

KEN WAN

Trois couleurs sur le plateau, deux ou trois joueurs. Le premier qui relie tous ses pions survivants a gagné. Important : tous ses pions doivent être « totalement » de leur couleur et non pas « à moitié ».

Voici un pion « totalement bleu » : 

Voici un pion « à moitié bleu » : 

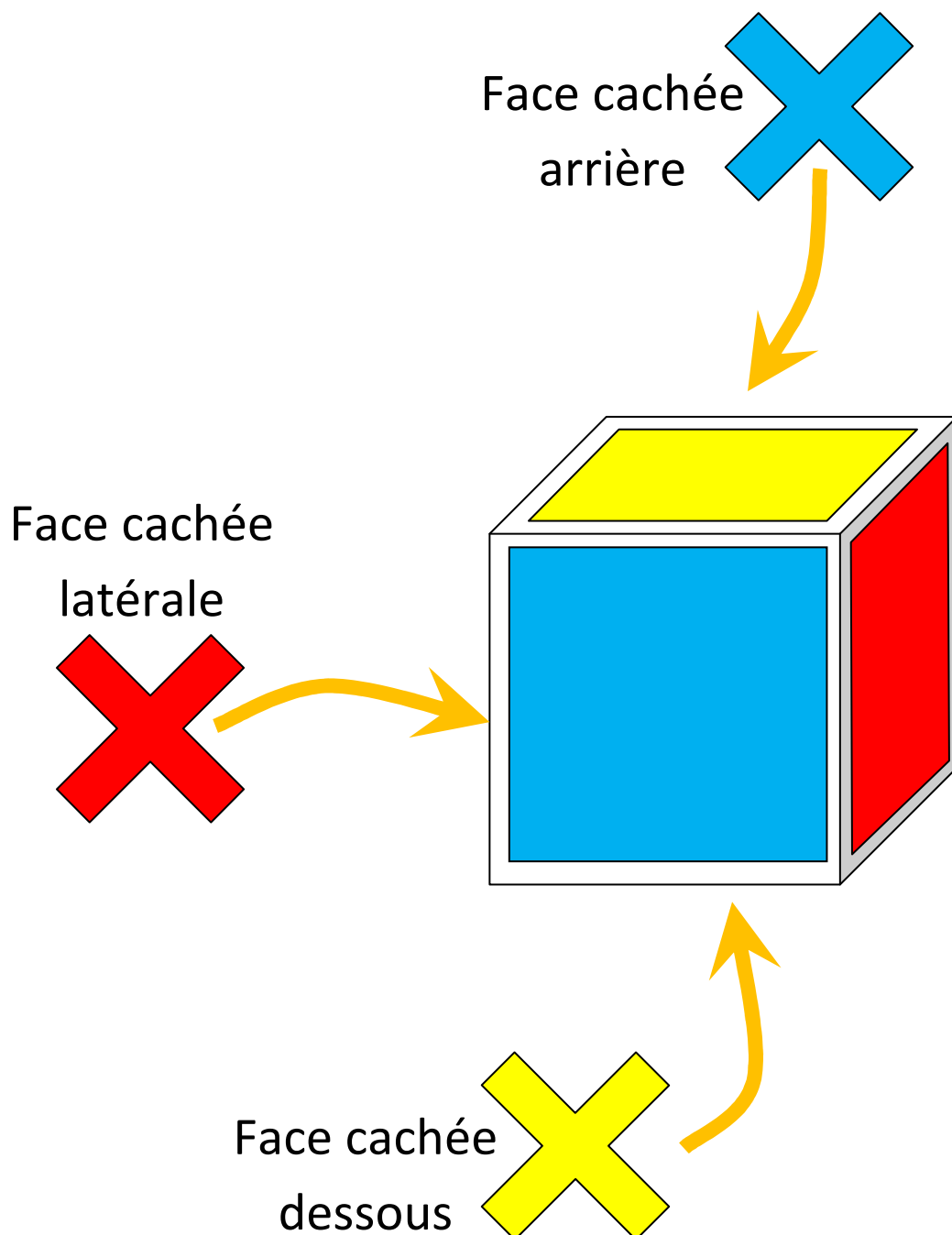
Voici un pion « totalement jaune » : 

Voici un pion « à moitié jaune » : 

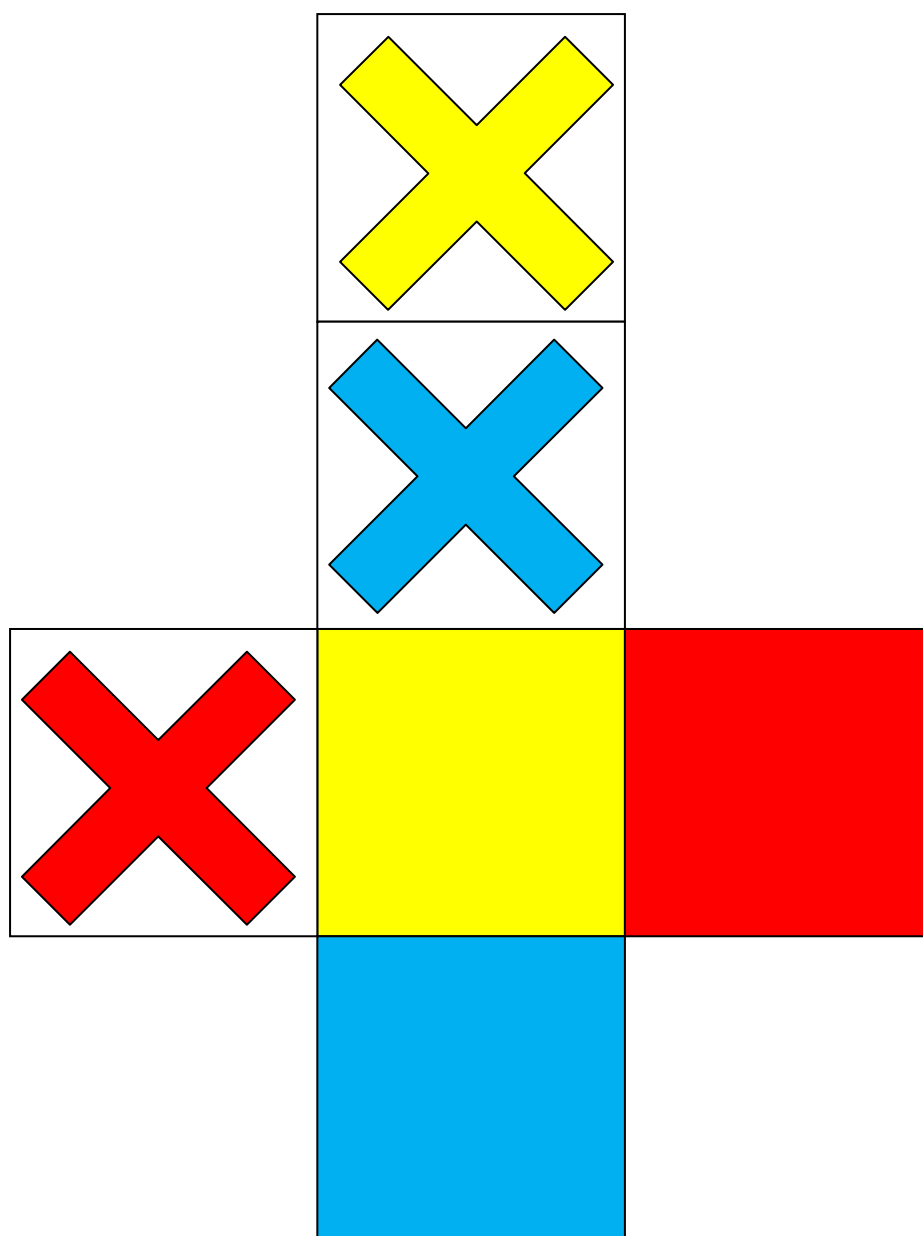
Voici un pion « totalement rouge » : 

Voici un pion « à moitié rouge » : 

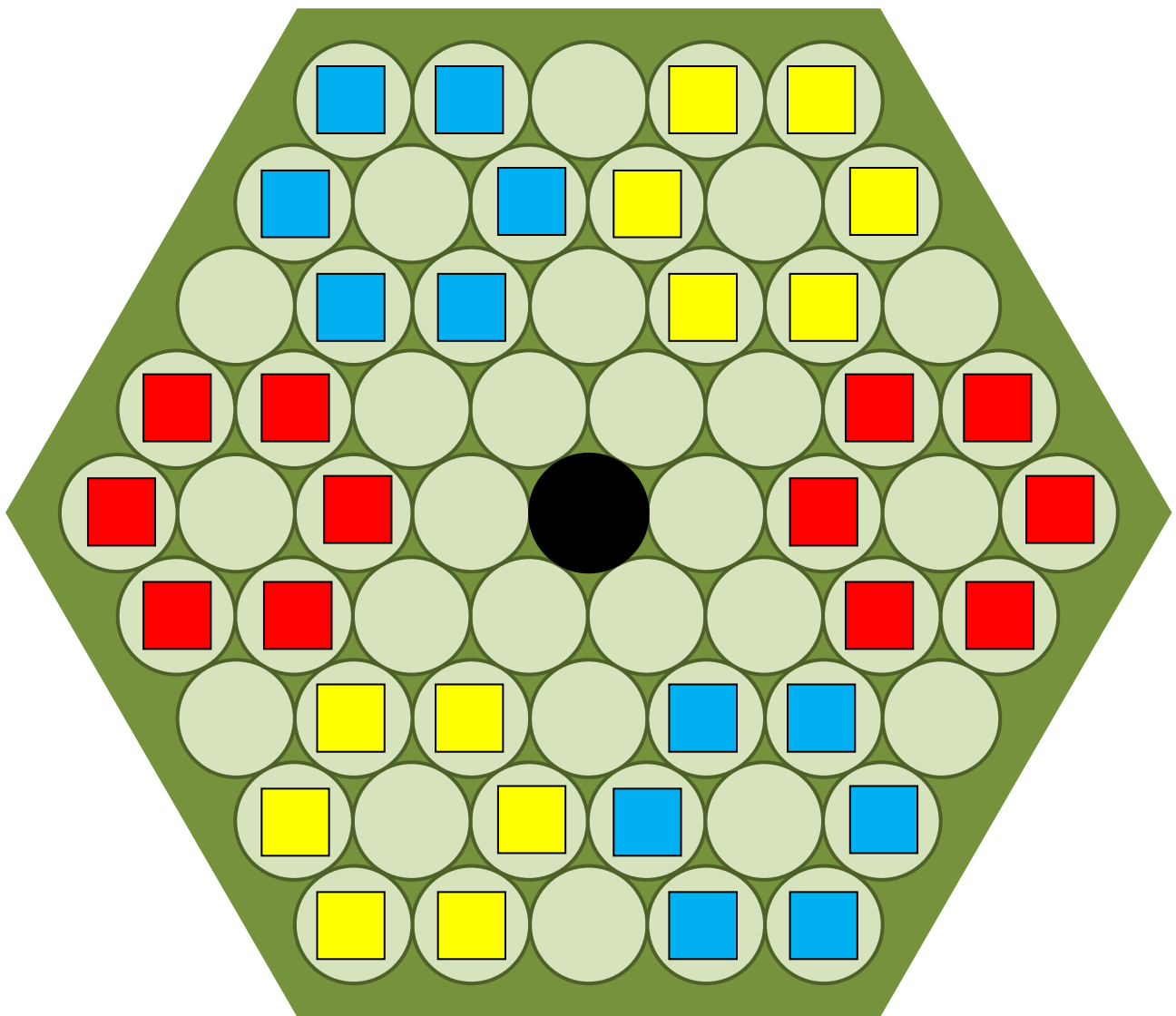
Chaque pièce du jeu est un cube. Ce cube a trois faces « totalement » colorées. Une face bleue, une jaune et une rouge. Ci-dessous, sur le schéma, les trois autres faces cachées comportent une croix et sont « à moitié » colorées. Chaque croix est de la même couleur que sa face pleine opposée.



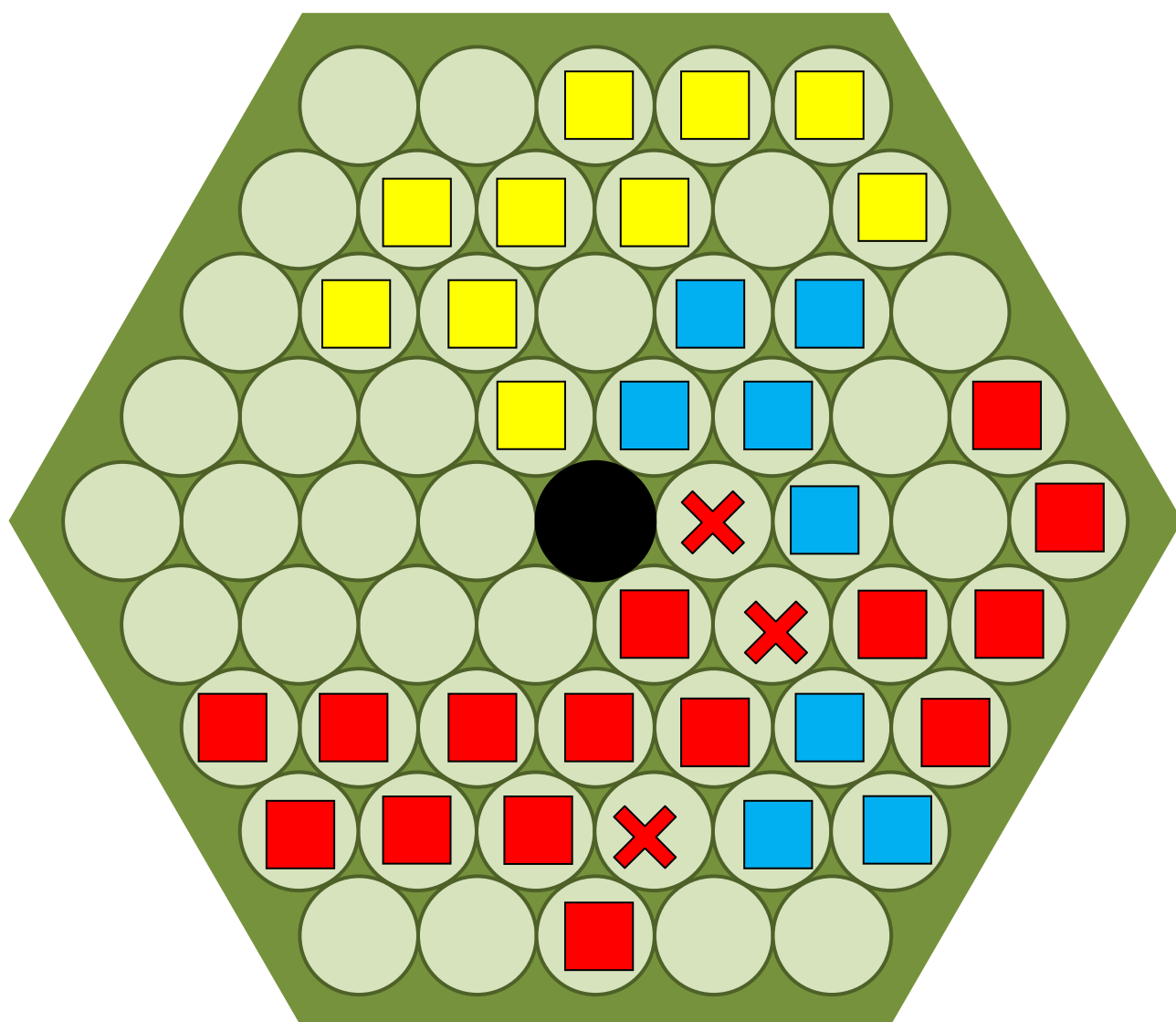
Voici les six faces du cube quand on le développe. La face avec une croix bleue est dite « *à moitié* » bleue. La face pleine bleue est dite « *totale*ment » bleue. Idem pour les deux autres couleurs. On peut aussi dire plus simplement qu'il existe des *demi-pions* et des *pions entiers*...



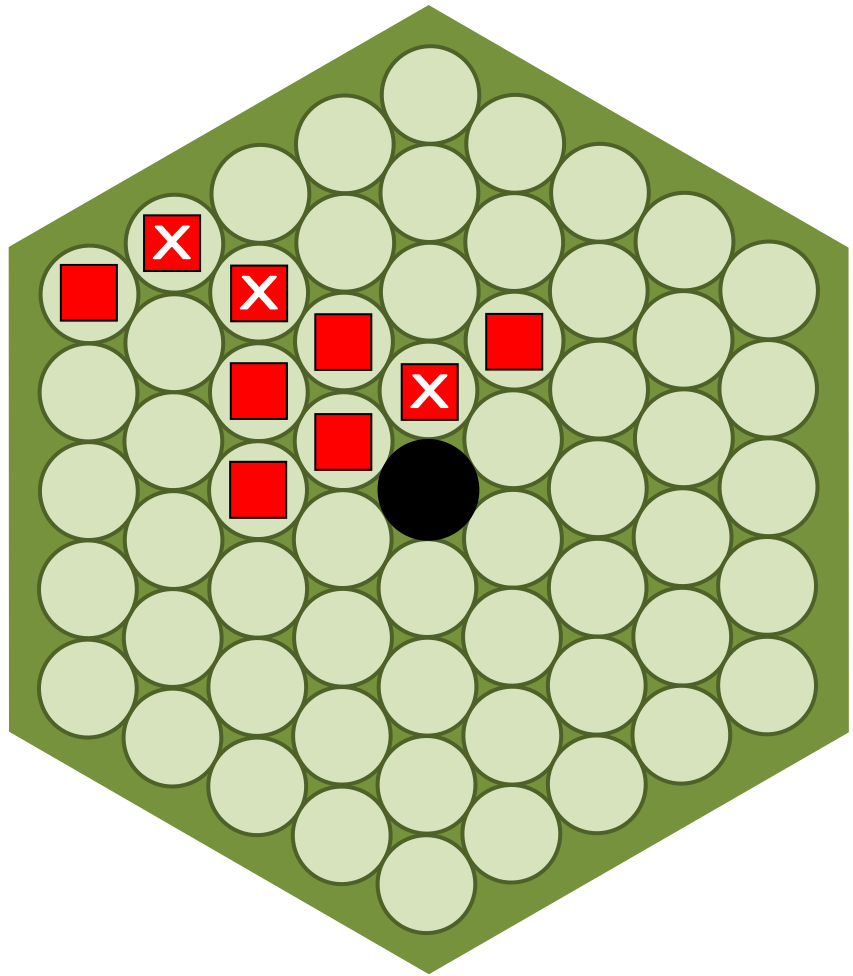
Nous utilisons un plateau de 60 cases. La case noire centrale est interdite à tous les joueurs. Les 36 pions sont installés comme sur le schéma ci-dessous. On jouera dans l'ordre bleu-jaune-rouge. Quand il n'y a que 2 joueurs, l'ordre sera bleu-jaune et les rouges ne seront pas activés mais seront quand même posés sur le plateau à leur place.



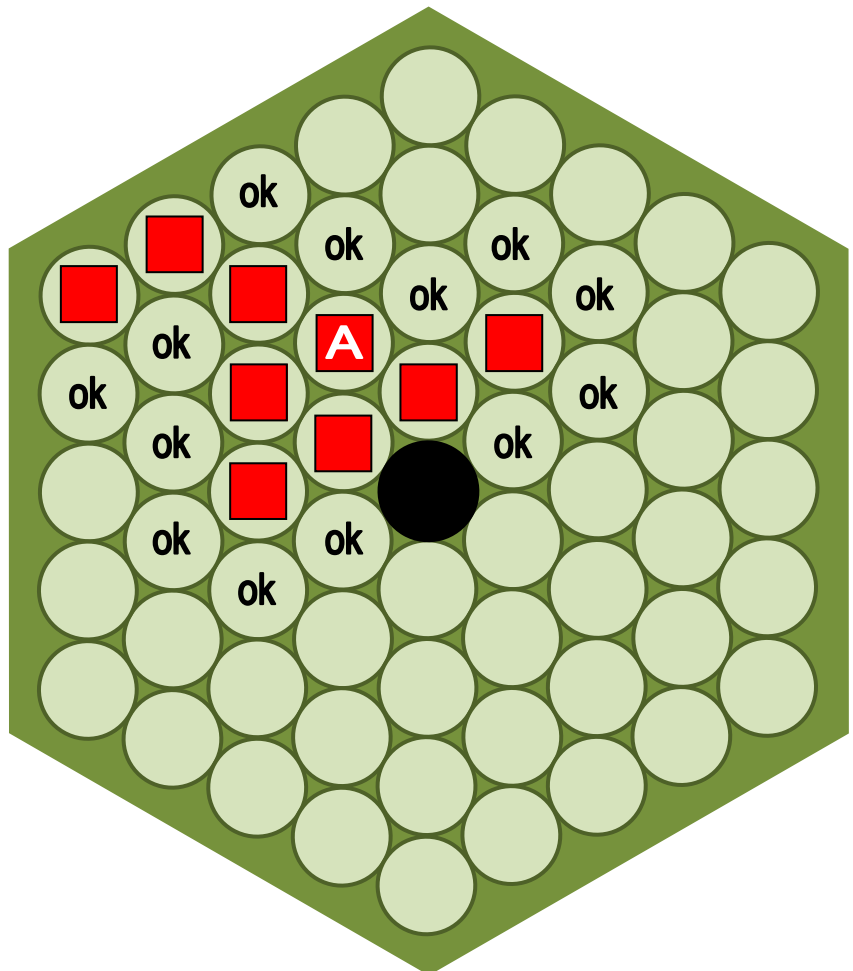
Exemple de fin de partie. Les Jaunes ont déjà gagné : tous leurs pions sont entiers et reliés. La partie continue pour les Bleus et les Rouges qui convoitent la 2^{ème} place. C'est aux Rouges de jouer. Ils sont reliés mais ont encore 3 demi-pions gênants. Les Bleus n'ont plus de demi-pions mais sont bien éclatés à cause des Rouges. Les pions jaunes restent en place, ils peuvent être transformés en Bleus ou Rouges selon les mouvements et les captures.

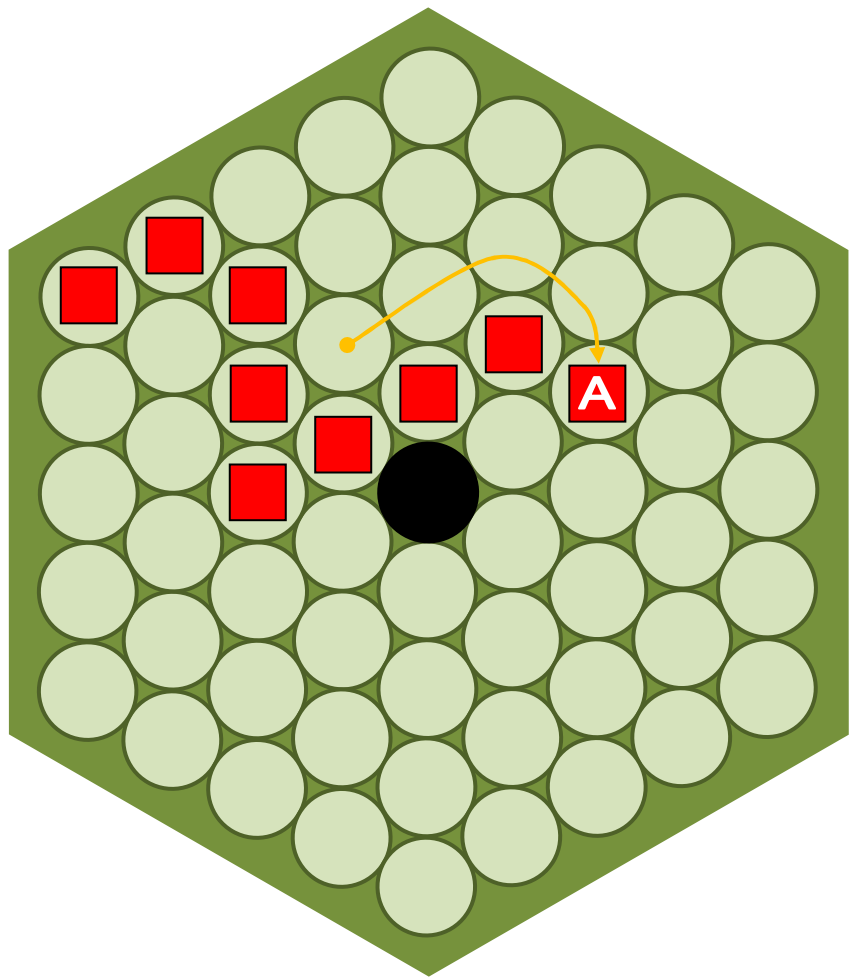


C'est à mon tour, j'ai les rouges. Je désire bouger un des pions de ce groupe. Je ne peux pas déplacer les pions X parce qu'en les soulevant, je déconnecte mon groupe. Je n'ai donc jamais le droit de casser les liaisons d'un de mes groupes. L'adversaire s'en chargera !



Je peux donc bouger tout autre pion. Quand je déplace un pion, je dois le poser dans une case vide voisine d'un ou de plusieurs pions du groupe d'origine. Par exemple, dans le schéma ci-contre, je choisis de bouger le pion A, ce qui est tout-à-fait autorisé. Je ne peux pas le poser dans la case d'où il vient. Je peux le poser dans toutes les cases OK.



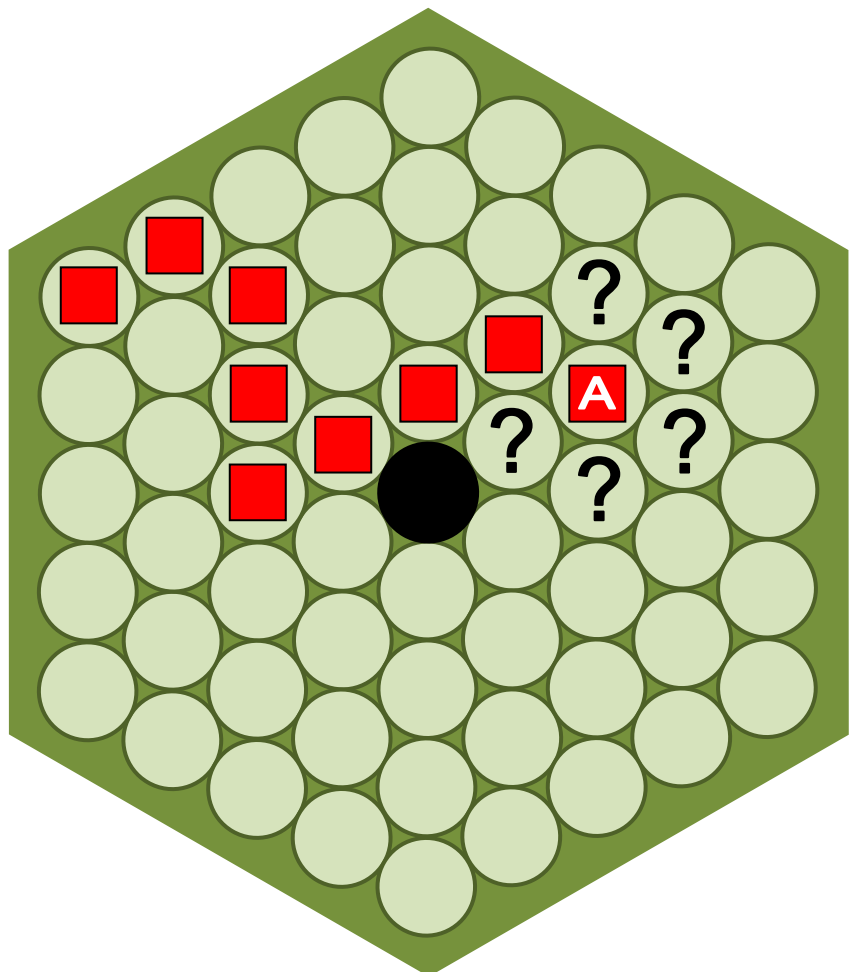


Après avoir posé le pion, je contrôle le contenu des cases voisines de ce pion.

Quatre possibilités :

- une case vide
- un pion ami
- un pion différent
- un demi-pion.

Pour une case vide ou un pion ami, aucun changement.



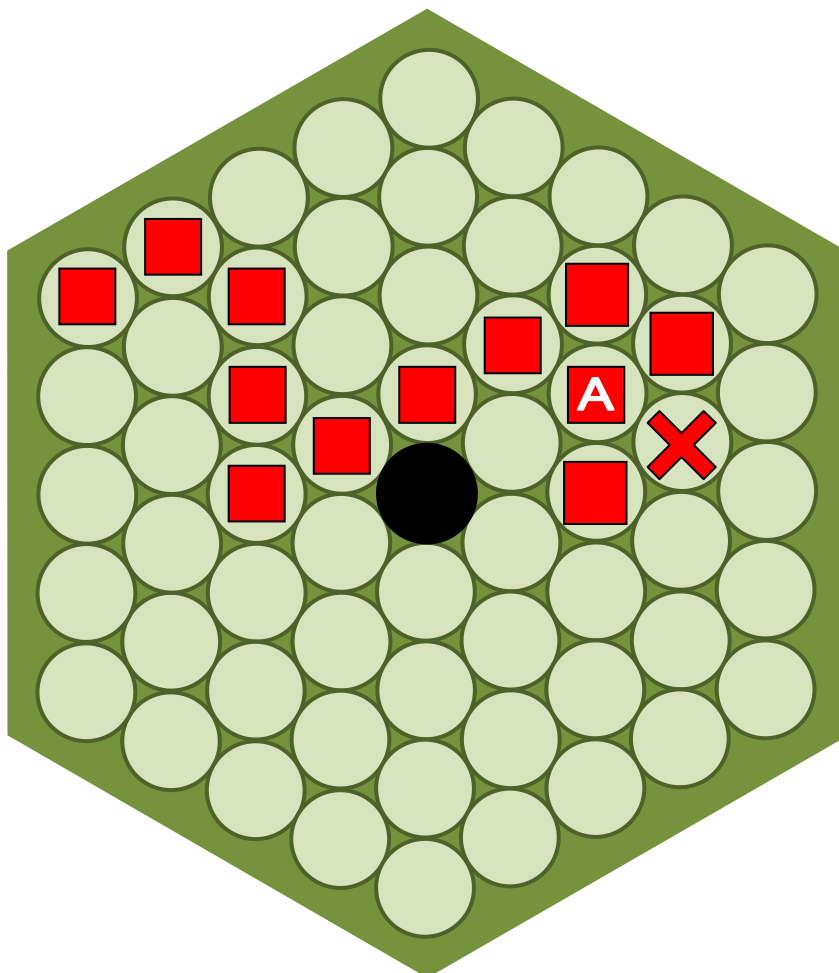
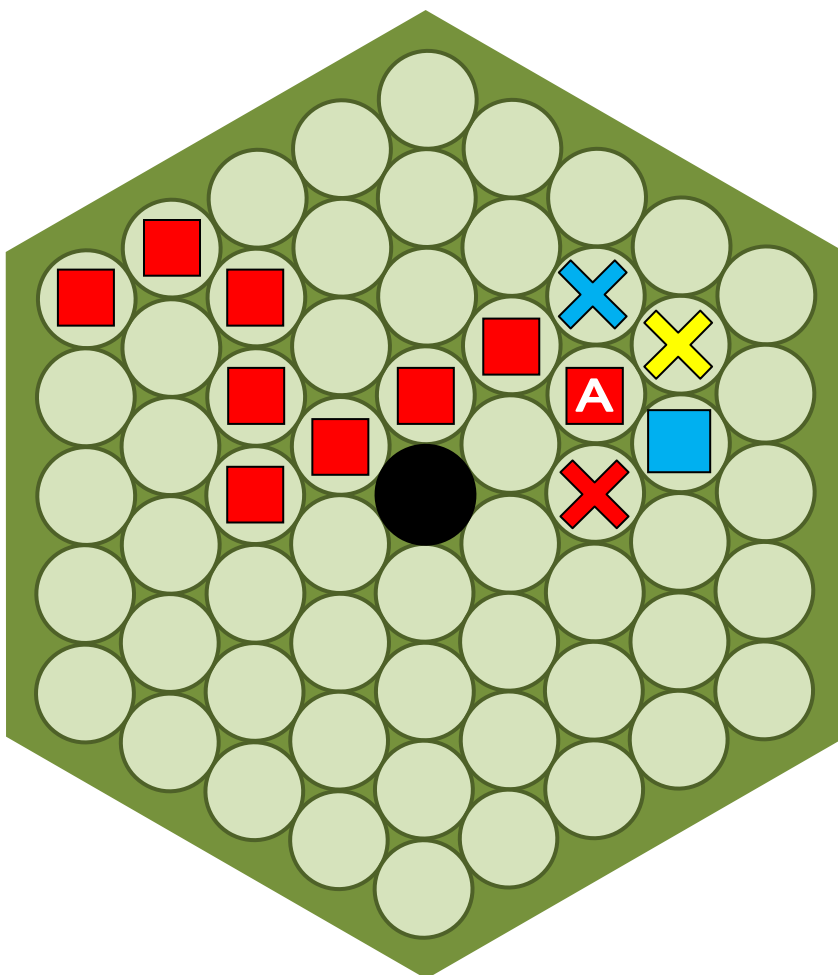
Pour un demi-pion, il est capturé et devient donc un pion entier de ma couleur.

Le pion d'une autre couleur devient un demi-pion de ma couleur.

Dans l'exemple ci-contre, les voisins de A (le nouvel arrivant) sont 3 demi-pions une case vide et un pion bleu entier.

La case vide restera vide.

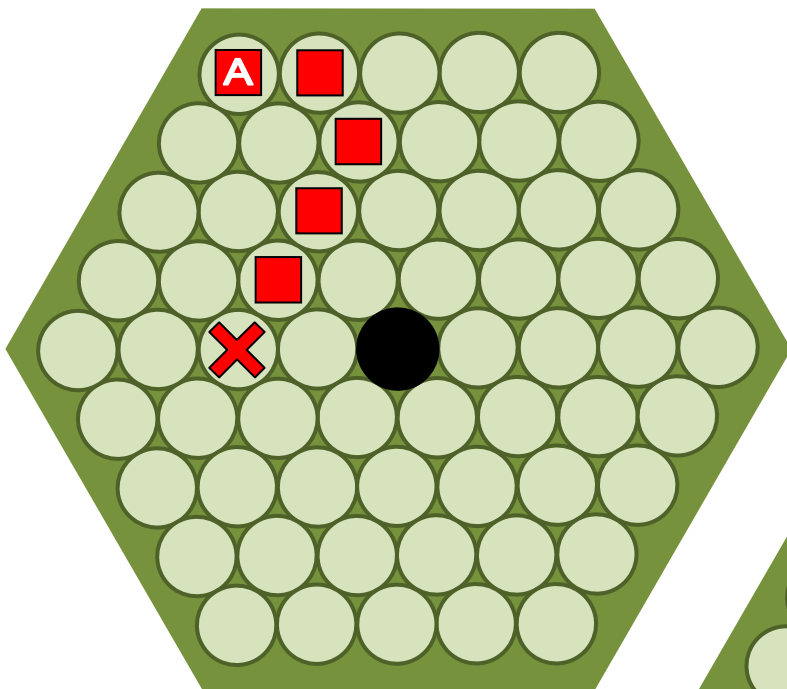
Les 3 demi-pions deviennent tous des pions rouges entiers. Le pion bleu devient un demi-pion rouge.



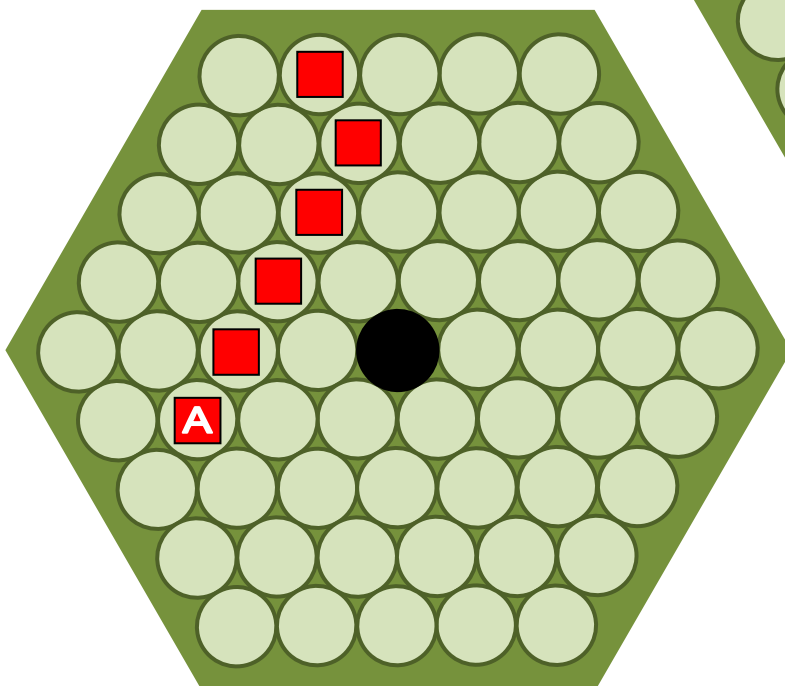
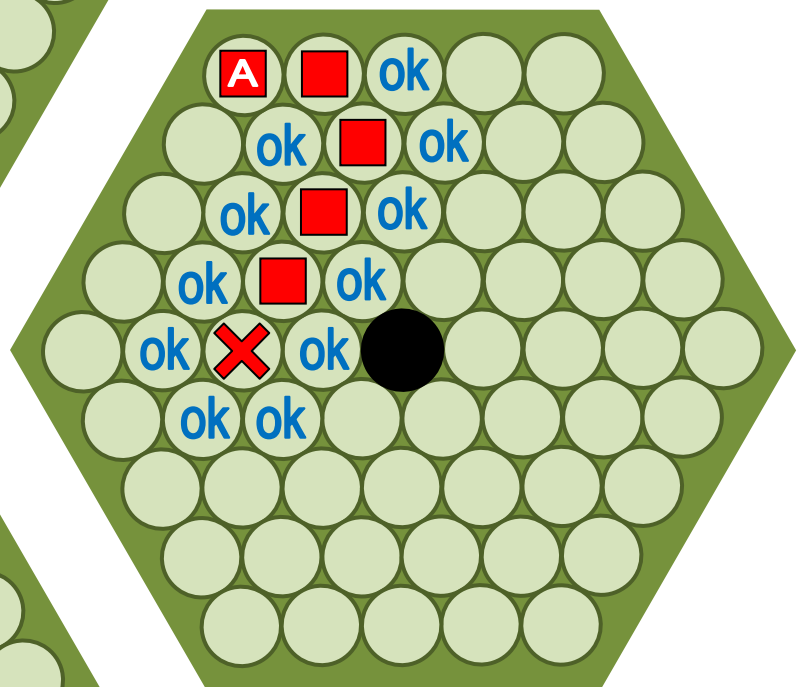
Utilité et limites des demi-pions.

Dans l'exemple ci-dessous, seul le pion A est autorisé à bouger.

Les 4 pions intérieurs ne peuvent décoller car ils déconnecteraient le groupe. Le demi-pion n'a jamais droit au mouvement par contre il peut servir d'agent de liaison : un pion mobile peut se poser à côté de lui.



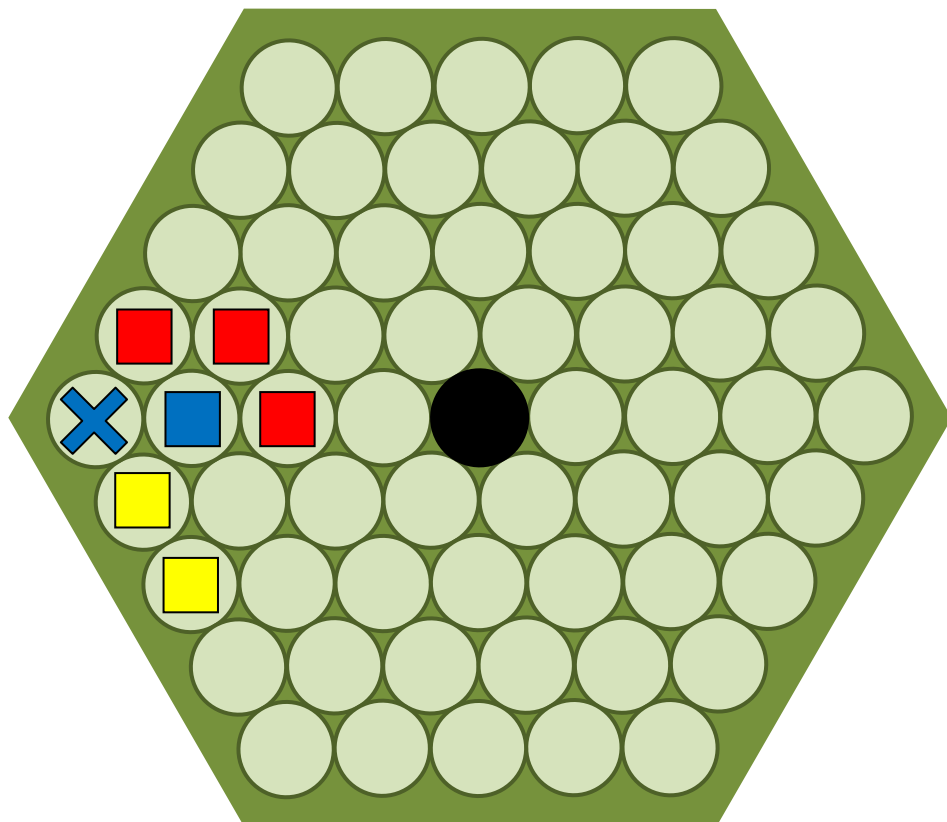
De ce fait, le pion A pourrait atteindre toutes les cases marquées par OK.



Le pion A posé à côté du demi-pion a affranchi celui-ci. Maintenant, le groupe rouge est totalement composé de pions entiers.

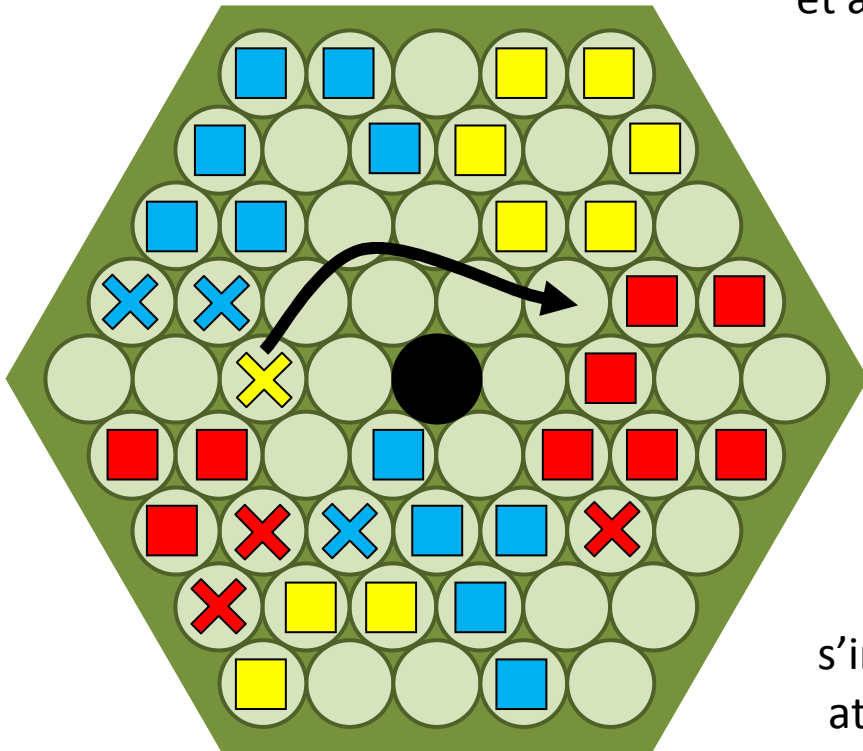
Un demi-pion peut être très gênant !

Ici, les pions bleus sont tous immobilisés à cause d'un demi-pion très mal situé au fond d'une impasse. Dans certains cas, un joueur doit passer son tour à cause d'un blocage temporaire. Il passera autant de fois que nécessaire. Si la situation se débloque, il jouera normalement. Un joueur peut avoir un **coup forcé** c'est-à-dire un coup unique qu'il sera obligé de jouer.



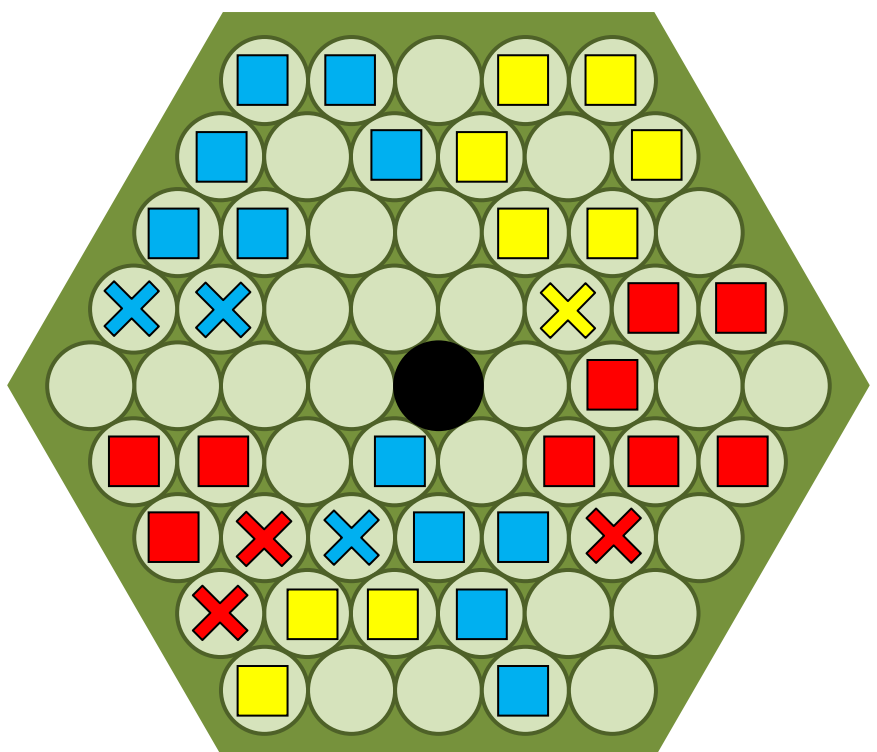
Un demi-pion isolé peut décoller et se poser dans n'importe quelle case vide voisine d'un pion de sa couleur.

Son état ne changera pas : il décolle demi-pion et atterrit de même.





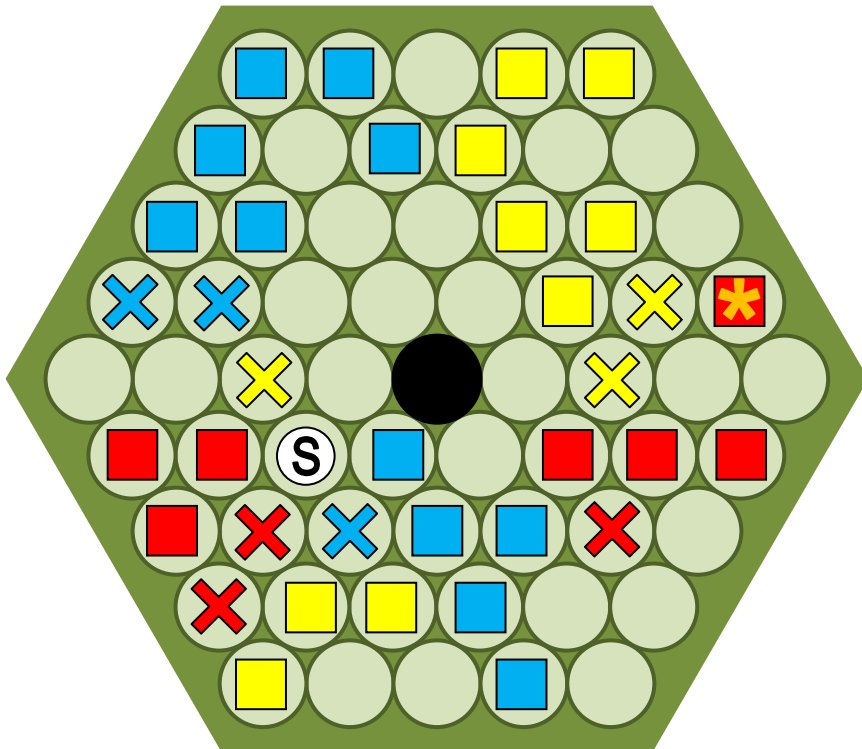
Le demi-pion isolé doit s'intégrer à un groupe et donc atterrir à côté d'un des siens.

Quand il y a un pion ou un demi-pion isolé, il n'est pas obligatoire de le jouer en priorité. Tout autre coup valide peut être joué et le pion isolé attendra.



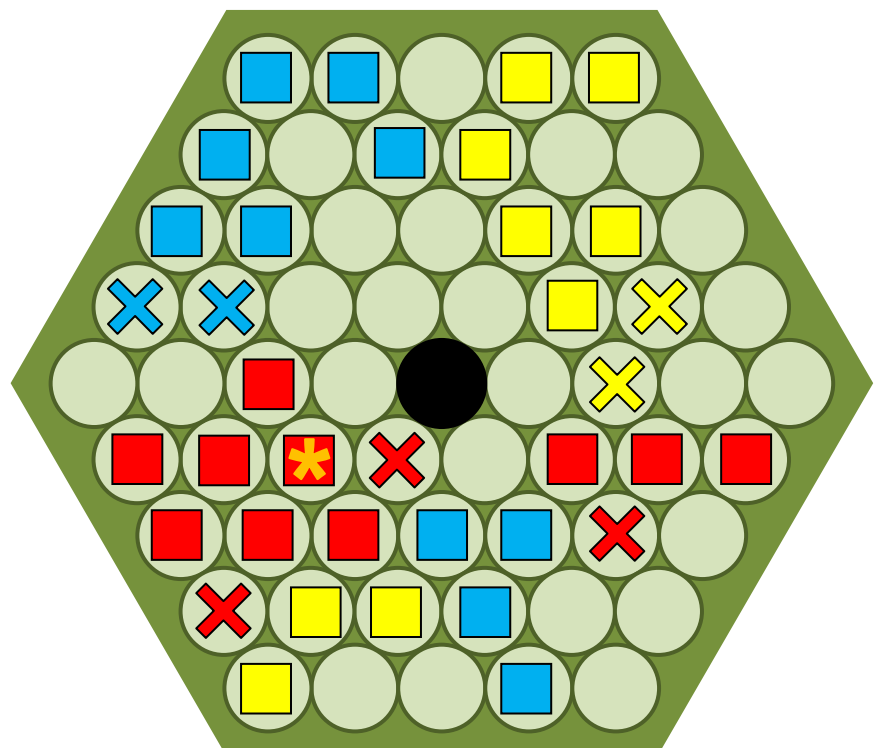
Un pion isolé peut décoller et se poser dans une case vide voisine d'au moins un pion quelconque.

Son état et ses pouvoirs ne changeront pas : là où il atterrit, il exercera ses pouvoirs habituels sur son entourage. Dans l'exemple ci-dessous, le joueur rouge décide de poser son pion isolé  dans la case .



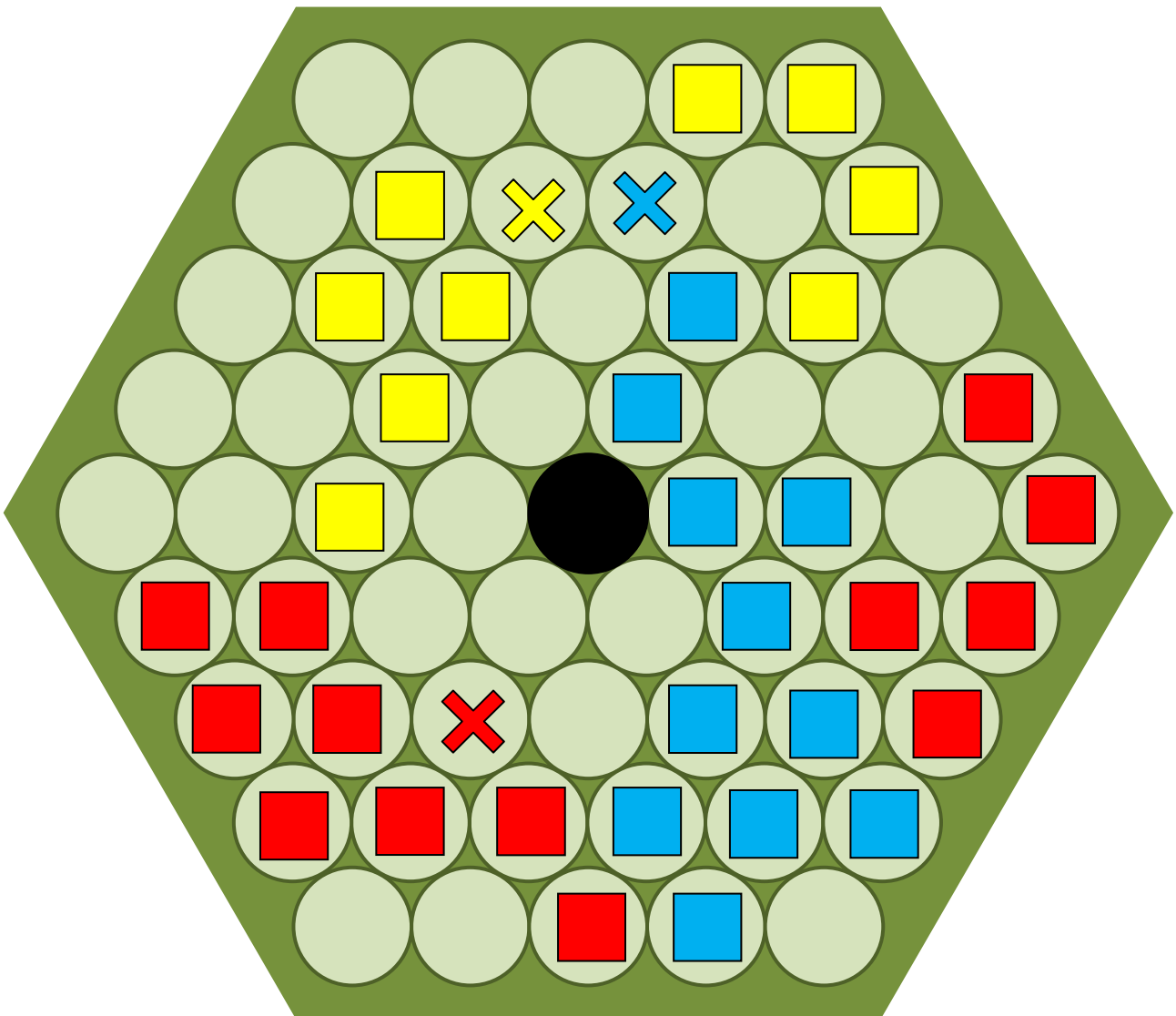
Déplacer un pion isolé n'est pas un acte prioritaire : le joueur peut très bien jouer un coup habituel.

Le pion isolé atterrit toujours à côté d'un pion de couleur quelconque et, le cas échéant, agit sur son entourage. Voir le schéma ci-dessous.

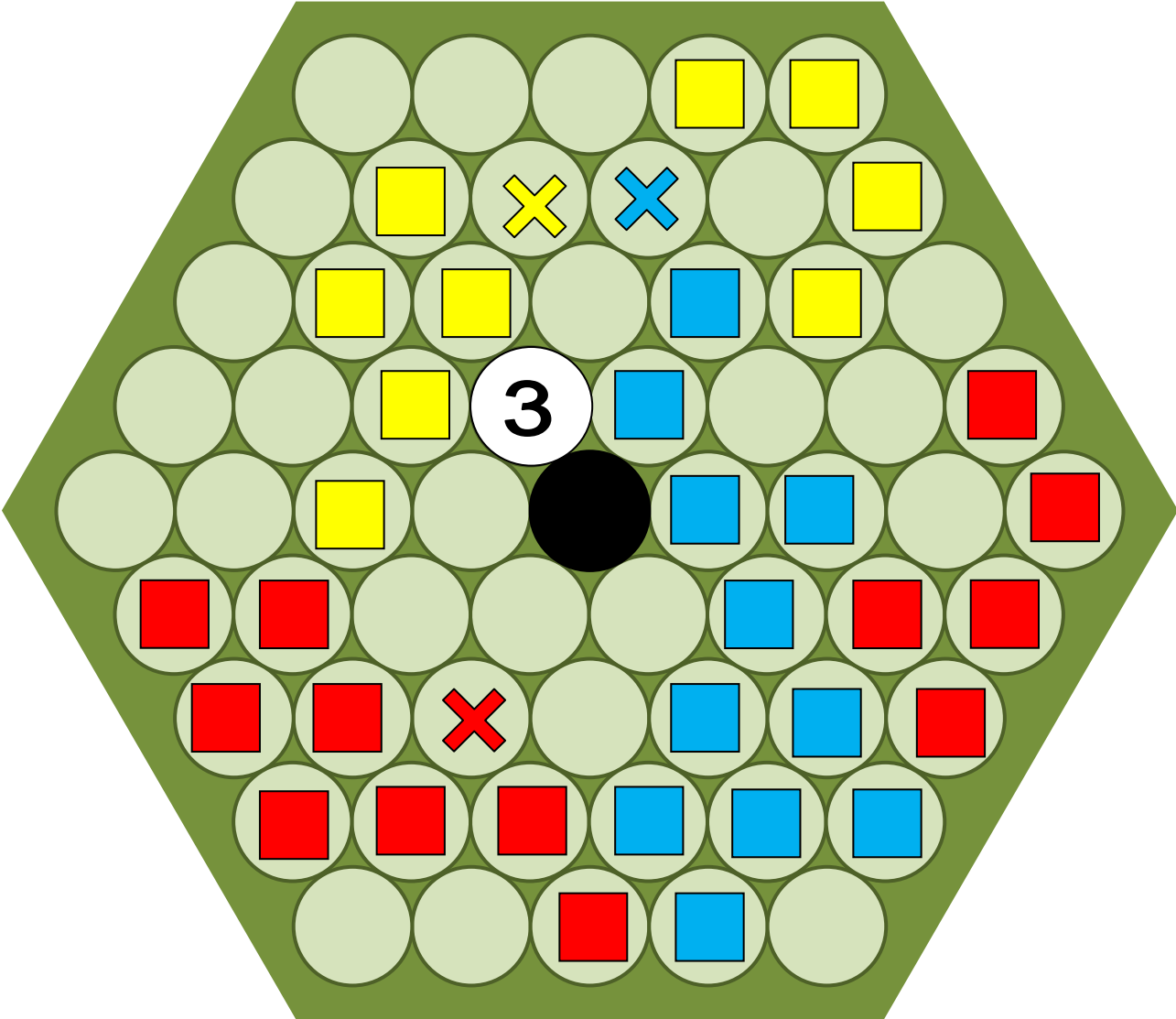


Voici le résultat après l'atterrissage du pion isolé rouge.

Les bleus ont joué dans la case 2.



Les Jaunes doivent attendre. Ils pourraient peut-être tenter une cassure du groupe des Bleus en jouant en 3.

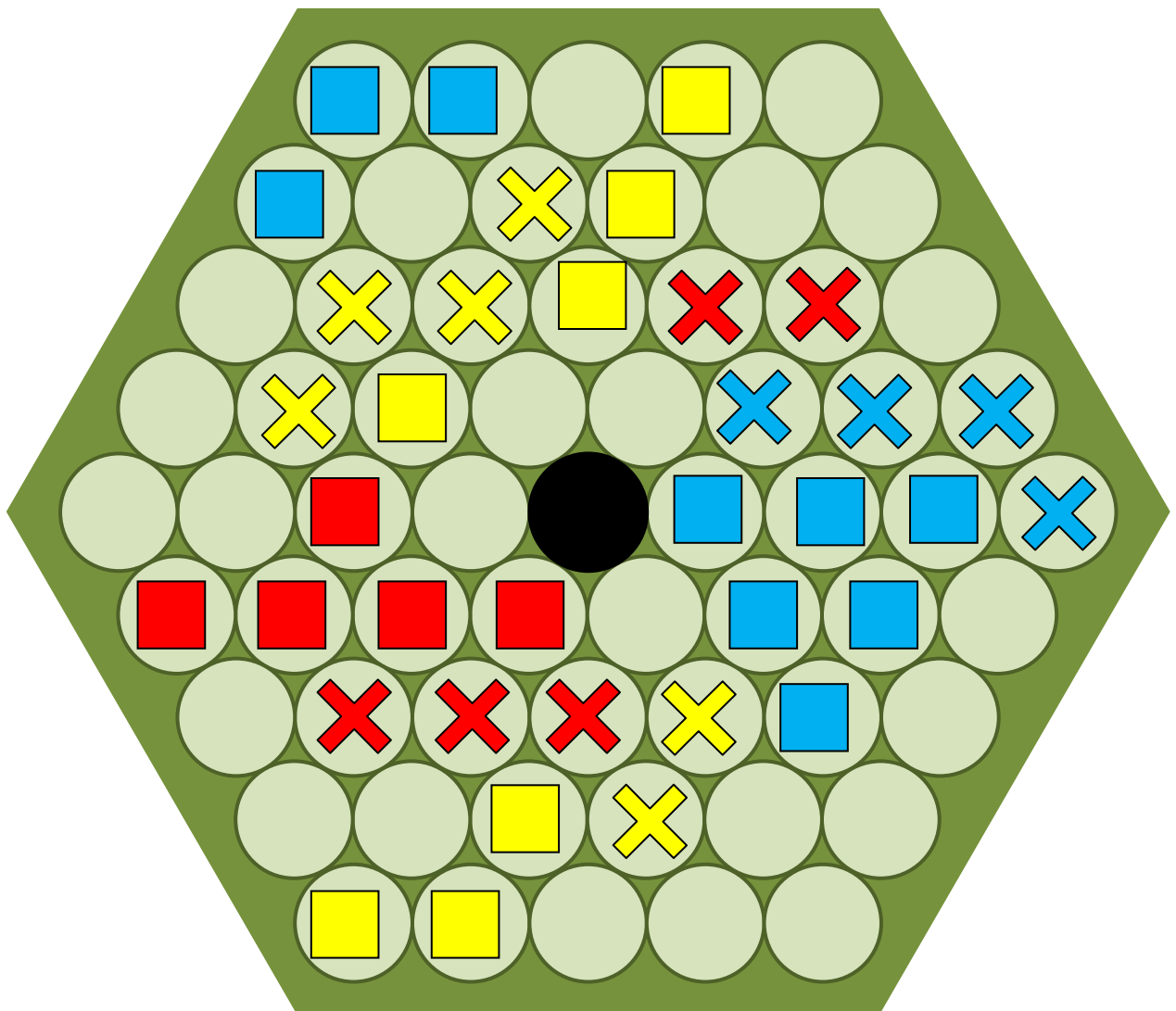


Affaire à suivre....

ESSENTIEL EN STRATEGIE :

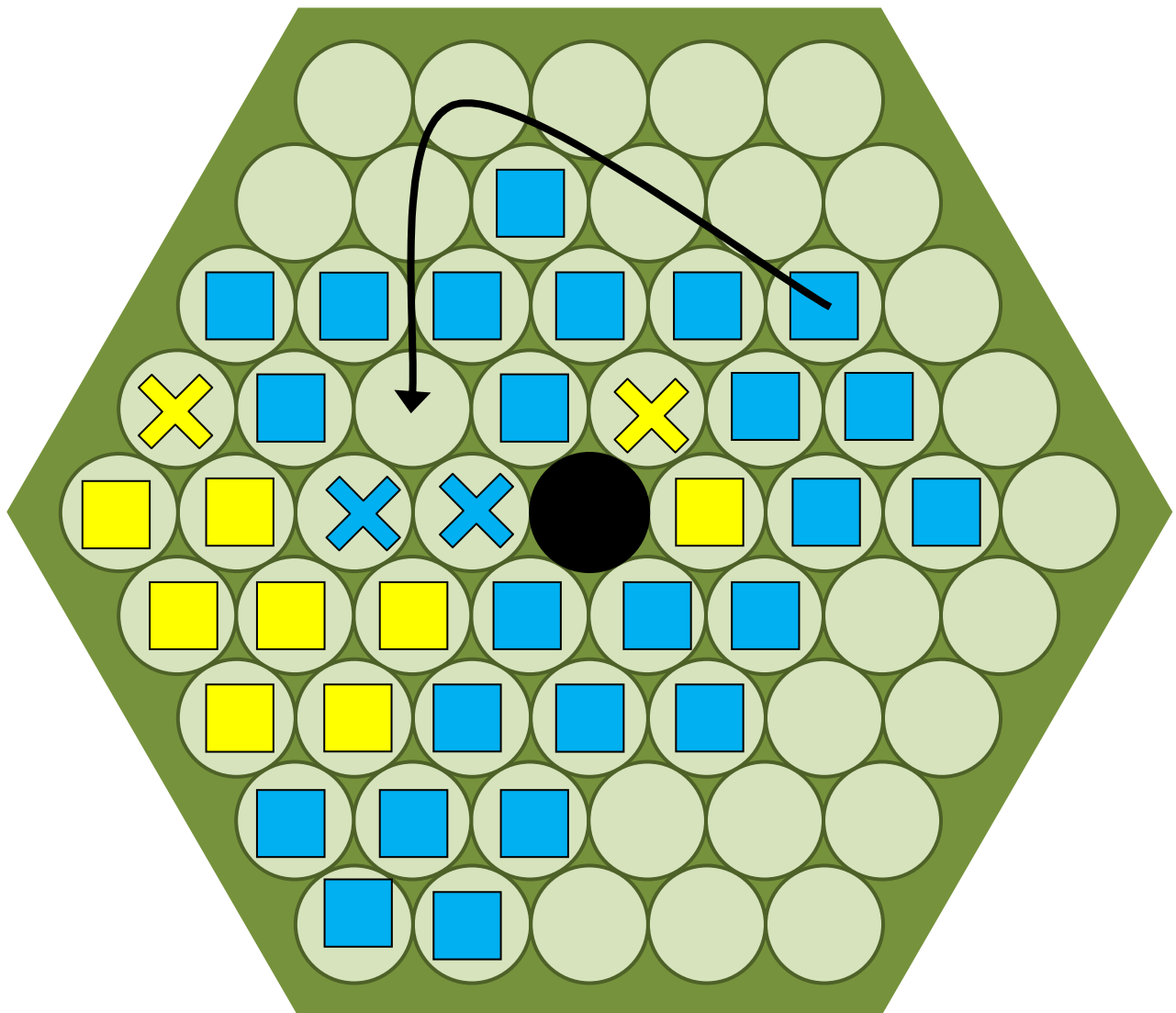
SE METTRE DANS LA PEAU DE L'AUTRE.

Ici, les Bleus doivent jouer. Les trois joueurs semblent tous au même niveau de difficulté. Imaginez une stratégie pour les trois couleurs...



IMMOBILISATION DES ADVERSAIRES ET VICTOIRE.

On ne voit plus les Rouges. Ils ont gagné depuis longtemps. Ensuite leurs pions ont été capturés et réutilisés par les deux autres joueurs. Petit à petit, les Bleus ont bloqué les deux groupes jaunes. Ceux-ci doivent jouer maintenant et ils passent un tour. Les Bleus jouent et terminent (la flèche indique un des mouvements gagnants.)



Nous avons donc :

- premiers, les Rouges,
- deuxièmes, les Bleus,
- troisièmes, les Jaunes.

KEN WAN

Nom du jeu inspiré de la langue TOKI PONA

Signification : faire l'unité, réunir, rassembler

Création : Guilain DORSIMONT , décembre 2014