



Mutorere

<https://www.leglobejoueur.com>

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

Mu Torere

Petite histoire

Jeu traditionnel maori, le mu torere est un jeu de stratégie par blocage. La simplicité des règles, ainsi que le peu de pions et de cases peuvent laisser penser qu'il s'agit d'un jeu facile, mais bien y jouer est beaucoup plus compliqué qu'il n'y paraît.

De nombreux colons ont raconté dans leurs journaux respectifs s'être fait battre à plate couture par des joueurs maoris. On raconte même qu'un maori aurait joué simultanément dix parties distinctes contre dix européens et les aurait battus sans difficultés.

Il aura fallu attendre 1850 pour qu'un colon enregistre enfin une victoire contre un maori, mais à cette époque le jeu était déjà tombé en désuétude et les maoris avaient perdu la main.

Règle

Nombre de joueurs : 2

Se joue en individuel

Prise en mains : facile

Catégorie : stratégie / blocage

Matériel nécessaire

Un plateau

4 pions clairs

4 pions foncés

Le plateau se nomme « papa takaro », les flèches « kewai » et le point central « putahi »

BUT DU JEU

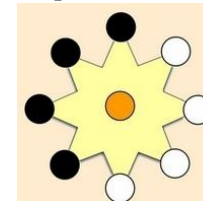
Bloquer l'adversaire en le mettant dans l'impossibilité de déplacer ses pions.

POUR Y PARVENIR

Les joueurs déplacent à tour de rôle un de leurs pions d'une flèche vers une flèche adjacente ou vers le putahi.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE.

Position des pions en début de partie



Le plateau de jeu est placé entre les joueurs, avec les pions pré-positionnés. Un tirage au sort peut être effectué pour déterminer la couleur de chaque joueur.

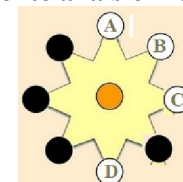
Le joueur qui a les pions foncés commence.

Il déplace un de ses pions en respectant les règles de déplacement, puis c'est au tour de l'autre joueur.

DÉPLACEMENT DES PIONS

Un pion peut se déplacer soit :

- d'une flèche vers une flèche adjacente libre,
- du putahi (point central) vers une flèche libre,
- d'une flèche vers le putahi, à condition que ce dernier soit libre et que **le pion déplacé ait au moins un pion adverse sur une flèche adjacente à la sienne.**



Les pions blancs A, C et D peuvent se déplacer vers le putahi, mais non le pion B

Chaque flèche ne peut accueillir qu'un seul pion et il est interdit de sauter par-dessus un pion pour atteindre une flèche libre non contigüe à celle du pion joué.

Il est par ailleurs interdit de passer son tour.

FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsqu'un des deux joueurs est dans l'incapacité de déplacer un pion. Le joueur adverse est déclaré gagnant.