à la victoire. Étudions-les à l'aide des exemples suivants :

● *L'attaque double*

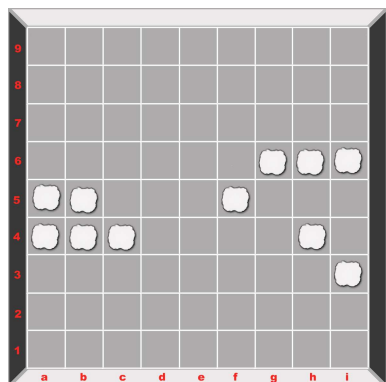


Bien que les deux chaînes de droite puissent être détruites, il est impossible de les détruire simultanément.

L'attaque d'Est-Ouest est imparable.

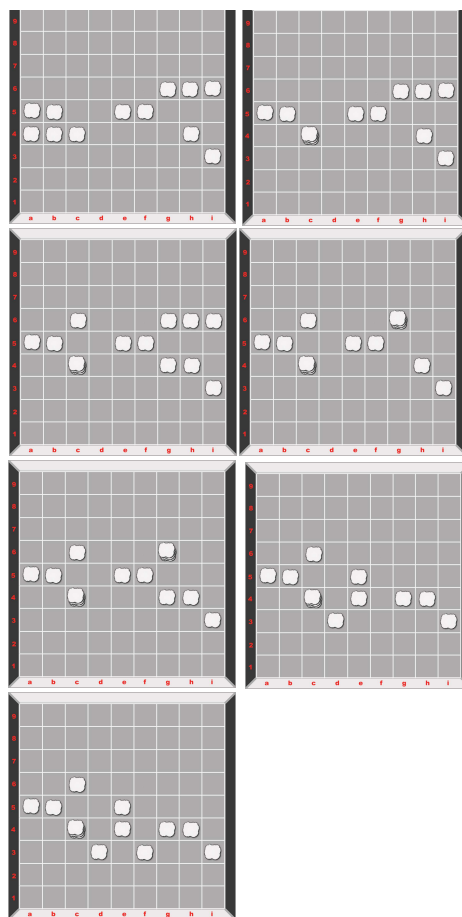
● *L'attaque suivie*

Sans attaque double, menacer l'adversaire est souvent illusoire. Mais avec une bonne préparation, une ligne d'attaque minée par un ou même deux alignements peut se révéler gagnante. En général à la grande surprise du défenseur !

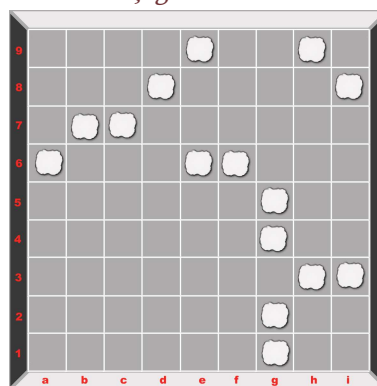


La situation semble sûre pour Nord-Sud, pourtant, en quelques coups de boutoir bien placés, Est-Ouest force le gain, comme le montre la variante principale :

1. e5 (v) ; a4->c4
2. c6 (v) ; i6->g6
3. g4 (v) ; g6xf5
4. f3 (v) et l'attaque ne peut plus être stoppée !



● *Le forçage de blocus*

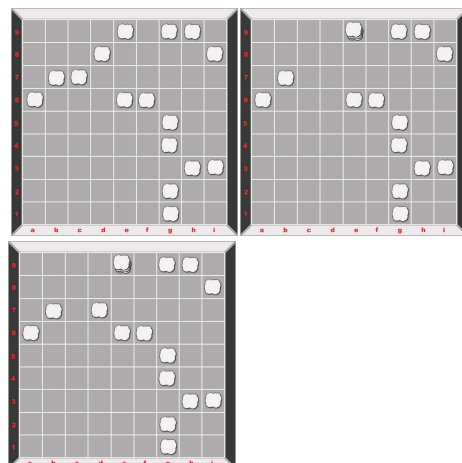


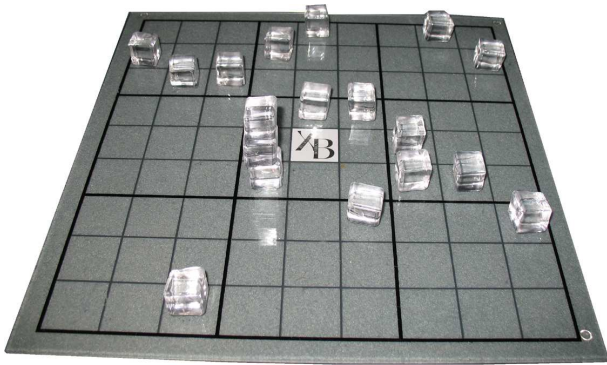
Briser un blocus est souvent un acte dangereux mais le déblocage d'une situation peut aussi être mis à profit pour l'emporter.

En raison du blocus et d'un alignement sur sa ligne d'attaque, Est-Ouest ne semble pas en

mesure de gagner. Pourtant, en forçant son adversaire à briser le blocus, l'attaque devient très simple :

1. g9 (v) ; c7->e9
2. d7 (v) et Nord-Sud n'a plus de défense.





Un plateau de jeu, avec cubes et surface de verre

Les règles de Kholodnaya Voyna en dix points

1. Matériel

XB est un jeu pour deux joueurs. Il se déroule sur un plateau carré de quatre-vingt-cinq cases. Les joueurs utilisent au départ une réserve commune de trente-six cubes empilables, tous de la même couleur.

Les bords du plateau sont marqués de bords opposés, rouges et verts sur les illustrations suivantes.

Les cases de coin appartiennent à la fois aux bords rouges et verts.

La case centrale est une case comme les autres sur le plateau.

2. But du jeu

Le but du jeu est de relier, au moyen d'une chaîne de cubes, deux bords opposés du plateau ; rouges pour le premier joueur, verts pour le second.

3. Principe

Le plateau est initialement vide. Les joueurs jouent tour à tour un coup qui peut être (selon la position) :

- la pose d'un nouveau cube ;
- l'empilement de trois cubes alignés ;
- la prise de cubes par dépilement.

4. Poser un cube

Un joueur prend un cube et le pose tout simplement sur une case vide du plateau.

5. Empiler des cubes

Une pile peut être formée lorsque l'adversaire menace directement de réaliser un chemin gagnant dès le coup suivant (*voyna*) et uniquement dans ce cas (autrement dit : l'attaque doit toujours précéder la défense).

Pour empiler des cubes un joueur regroupe une série de trois cubes consécutivement alignés (en ligne, colonne ou diagonale) sur une seule case. Il se saisit des cubes l'un après l'autre et les pose sur le dernier des trois.

Remarque : si plus de trois cubes sont alignés, le joueur peut débiter et stopper le ramassage sur n'importe quelle case, tant que la pile formée contient trois cubes. [2a 2b]

6. Dépiler

Dès qu'une pile est formée, elle peut être dépilée par l'un quelconque des joueurs.

Le joueur se saisit de la pile entière puis pose un cube par case (le long d'une ligne, colonne ou diagonale) en laissant la case de départ vide. Les cases traversées peuvent être vides ou déjà occupées par d'autres cubes ou piles.

A l'issue de la distribution, toute pile de deux cubes formée est retirée du plateau et le joueur conserve ces cubes, il sera le seul à pouvoir les réintroduire sur le plateau (lorsque la réserve commune sera vide).

Un dépilement ne peut être réalisé qu'à deux conditions :

- il doit être complet (on ne peut pas dépiler une pile dans une direction qui forcerait le joueur à conserver des cubes en main après avoir atteint le bord du plateau) ;

- il doit effectuer au moins une prise (d'une pile de deux cubes). [3a 3b]

7. Limitation des empilements

La constitution d'une pile trop haute pour être dépilée – dans toutes les directions – est interdite.

8. Gain de la partie

Le joueur qui réalise la jonction entre ses deux bords gagne la partie. La chaîne doit être constituée de cubes (et non de piles), reliés orthogonalement ou diagonalement. [1]

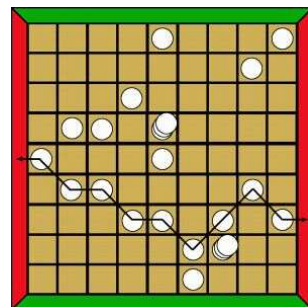
9. Épuisement des ressources

Une fois la réserve commune de cubes épuisée, les joueurs doivent poursuivre la partie avec les cubes qu'ils ont gagnés et amassés devant eux. Si un joueur se retrouve à court de cubes, il perd immédiatement la partie.

10. Règle de blocus

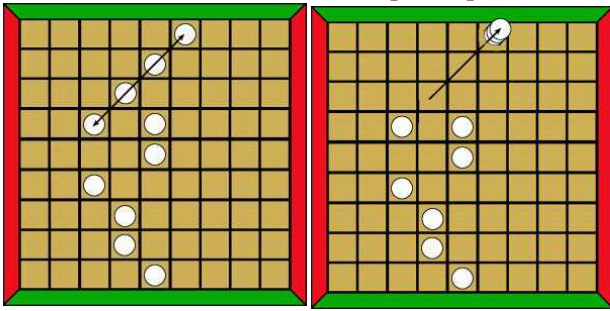
Si un joueur réalise la jonction des bords adverses, alors il perd la partie, même s'il réalise en même temps la jonction de ses propres bords. [4]

Illustration 1 : situation gagnante



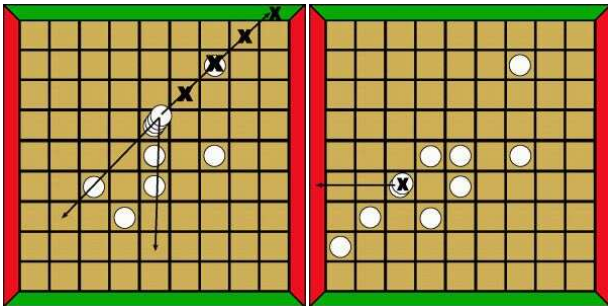
Rouge a réalisé une chaîne de cubes reliant ses bords.

Illustrations 2a et 2b : défense par empilement



Vert menace de réaliser une chaîne gagnante au prochain coup (voyna). Rouge peut empiler trois des quatre cubes alignés.

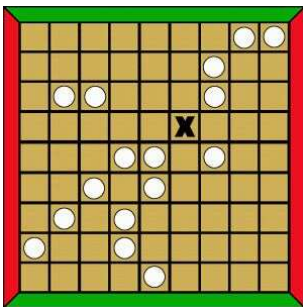
Illustrations 3a et 3b : dépilement et capture



Cette pile de quatre cubes peut être dépilée au Sud (2 captures) ou au Sud-Ouest (1 capture). Dépiler au Nord-Est est impossible car la pile sortirait du plateau.

La figure 3b montre le résultat de la distribution au Sud-Ouest et la capture de la pile de deux cubes.

Illustration 4 : exemple de blocus



Personne ne peut jouer sur la case marquée, sous peine de faire gagner l'adversaire.

Il n'y a donc pas de menace de gain, aucun empilement n'est autorisé.