



Un jeu JACTALEA

Auteur : Vincent Everaert

## LE MONDE NAQUIT D'UNE DANSE

*Au matin d'un long rêve, le grand Shiva entreprit la création du monde.*

*Il convoqua deux forces primordiales. Vous êtes le maître de l'une d'elles.*

*Vous pouvez nommer ces principes à votre guise, selon votre propre conception du monde : le bien et le mal, l'équilibre et le chaos, le froid et le chaud, la matière et l'anti-matière, l'ombre et la lumière. Ce ne sont que des visions duales des mêmes principes antagonistes. Ainsi, du néant, combattirent les forces pour le dehors, l'Exxit.*

*De leur union, de la danse d'attraction de leurs particules élémentaires, naquit l'Univers. Mais un seul pouvoir parvint à en prendre le contrôle.*

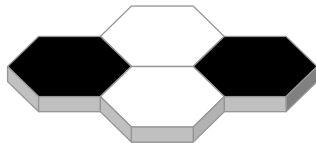
### 1. Présentation du jeu

EXXIT SE JOUE avec une réserve de 39 dalles bicolores que les joueurs devront gagner. Pour cela chacun dispose de 8 pions de sa couleur. Nous nommerons ces couleurs Blanc et Noir.

#### Position initiale

Quatre dalles sont placées côte à côte. Elles forment le noyau du monde.

*Le noyau initial*



#### But du jeu

Agrandir le plateau de jeu en posant des dalles de sa couleur. **En fin de partie, le joueur qui possédera le plus grand territoire sera déclaré vainqueur.**

#### Tour de jeu

Les deux joueurs jouent tour à tour.

A chaque tour de jeu, un joueur effectue soit une **pose** ou une **danse d'attraction** ou une **intégration au monde**.

Si aucun de ces coups n'est possible, le joueur doit alors passer son tour.

Blanc joue le premier, en posant l'un de ses pions sur le plateau.

### 2. Pose

A son tour, chaque joueur peut poser un nouveau pion de sa couleur sur le plateau. Ce pion peut être posé sur n'importe quelle dalle vide, quelle que soit sa couleur.

### 3. Danse d'attraction

Les forces antagonistes s'attirent irrésistiblement, provoquant le flux et le reflux constant des pions sur le plateau.

**Danser c'est déplacer un pion ou une pile vers une dalle occupée par un pion ou une pile adverse en déposant un pion par dalle traversée.**

Danser constitue un coup obligatoire, comme une prise au jeu de dames. Les danses sont donc prioritaires sur les poses et les intégrations au monde.

La danse la plus simple consiste à déplacer un pion sur un pion adverse directement voisin.

Une pile formée à la suite d'une danse appartient au joueur dont la couleur est située au sommet de cette pile.

#### Règle d'attraction

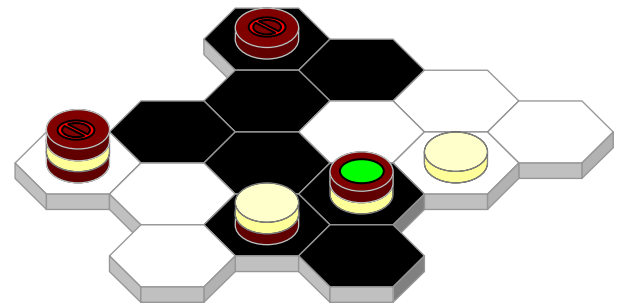
**Une pile est attirée par une pile adverse lorsque**

**la pile adverse est située sur la même ligne de dalles et que toutes les dalles situées entre les deux piles sont vides.**

**Mais il n'y a pas attraction lorsque :**

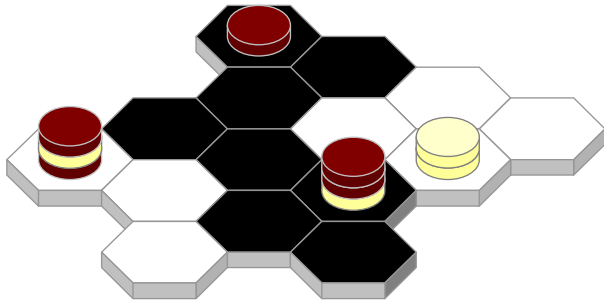
- la pile adverse est trop éloignée pour être atteinte par la danse ou
- la pile adverse est plus haute ou
- la danse d'attraction aboutirait sur un exclu (voir § 4).

*La pile blanche ci-dessous peut danser vers la pile noire de droite, mais pas vers celle de gauche (trop haute) ni vers celle du haut (trop éloignée).*



Pour effectuer la danse, on prend l'ensemble de la pile et on lâche, par le dessous, un pion par dalle dans la direction de la pile adverse, jusqu'à ce que toutes les pièces soient distribuées.

*Ci-dessous, la danse que nous venons d'envisager a créé une pile noire puis une blanche.*

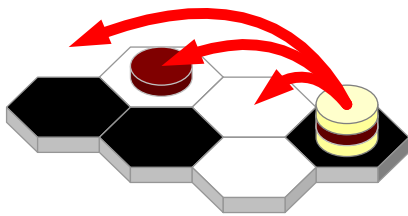


Une fois la pile adverse atteinte, la danse continue si le joueur possède encore des pions en main (occupant d'autres cases, voire créant d'autres piles).

#### 4. Exclusion

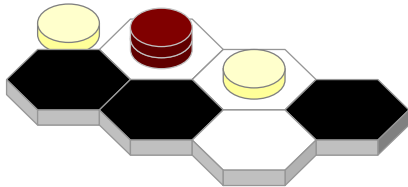
Lors d'une danse, si un joueur atteint le bord du plateau alors qu'il lui reste encore un ou plusieurs pions en main, il pose ces pions, en une seule pile, en dehors du plateau sur la « dalle virtuelle » suivante.

*Ci-dessous, la danse de la pile blanche va mettre un pion hors jeu.*



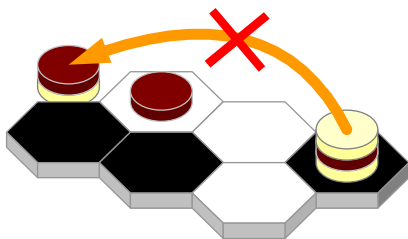
Ces pions sont hors du monde, temporairement exclus. Ils ne prennent plus part au jeu.

*La pièce hors jeu est temporairement exclue.*



Attention Si la « dalle virtuelle » sur laquelle une danse doit aboutir contient un ou des exclus, alors la danse est interdite dans cette direction.

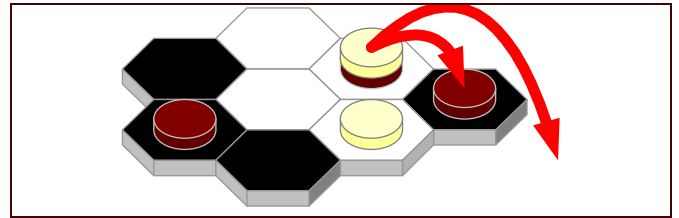
*Ci-dessous, la danse de la pile blanche ne peut pas être effectuée, elle atteindrait des exclus en fin de distribution.*



**Une danse est un coup obligatoire et prioritaire.**

**De plus, une danse créant un ou plusieurs exclus est prioritaire sur une danse qui n'en crée pas.**

*Sur le schéma suivant, trois danses blanches sont envisageables mais l'une sort une pièce du plateau ; les Blancs sont forcés de jouer celle-ci (flèche).*

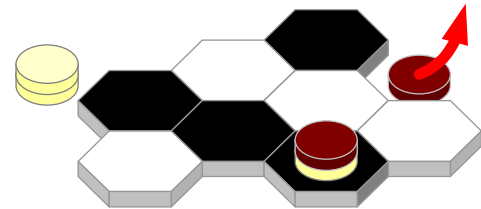


#### 5. Intégration au monde

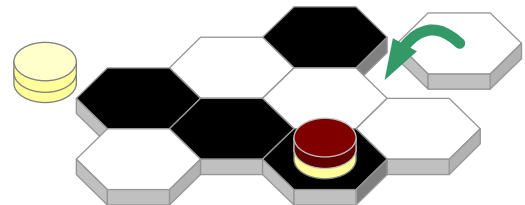
Les pions ou piles temporairement exclus peuvent être intégrés au monde, ce qui constitue un coup. C'est l'occasion pour le joueur d'augmenter son territoire.

Un pion ou une pile exclus, quelle que soit leur couleur, peuvent être intégrés au monde par l'un des joueurs si cela permet la création d'une nouvelle dalle de territoire (et qu'aucune danse d'attrance, toujours prioritaire, ne vient retarder cette intégration). Pour créer une nouvelle dalle, il suffit que la pile à intégrer soit voisine d'au moins deux dalles existantes.

*Ci-dessous, il est possible d'intégrer au monde le pion noir exclu mais pas la pile blanche qui n'est voisine que d'une seule dalle.*

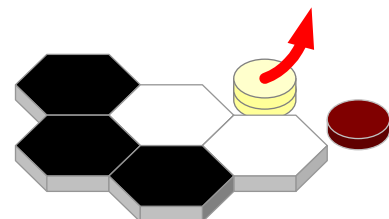


*Une nouvelle dalle est posée par le joueur qui a intégré l'exclu.*

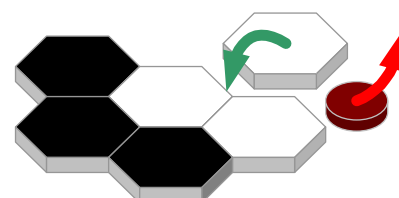


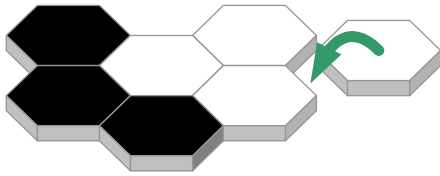
Une intégration est multiple s'il est possible de créer successivement plusieurs nouvelles dalles voisines. On intègre alors, dans le même coup, tous les exclus voisins.

*Dans la situation suivante, en intégrant la pile exclue, un joueur (ici Blanc) peut poser une nouvelle dalle qui permet instantanément l'intégration par le même joueur de la pièce noire voisine.*



*Après ces intégrations Blanc a agrandi son territoire de deux dalles.*





Il est en revanche interdit d'intégrer dans le même coup des groupes d'exclus non voisins.

Les pions intégrés sont rendus à leurs propriétaires respectifs. Intégrer des pions permet de gagner des dalles de territoire, ce qui est avantageux, mais pas obligatoire. Un joueur aura parfois intérêt à différer une intégration pour poser une nouvelle pièce qui l'amènera à gagner davantage.

## 6. Fin de partie

La partie cesse :

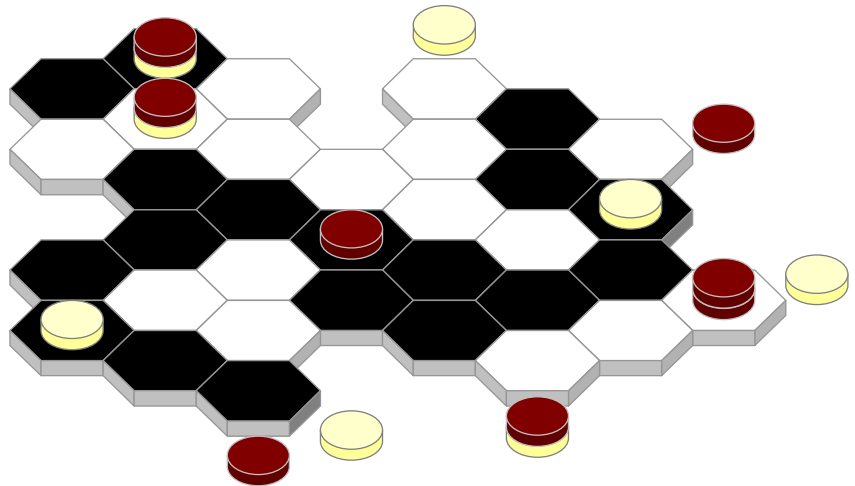
- lorsque les 39 dalles ont été posées ou
- lorsque les deux joueurs sont forcés de passer leur tour ou
- par la répétition illimitée, forcée ou non, de la même position.

Un joueur qui constate que sa situation est désespérée montrera sa compréhension du jeu en abandonnant sans attendre. On décompte alors les points marqués par chacun par les territoires qu'il a engendrés. Le joueur qui obtient le plus grand score gagne la partie. En cas d'égalité, la partie est nulle.

### Décompte des territoires

Les dalles du plus grand territoire de chaque couleur comptent pour **deux points** chacune.

*Fin de partie : Noir gagne par 34 à 25.*



Les dalles des territoires plus petits comptent pour **un point** chacune.

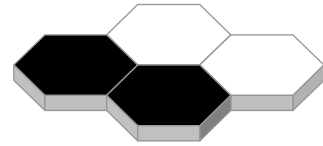
Si un joueur possède deux grands territoires de même taille, un seul est compté comme territoire principal.

## 7. Compléments

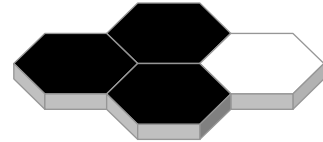
### Positions de départ alternatives

Selon la force relative des joueurs, on pourra utiliser d'autres noyaux initiaux, comme :

Avantage  
noir



Fort  
avantage  
noir



Entre joueurs expérimentés, la partie débute par la construction d'un noyau initial élargi. On pose sur la table un hexagone blanc et un noir voisin, puis tour à tour chacun pose un nouvel hexagone voisin de deux déjà placés, jusqu'à ce que le noyau comporte un total de 6 hexagones.

### Partie standard ou rapide

Le jeu standard se pratique avec 39 dalles et dure souvent un peu plus d'une demi-heure. Des joueurs disposant de moins de temps peuvent opter pour une partie rapide en diminuant le nombre de dalles à 29 (ou même 19 pour une initiation au jeu).