

Jeson jam

<https://www.leglobejoueur.com>

Contacts : 06-33-91-69-68 / leglobejoueur@gmail.com

Jeson Jam

Le Jeson jam, signifiant 9 routes, est un des nombreux jeux pratiqués par les nomades mongols. S'apparentant aux jeux de méréelle, il s'en distingue par la forme originale du plateau de jeu.

Règle

Nombre de joueurs : 2

Se joue en individuel

Prise en mains : facile

Catégorie : stratégie / capture / alignement

Matériel nécessaire

- un plateau

- 9 pions clairs

- 9 pions foncés

BUT DU JEU

Capturer 5 pions adverses.

POUR Y PARVENIR

Les joueurs déposent d'abord leurs pions sur le plateau puis les déplacent de façon à former des alignements de cinq pions, permettant de capturer un pion adverse.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le plateau de jeu, vide au début du jeu, est disposé entre les joueurs. Un tirage au sort peut être effectué pour désigner qui commence.

La partie se déroule en deux phases :

1^{ère} phase : les joueurs déposent à tour de rôle un de leurs 9 pions sur une des intersections libres du plateau, à **l'exception de l'intersection centrale.**

Si un joueur parvient, durant cette phase, à aligner 5 de ses pions, il peut retirer un des pions adverses du plateau, à

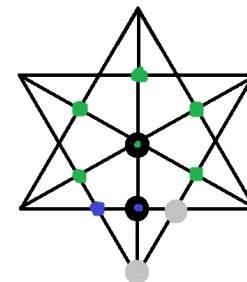
condition que le pion en question ne fasse pas partie d'un alignement de 5 pions de l'adversaire. Si tous les pions de l'adversaire font partie d'un alignement, le joueur prend un pion non encore déposé sur le plateau.

Il est interdit, durant cette phase, de déplacer les pions.

2^{ème} phase : les joueurs déplacent à tour de rôle un de leurs pions **d'une intersection vers une intersection libre adjacente.** Il n'est pas possible de sauter par-dessus un pion, ami ou ennemi, pour atteindre une intersection libre.

Lorsqu'un joueur réalise un alignement de 5 pions, il capture un pion adverse **à condition que ce dernier ne fasse pas partie d'un alignement de 5.**

Durant cette phase, il est possible de déplacer un pion sur la case centrale.



Le pion noir marqué d'un point bleu a une possibilité de déplacement, tandis que celui marqué d'un point vert en a 5.

Dans l'une et l'autre des deux phases, **il est interdit de passer son tour.** En revanche, **réaliser un alignement**, bien que conseillé, **n'est pas obligatoire.**

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs **a capturé 5 pions** à l'adversaire. Ce joueur est déclaré gagnant.