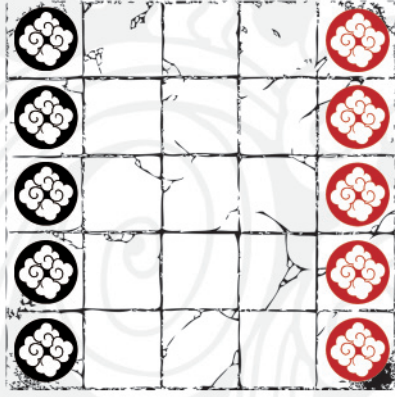


くも

Préparation

Placez les pions comme indiqué ci dessous.



Règles du jeu

A son tour, un joueur doit effectuer une seule des actions suivantes :

- il peut déplacer une de ses pièces d'une case, dans une des huit directions orthogonales ou diagonales.
- Au lieu de se déplacer, il peut pousser d'une case un pion adverse adjacent à une de ses pièces, en conservant la trajectoire formée par leur alignement, si la case d'arrivée est libre. On ne peut pas par ce biais faire effectuer au pion adverse le mouvement inverse de celui qu'il vient d'effectuer au tour précédent.
- Au lieu de se déplacer, il peut aussi pousser un pion allié adjacent à une de ses pièces du maximum de son mouvement possible (jusqu'à la prochaine pièce ou au bord du tablier), en conservant la trajectoire formée par leur alignement.

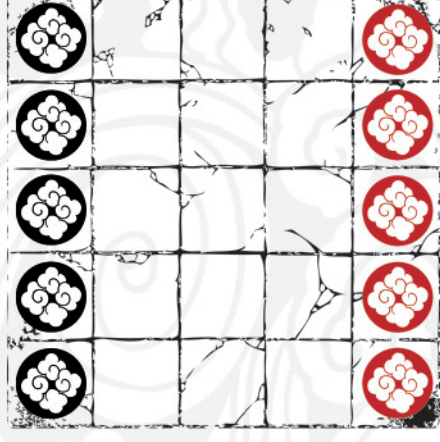
Le premier joueur qui parvient à amener un de ses pions sur la ligne de départ adverse est déclaré vainqueur.

雲

たふふ

Préparation

Placez les pions comme indiqué ci dessous.



Règles du jeu

A son tour, un joueur doit bouger une de ses pièces. Par défaut, une pièce se déplace d'une case dans une des huit directions, diagonales ou orthogonales.

Si d'autres pièces se trouvent sur la même trajectoire que le mouvement de la pièce, celles qui sont adjacentes à la pièce qui bouge et entre elles sont « poussées » par le mouvement de la pièce, tant qu'il reste une case libre à la fin de la chaîne pour que le mouvement soit possible.

La seule restriction de mouvement est la suivante : on ne peut pas effectuer le mouvement exactement inverse de celui que vient d'effectuer l'adversaire (incluant exactement les mêmes pions, et sur une trajectoire exactement inverse).

Le premier joueur qui parvient à amener un de ses pions sur la ligne de départ adverse est déclaré vainqueur.

Le Tafuu est une variation minimaliste du célèbre jeu abstrait « Abalone ».

迅雷母本

Préparation

Placez les pions comme indiqué ci dessous. Chaque joueur choisit secrètement où il place son nuage qui porte la foudre.



Souffle

Foudre



Règles du jeu

A son tour, un joueur doit bouger un de ses pions : il peut bouger un de ses pions d'une case dans une des huit directions orthogonales ou diagonales, ou il peut faire «sauter» un de ses pions par dessus un pion allié vers une case libre en conservant sa trajectoire. Un joueur ne peut pas bouger un pion allié qui est en contact avec deux pions adverses.

A son tour, avant ou après avoir bougé un de ses pions, il peut faire bouger un pion adverse adjacent à son souffle vers une case libre adjacente à ce pion. On ne peut pas déplacer ainsi le souffle adverse.

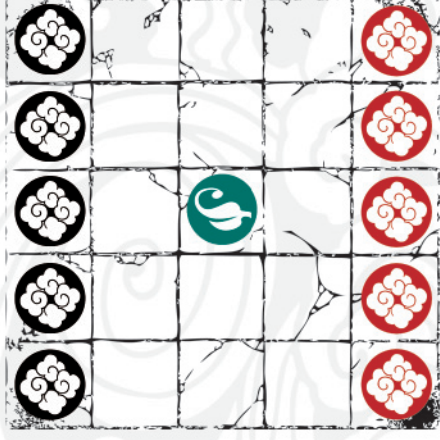
Le premier joueur qui parvient à déplacer son nuage portant la foudre sur la ligne de départ adverse gagne la partie. Si un joueur parvient à amener un autre nuage sur la ligne de départ adverse, il peut essayer de deviner quel nuage adverse porte la foudre. S'il réussit, il gagne la partie. Un joueur ne peut essayer de deviner qu'une fois par partie. Lorsqu'un joueur ne peut bouger aucune de ses pièces, il peut utiliser son souffle mais passe le reste de son tour. Si les deux joueurs passent ainsi à tour de rôle, la partie est déclarée nulle.

迅雷

迅雷母本

Préparation

Placez les pions comme indiqué ci dessous.



Règles du jeu

Tous les pions se déplacent dans l'une des huit directions diagonales ou orthogonales, et peuvent se déplacer aussi loin que souhaité jusqu'à ce qu'ils rencontrent un obstacle - le bord du tablier ou un autre pion.

Le joueur qui commence la partie ne déplace pas la feuille au premier tour. Il déplace simplement un de ses pions.

A son tour, un joueur doit d'abord déplacer la feuille, puis déplacer un de ses pions.

Il existe trois façons de gagner :

- amener la feuille dans son propre camp, c'est-à-dire sur sa propre ligne de départ ;
- forcer l'adversaire à amener lui-même la feuille sur la ligne de départ adverse ;
- placer l'adversaire dans une situation où il ne peut pas déplacer la feuille ou un de ses pions.

Le Kintei est une rethématisation de l'excellent jeu baptisé le Neutron que Robert A. Kraus a placé dans le domaine public en 1978.

