

Unlur

Un jeu pour deux joueurs de Jorge Gómez Arrausi créé en 2001

Avant-propos

Les règles de Unlur sont extrêmement simples. Vous devriez savoir jouer en deux minutes.

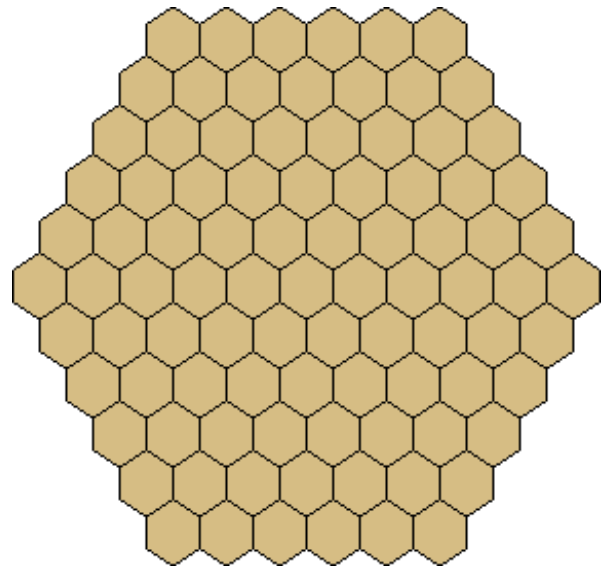
Unlur se joue à deux sur un plateau hexagonal composé de cases hexagonales, avec un nombre défini de cases sur chacun des six cotés.

Le jeu original se joue sur un plateau de 8 cases de cotés, mais on peut faire des parties plus rapides sur un plateau de 6 cases de coté.

Matériel :

Un plateau hexagonal de 6 ou 8 de coté.

On joue avec des pions blancs et noirs (par exemple, les pierres d'un jeu de Go).



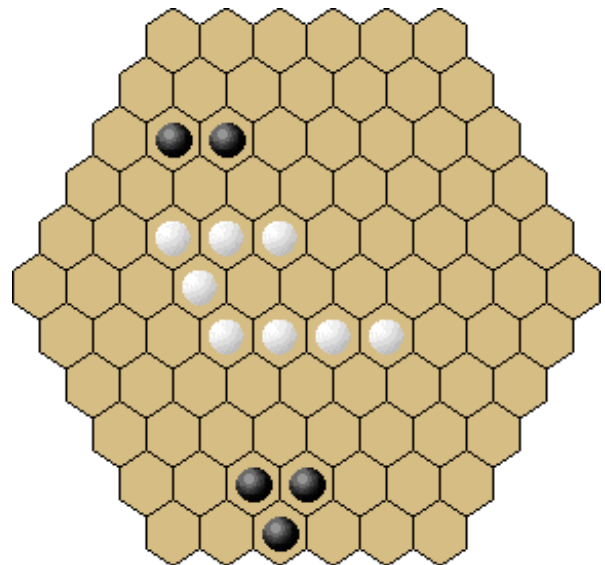
Un plateau de 6 cases de coté

Définitions :

Deux pions de même couleur sont **connectés** lorsque les cases où ils sont ont un coté commun.

Un groupe de pions de même couleur forme un **groupe connecté** si n'importe quel pion peut être relié à n'importe quel autre pion par une série de pions connectés deux à deux par un de leurs cotés.

Un pion est connecté à un bord s'il occupe une case touchant ce bord.

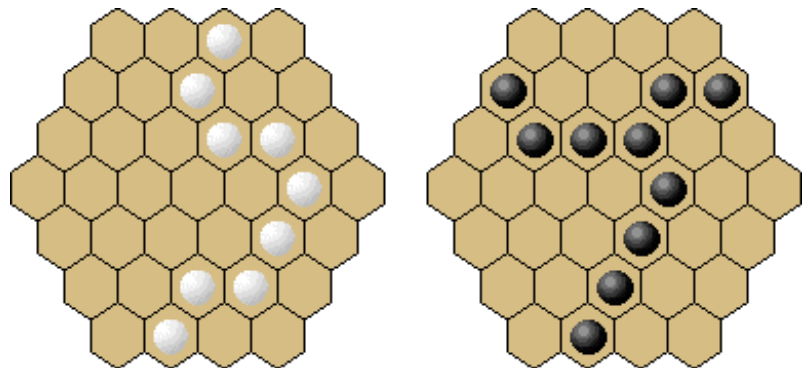


Exemples :

- *En haut, une paire de pions noirs connectés.*
- *Au milieu, un groupe de pions blancs connectés.*
- *En bas, un groupe de pions noirs connectés entre eux et à un des bords.*

Une **Ligne** est un groupe de pions de la même couleur connectés entre eux ainsi qu'à deux cotés opposés du plateau de jeu.

Un **Y** est un groupe de pions de la même couleur connectés entre eux ainsi qu'à trois cotés non adjacents du plateau de jeu.



Une Ligne blanche et un Y noir

Début de la partie

Au début, le plateau est vide. Noir joue en premier, puis les joueurs jouent à tour de rôle. Chacun pose un pion de sa couleur sur une case vide. Il est interdit de passer.

Blanc gagne s'il parvient à faire une Ligne.

Noir gagne s'il parvient à faire un Y

Attention : si un joueur réalise l'objectif de son adversaire, il perd la partie, sauf s'il réalise en même temps son propre objectif.

De la sorte, les parties nulles sont impossibles et un joueur doit gagner.

Détermination de la couleur

Bien sûr, l'objectif de Blanc, la Ligne, est beaucoup plus facile à réaliser qu'un Y. C'est pourquoi un mécanisme original a été introduit pour équilibrer le jeu.

Au début de la partie, les couleurs ne sont pas encore attribuées aux joueurs. Ils posent à tour de rôle un pion noir sur une case vide jusqu'à ce qu'un joueur décide de passer. Pendant cette première phase, les pions noirs ne peuvent pas être posés sur une case touchant un bord.

Lorsqu'un joueur passe, son adversaire joue alors avec les Blancs et doit poser son premier pion. A vous de déterminer le bon moment pour passer, ni trop tôt, ni trop tard !

Lorsque les couleurs ont été déterminées, les joueurs jouent à tour de rôle, chacun plaçant les pions de sa propre couleur.