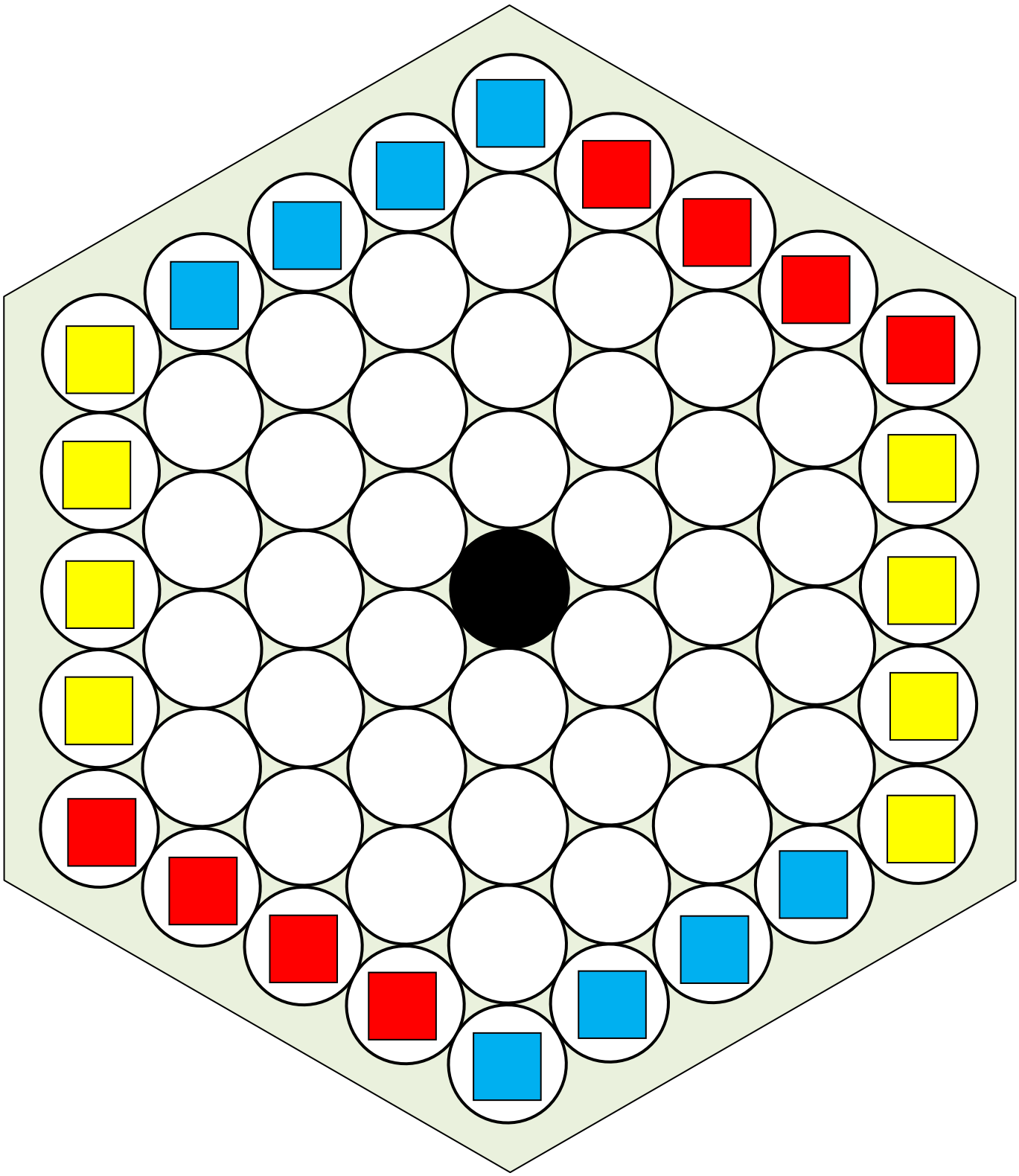
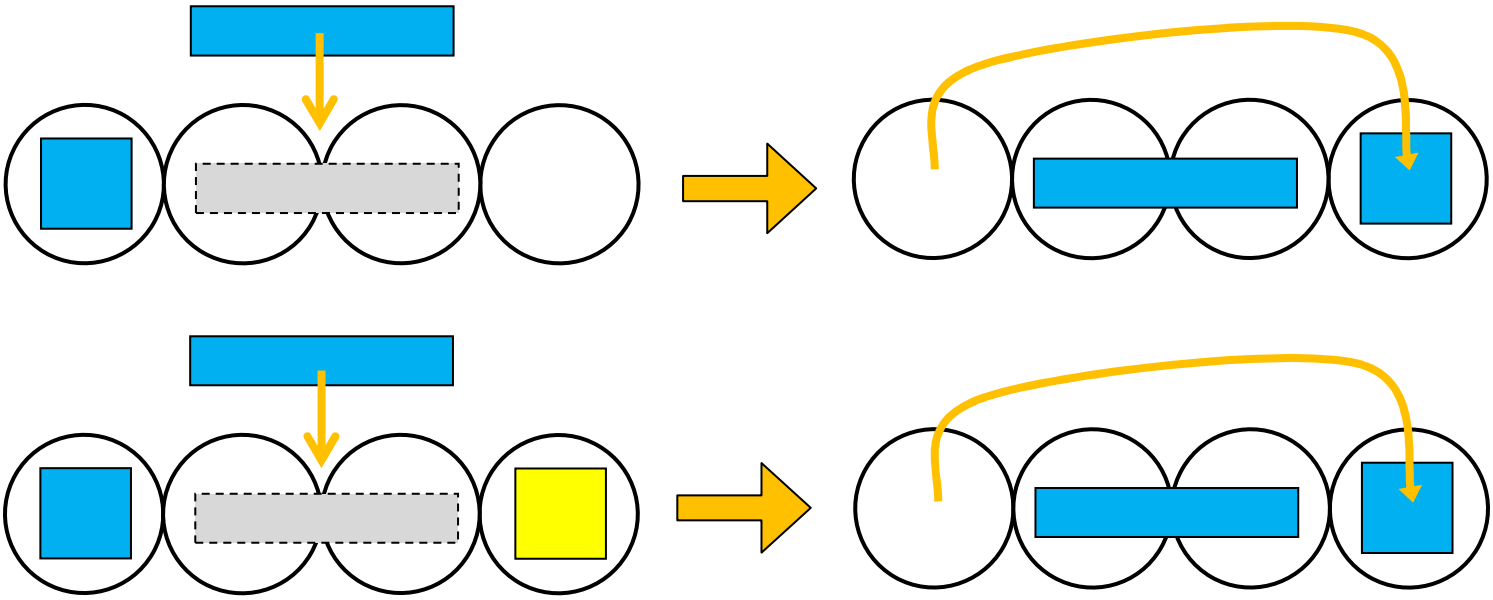
Stankell, qui veut dire « barrage » en breton, est un jeu de réflexion assez rapide pour 2 ou 3 joueurs. Il utilise 2 ponts par joueur. Ces ponts servent à déplacer les pions et restent en place jusqu'au coup suivant, ce qui peut éventuellement constituer des barrages. Quand je veux utiliser un pont déjà posé, je dois le déplacer d'au moins une case. Pour gagner, je dois connecter tous mes pions survivants avant l'adversaire. Création de Guilain DORSIMONT pour l'association I.G.O.R. (avril 2015).

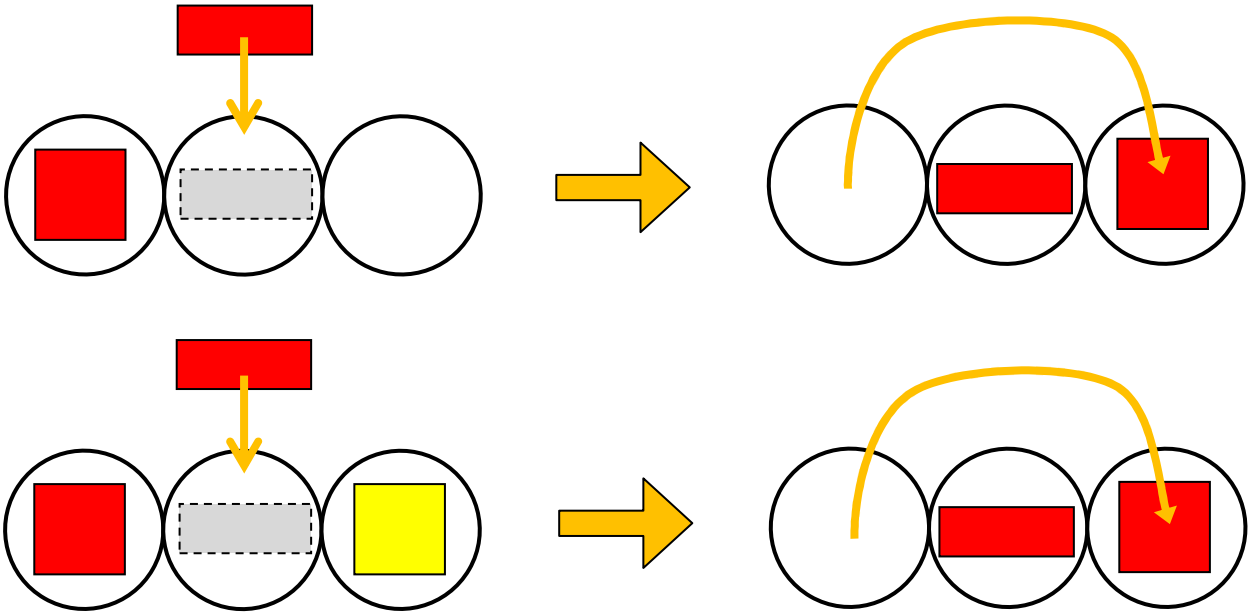
POSITION DE DEPART



Exemples de déplacement et/ou de prise par le grand pont : un pont est toujours posé dans des cases vides. Le pion bleu va passer sur le pont et atterrir soit dans une case vide, soit prendre la place d'un pion d'une autre couleur.

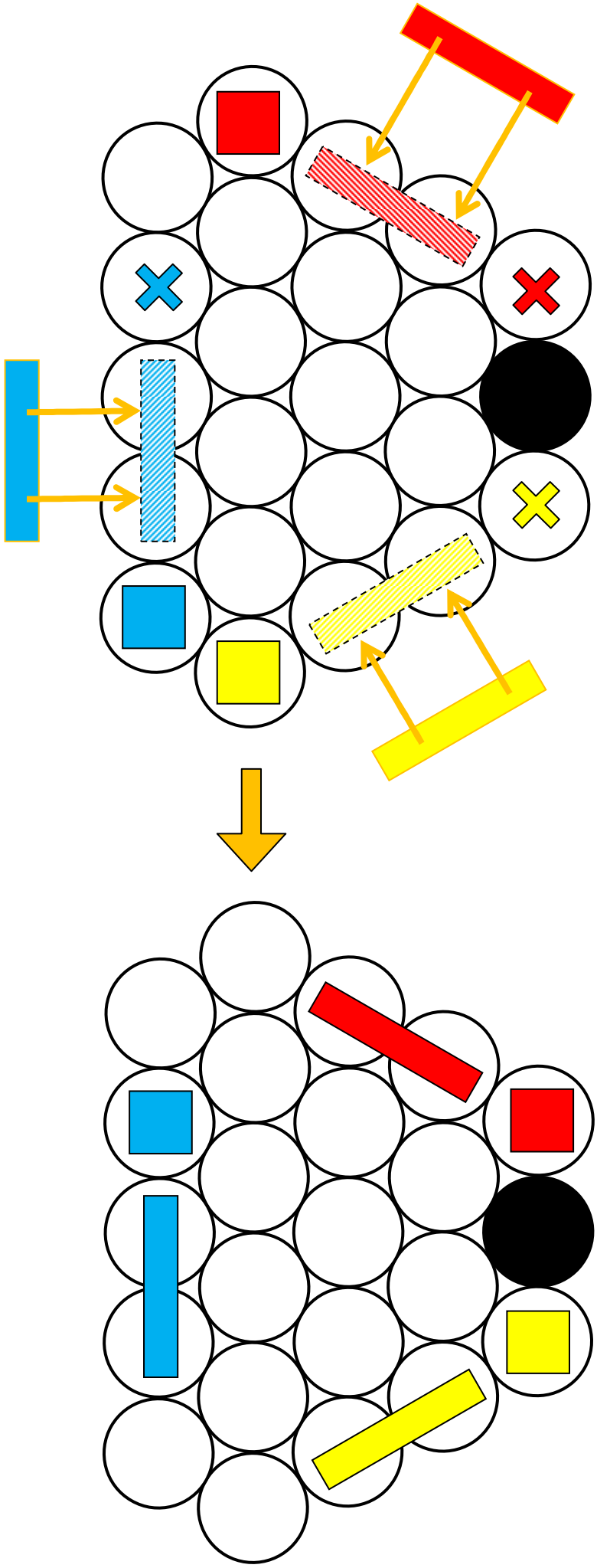


Exemples de déplacement et/ou de prise par le petit pont : le pion rouge va passer sur le petit pont et atterrir soit dans une case vide, soit prendre la place d'un pion d'une autre couleur.



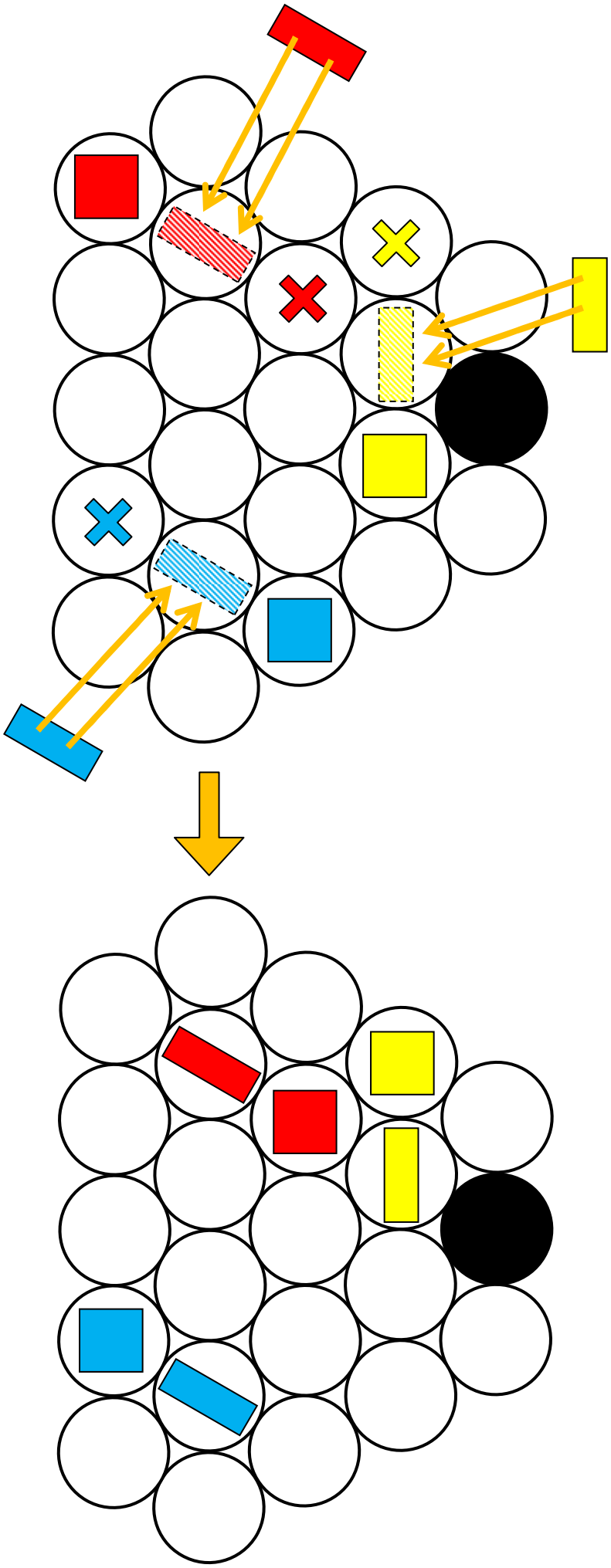
Après tout déplacement et/ou toute prise, le pont reste posé au même endroit jusqu'à un tour prochain où le joueur devra le déplacer. Après la traversée du pont, le pion adverse supprimé est définitivement retiré du plateau.

Je peux sauter de 3 cases en utilisant le « grand pont » dans toutes les directions. Seule obligation : passer par des cases vides. Dans l'exemple ci-contre, les pions bleu, rouge et jaune arrivent dans les cases marquées d'une croix après avoir utilisé un pont bleu, rouge et jaune. Chaque couleur a son propre matériel.



Maintenant, on peut voir le résultat après avoir bougé les 3 pions. Il faut noter que les ponts restent à leur place, cela va être important pour la suite du jeu.

Je peux sauter de 2 cases en utilisant le « petit pont » dans toutes les directions. La même obligation : passer par des cases vides. Dans l'exemple ci-contre, les pions bleu, rouge et jaune arrivent dans les cases marquées d'une croix après avoir utilisé un pont bleu, rouge et jaune. Chaque couleur a son propre matériel.



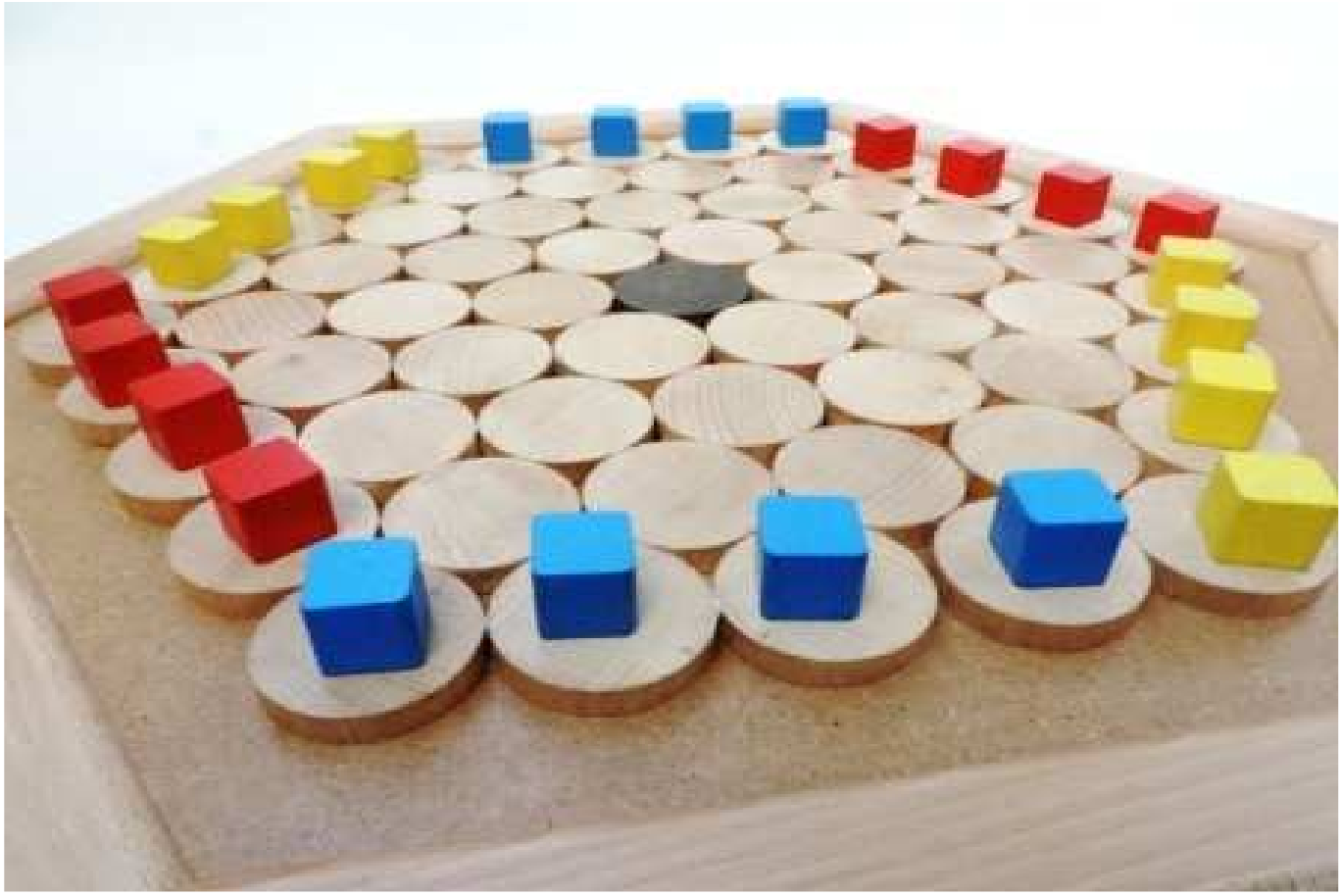
Maintenant, on peut voir le résultat après avoir bougé les 3 pions. Il faut noter que les ponts restent à leur place, cela va être important pour la suite du jeu.

Pour bien visualiser les 41 coups de la partie qui va suivre, il vaut mieux ajuster à la taille de votre écran la fenêtre qui contient le texte que vous lisez actuellement.

Ensuite, pour voir le coup suivant, il suffit d'enchaîner les pages en cliquant sur la flèche adéquate.

Ici, dans cette partie basse de la page, il y a d'éventuels commentaires rapides.

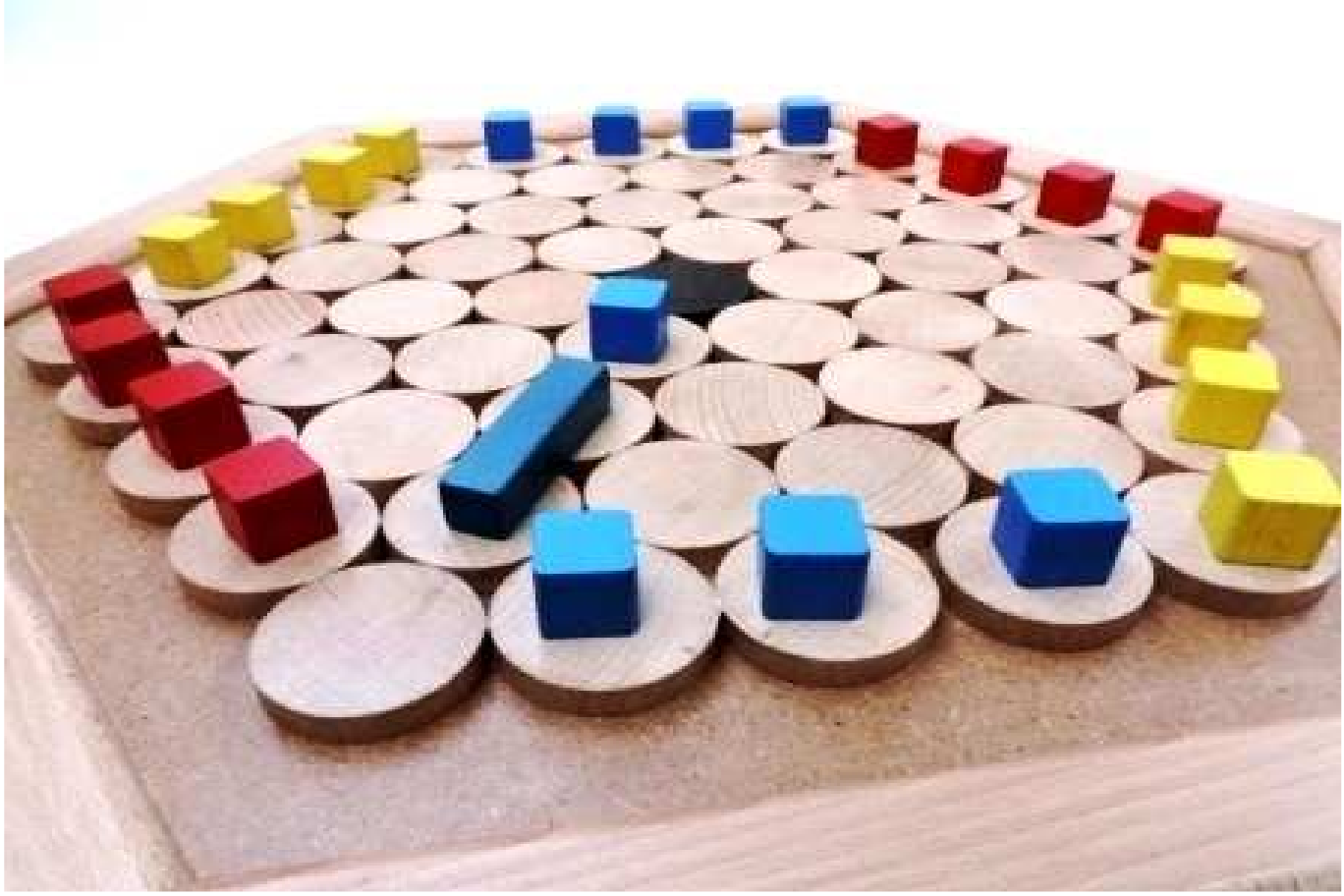
Libre à vous d'analyser plus en profondeur la situation.



Dans un hexagone de 61 cases, 6 groupes de 4 pions sont placés sur le contour.

Chaque équipe comporte 2 X 4 pions diamétralement opposés.

La case noire centrale est inutilisable.



Bleu joue son 1er coup.

On aura toujours l’ordre :

BLEU

JAUNE

ROUGE

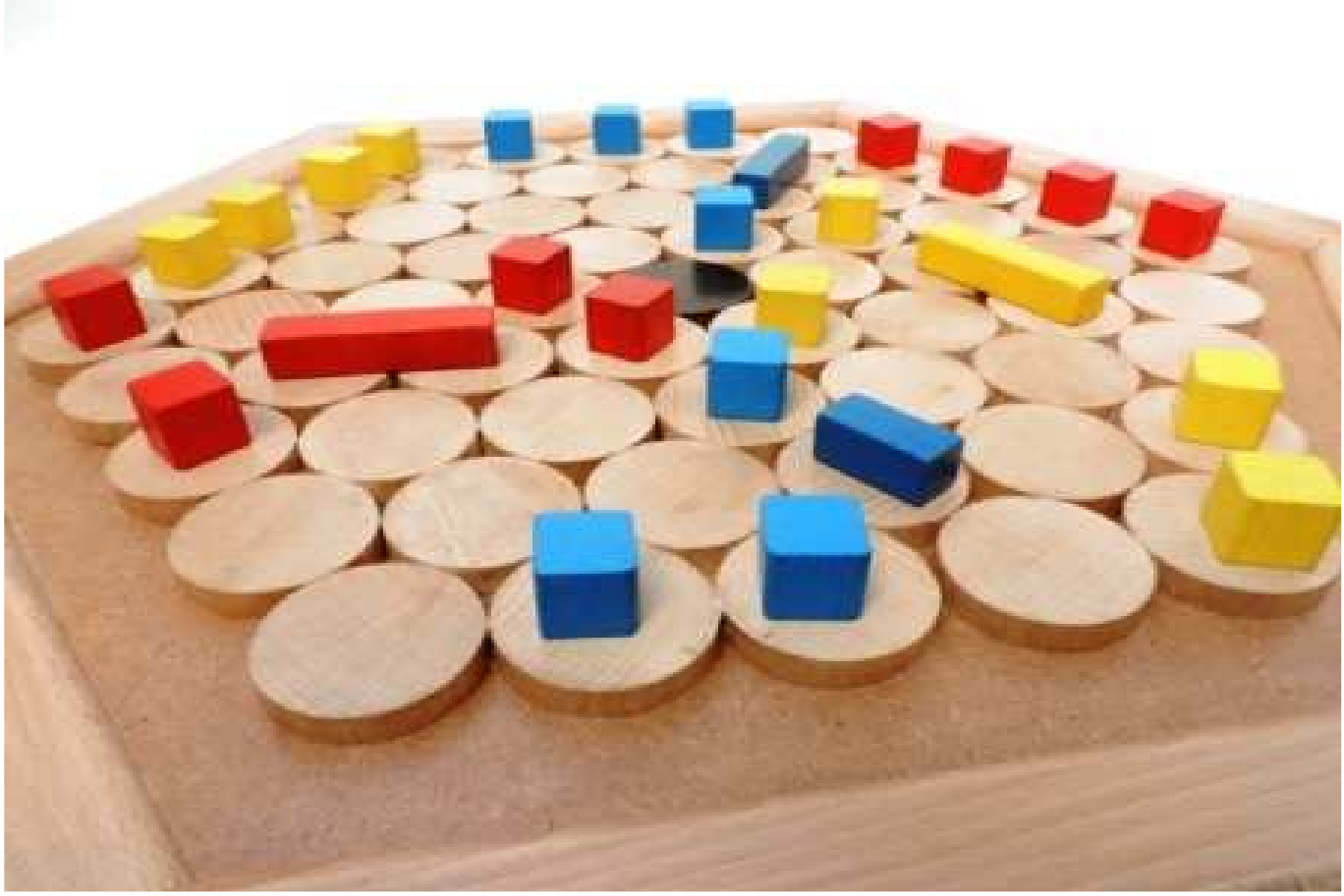
Donc c’est au tour de Jaune.

Rouge vient de jouer.
Chacun a donc joué son 1er coup.
Passons au tour suivant…

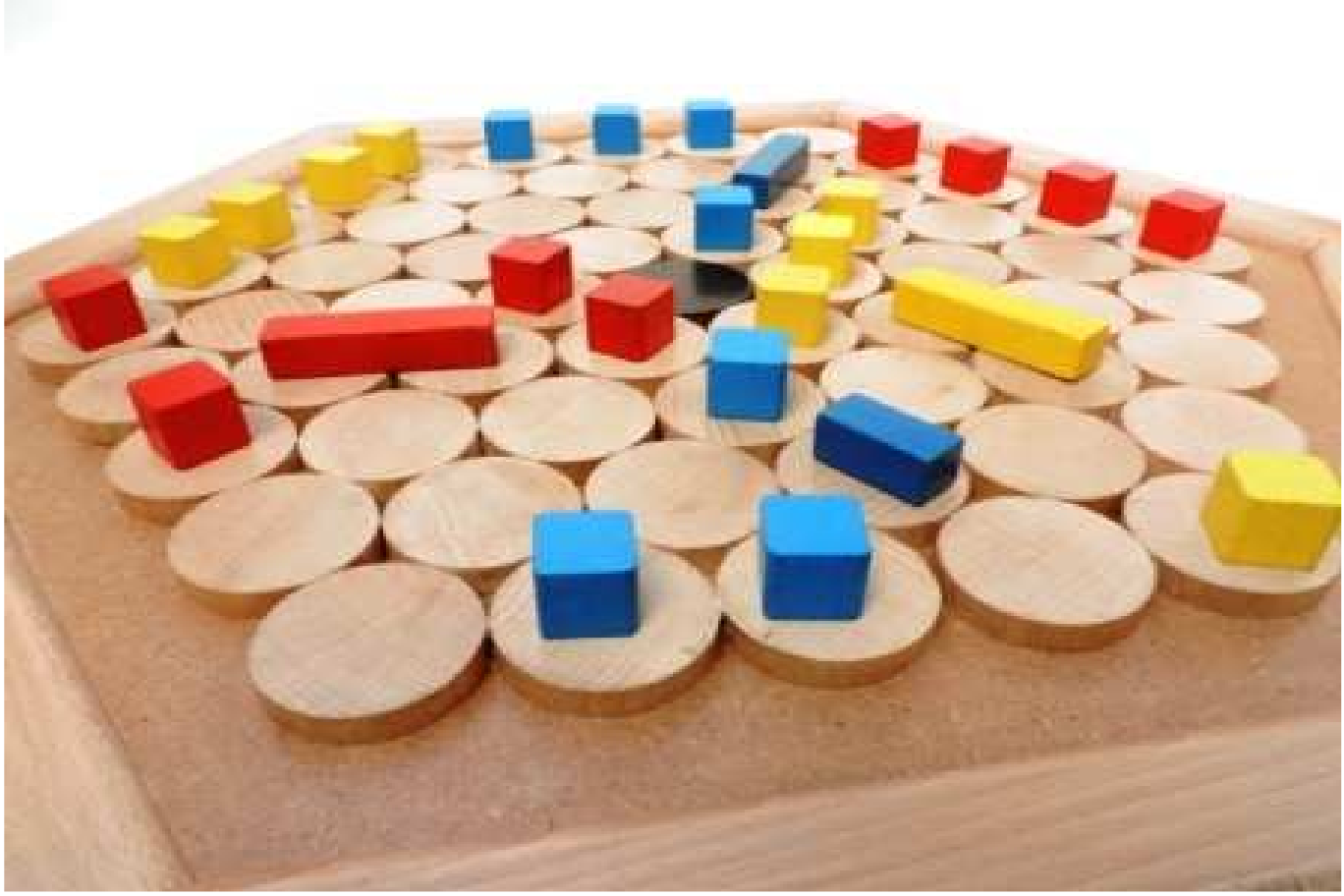
Deuxième coup des Bleus.

Deuxième coup des Jaunes.

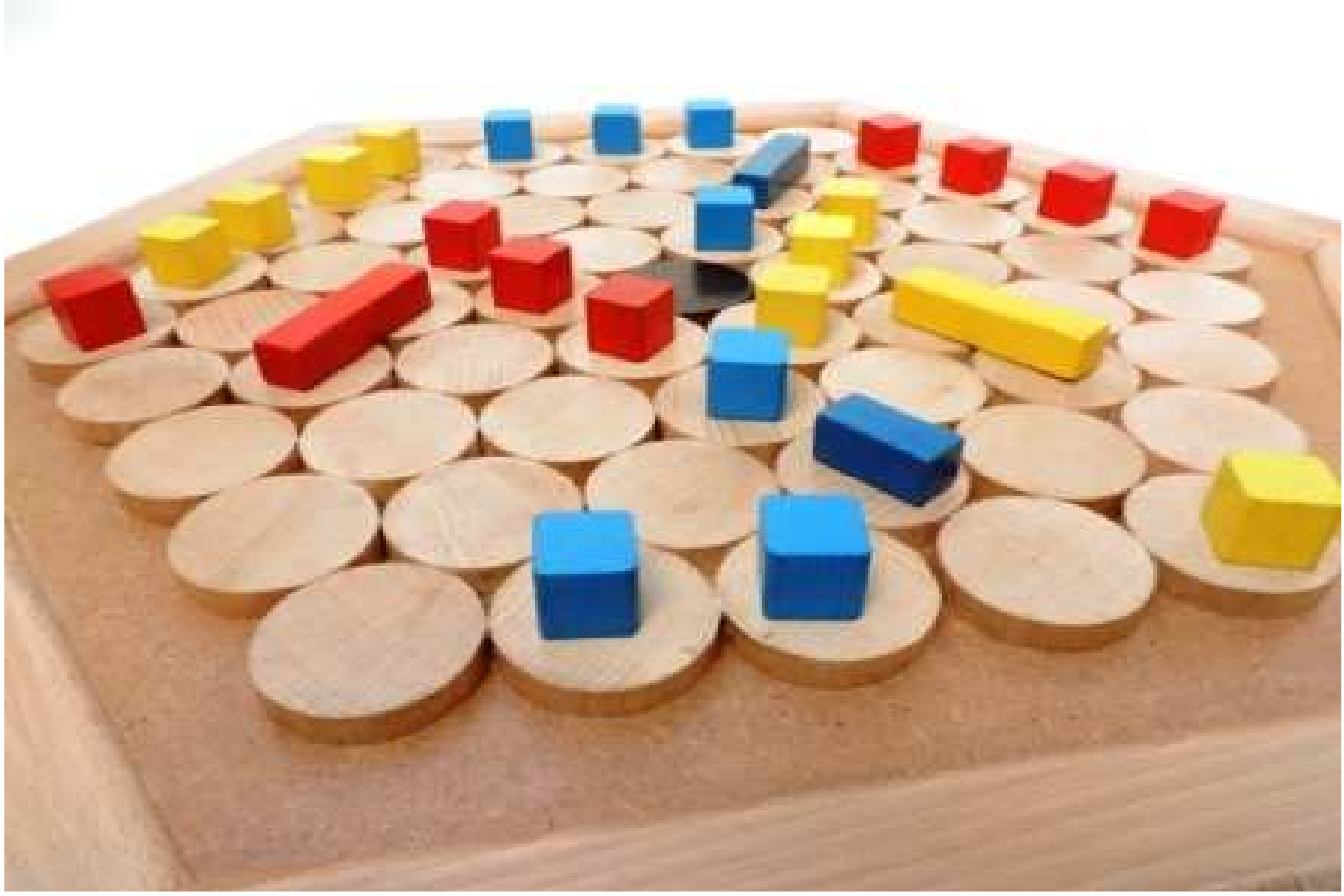
Deuxième coup des Rouges.
Capture d’un pion bleu.



Bleu revient vers le centre.



Regroupement de 3 jaunes
vers le centre droit.



Rouge aussi semble créer
un groupe central.

Bleu réagit de cette façon.

Jaune cherche visiblement à tout connecter au Sud-est.

Réponse des Rouges aux Jaunes.

Avec ce coup, les Bleus pourraient déborder à l’Ouest et retarder les 4 pions Jaunes restés inactifs à l’extrême gauche.

Jaune semble voir la dernière menace des Bleus.

Mouvement peut-être inattendu des Rouges… D’un autre côté, c’est aussi une façon de dégager un pion risquant d’être trop longtemps bloqué par la suite.

Tentative de barrage des Bleus qui bloquent ainsi toute la partie Sud du plateau.

Réponse et accélération des Jaunes sur la face Nord.
Déconnexion du groupe bleu.

Le pion rouge isolé à l’Ouest revient former un groupe triangulaire solide.

Bleu vient de jouer. Ses pions semblent difficiles à connecter.

Jaune revient vers le centre mais en devant supprimer un pion adverse. Remarque : le pion bleu éliminé aurait pu être gênant pour les Bleus eux-mêmes.

Il n’y a pas vraiment d’obstacle aux Rouges venant de l’Est.

Bleu doit contourner son propre barrage pour déplacer son pion au Sud !

Jaune semble préférer se connecter au Nord.

Rouge continue sa manœuvre de rassemblement à l’Est.

Ce coup des Bleus ne devrait pas inquiéter beaucoup les Rouges par la suite.

Beau regroupement des Jaunes au nord-ouest mais fort séparé des autres Jaunes au sud-est.

Rouge semble se dissocier de son groupe triangulaire…

Rouge se défait d’un pion gênant grâce à cette prise des Bleus.

Jaune aussi désagrège son groupe de 3 au nord-ouest.

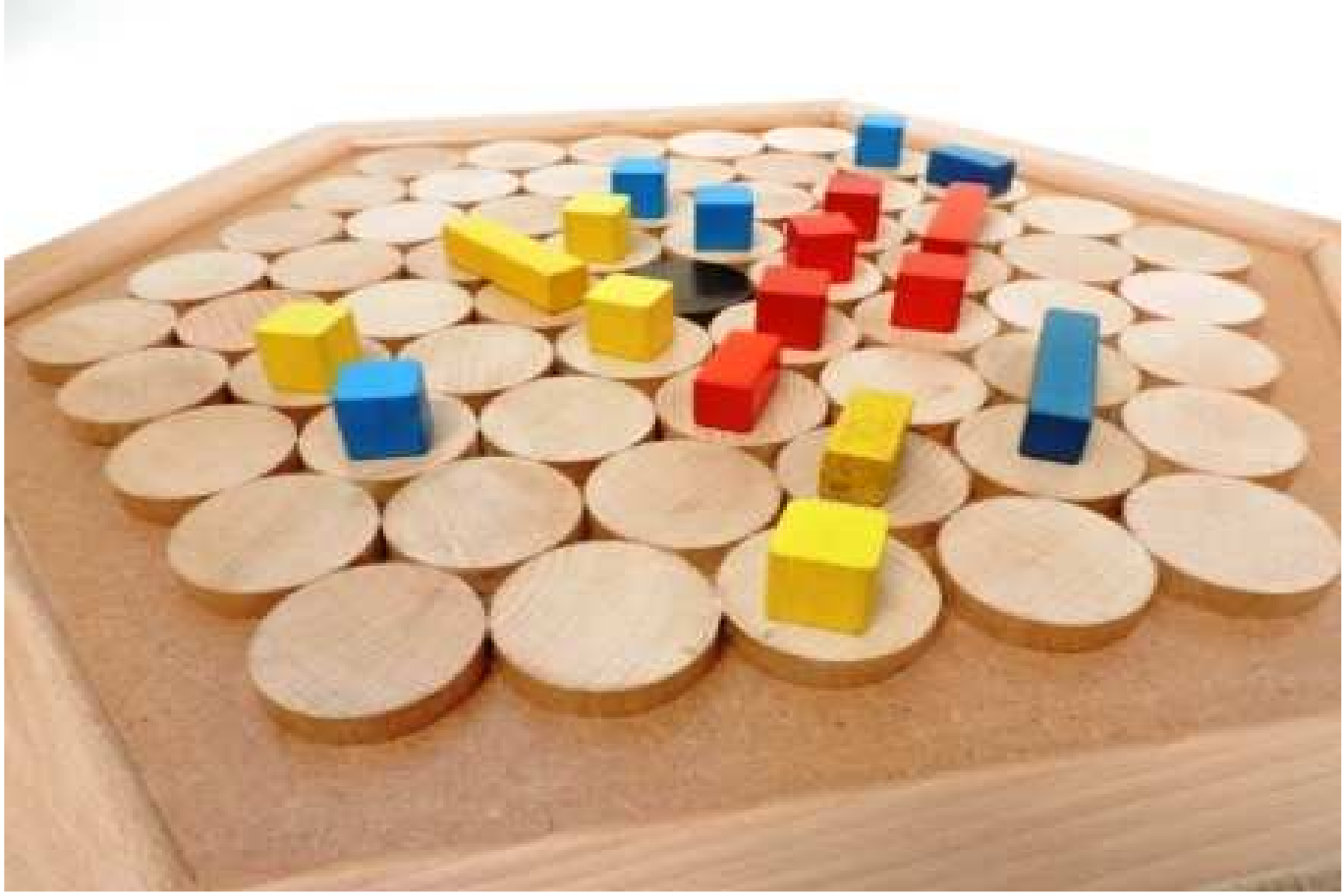
Rouge pense peut-être agir vers les 3 seuls pions adverses qui le gênent encore au centre droit.

Bizarrement, Bleu supprime un pion rouge et laisse un accès au dernier pion rouge au sud

Jaune n’a plus les moyens de ralentir les Rouges. Il choisit de gagner avant les Bleus sans prétendre battre les Rouges.

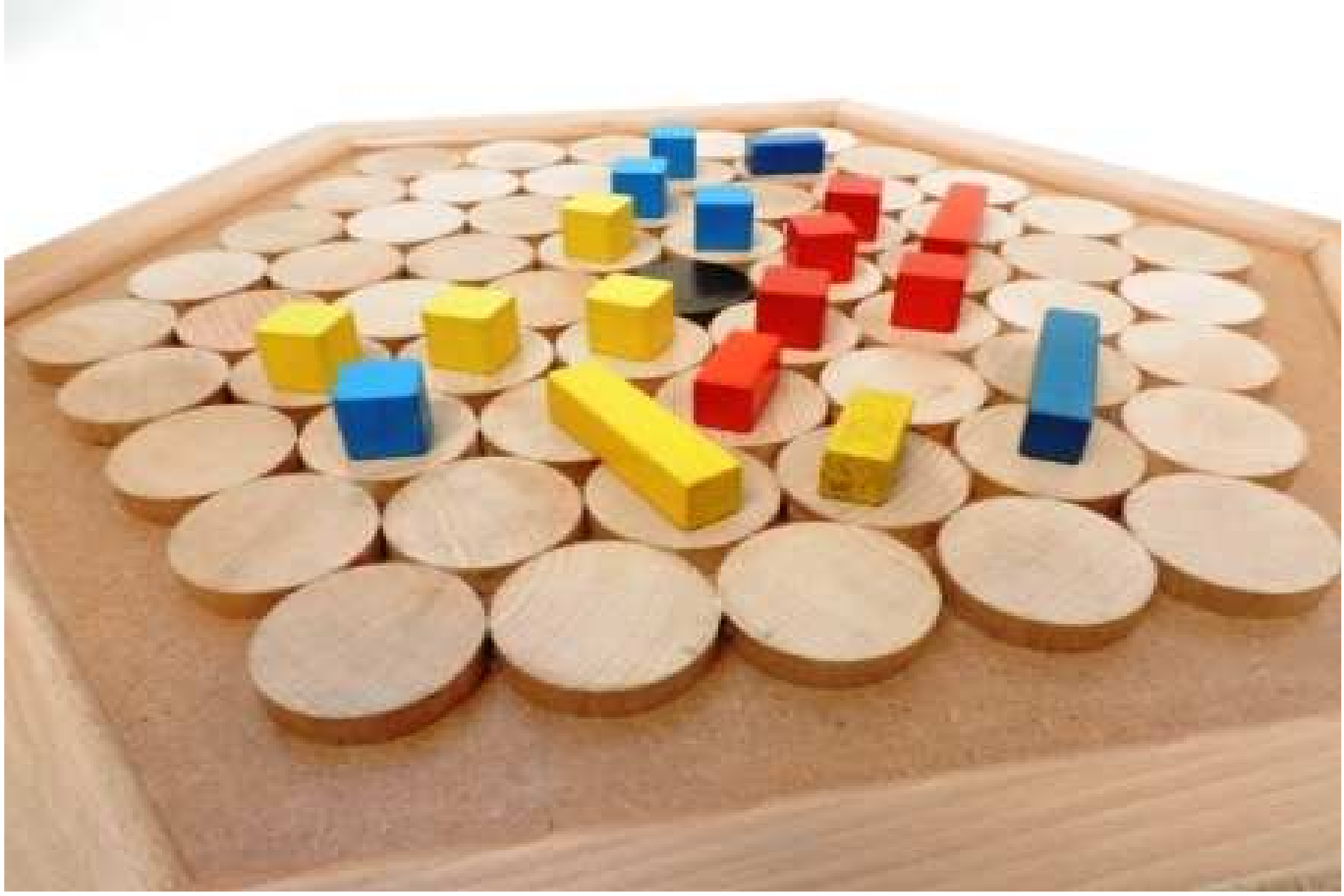
Le coup gagnant (et le dernier) des Rouges. Tous les éléments rouges restent en place mais les adversaires pourront prendre des pions rouges gênants.

Dorénavant, seuls les Bleus et Jaunes vont continuer à jouer. Bleu se hâte au Nord du plateau.



Au sud, Jaune contourne la barrière rouge.

Bleu continue sa course au Nord du plateau.



Jaune semble beaucoup plus proche du regroupement final.

Bleu continue (avec beaucoup de retard sur les Jaunes).

Encore un coup important pour les Jaunes…

Un mouvement désespéré des Bleus…

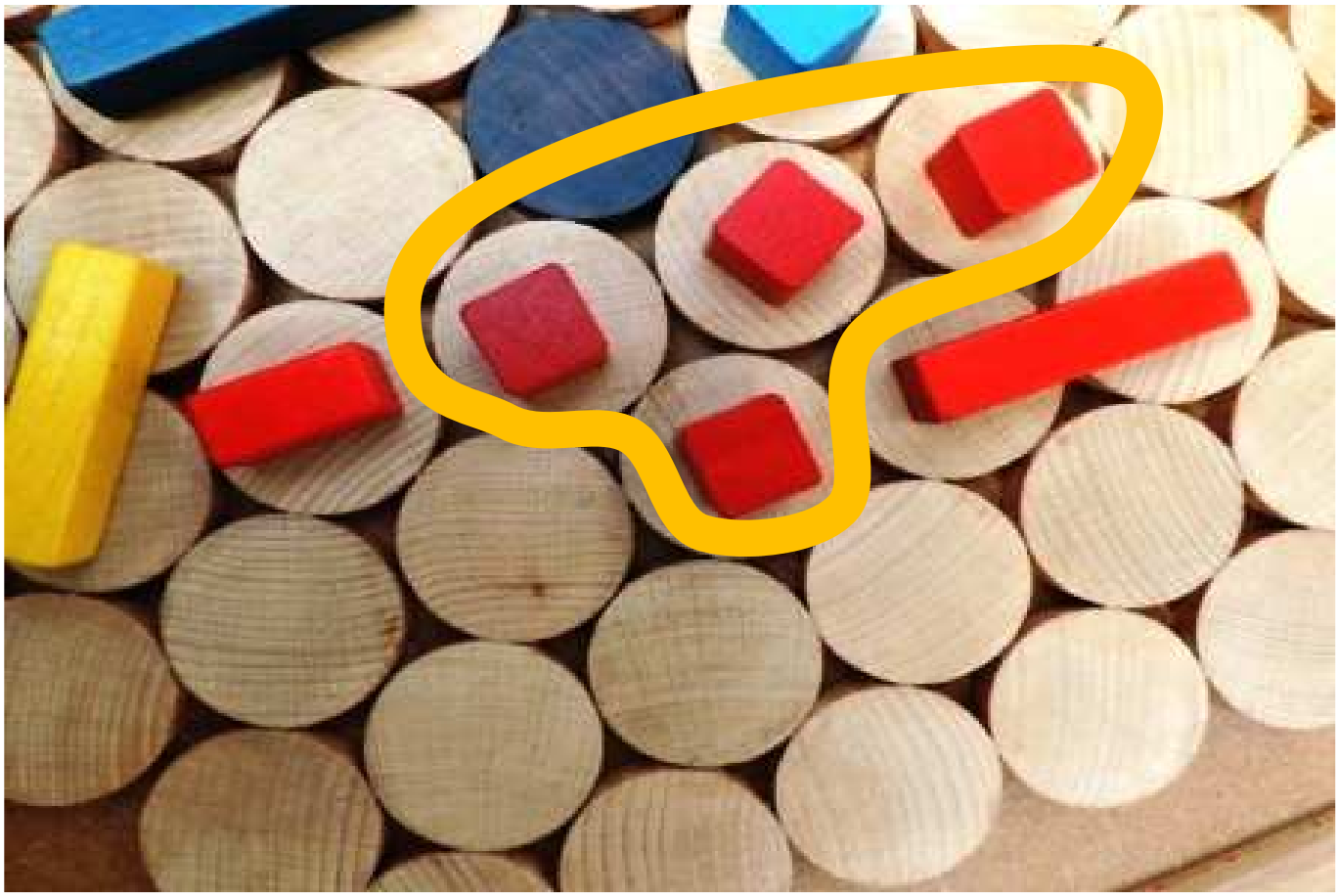
Jaune continue à se connecter tout en barrant le passage aux Bleus.

Ce dernier mouvement des Bleus ne va pas changer grand-chose.

Les Jaunes se connectent. C’est le dernier coup de la partie. On a donc le classement suivant :

1. Rouges
2. Jaunes
3. Bleus

Voici le plateau vu de dessus.



La position gagnante des Rouges.

La position gagnante des Jaunes.

Les Bleus ne sont pas connectés.

STANKELL

IGOR
MULTIGAMES
site : igorweb.com