



Règle du jeu W^YX

1 Description du matériel

- Un plateau de jeu de 64 cases, dont 52 places ordinaires et 12 **places fortes**:  ou .
- 32 pions blancs et 32 pions noirs.
- Deux grands pions appelés **cavaliers**, l'un est blanc et l'autre noir.
- 64 dominos différents en quatre couleurs.
- Un distributeur de dominos dont chacune des huit colonnes contiendra au début du jeu huit dominos de même couleur.
- Deux équerres qui permettent d'incliner le distributeur de dominos.

2 Mise en place du jeu

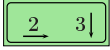
1. Les deux joueurs se placent l'un à coté de l'autre et font face au plateau de jeu et au distributeur de dominos.
2. Les dominos sont mélangés puis rangés (*inscriptions lisibles*) en fonction de leurs couleurs sur le distributeur.
3. Chaque joueur dépose ses 32 pions face à lui à côté du plateau de jeu.

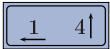
3 But et principes du jeu

- **Seuls les cavaliers se déplacent sur le plateau de jeu.**
Au fur et à mesure de leurs déplacements ils déposent des pions sur les places qu'ils occupent.
Sur les places ordinaires ils déposent un seul pion, sur les places fortes ils déposent deux ou trois pions suivant le numéro que porte la place forte.
- Pour chaque joueur, le but est de **déposer le maximum de ses 32 pions sur le plateau.**
- Ce sont les dominos choisis qui indiquent comment déplacer les cavaliers.
(voir ci-dessous la rubrique «A quoi servent les dominos?»)
- **Les pions posés sur une place forte interdisent la place cavalier de l'adversaire**, il ne peuvent donc pas être retirés du plateau de jeu, contrairement aux pions déposés sur des places ordinaires.

4 «A quoi servent les dominos?»

- **A chaque domino correspond un saut de cavalier.** Le cavalier passe alors au dessus des pions qui peuvent se trouver sur son passage sans les enlever du plateau de jeu.
- **Exemples:**



* Le domino  permet au cavalier de sauter à la place située 2 colonnes à droite et 3 lignes au dessous de l'endroit où il se trouve.

* Le domino  permet au cavalier de sauter à la place située 1 colonne à gauche et 4 lignes au dessus de l'endroit où il se trouve.

* Le domino  permet au cavalier de sauter 3 places à droite de l'endroit où il se trouve.

5 Début de partie

1. Les joueurs tirent au sort leurs cavaliers.

2. Le cavalier blanc est posé sur l'emplacement  et le cavalier noir sur l'emplacement 

3. Celui qui a le cavalier blanc commence la partie, puis les joueurs jouent tour à tour.

6 Jouer

- **Un coup se joue en 4 étapes dans cet ordre précis:**

1. Le joueur choisit et retire un domino **au bas d'une colonne** du distributeur (*au maximum 8 choix possibles: voir la rubrique «Choix interdits» ci-dessous*) et le place sur le bord supérieur du plateau de jeu.
2. Si la place où doit arriver son cavalier après le saut symbolisé par le domino choisi, n'est pas occupée par un ou plusieurs de ses pions, il y dépose un pion (*ou plusieurs dans le cas d'une place forte*). Si cette place est déjà occupée par un seul pion de l'adversaire, ce pion lui est préalablement rendu.
3. Il dépose alors son cavalier sur son ou ses pions qui occupent la place d'arrivée du saut.
4. Son adversaire valide le coup en retirant du jeu le domino utilisé.



- **Choix interdits:**

Le choix d'un domino est interdit dans les cas suivants:

- * s'il conduit à déplacer le cavalier hors du plateau de jeu,
- * s'il conduit à déplacer le cavalier sur la place occupée par le cavalier de l'adversaire,
- * s'il conduit à déplacer le cavalier sur une place forte déjà occupée par des pions de l'adversaire.

Le joueur passe son tour uniquement s'il ne peut choisir aucun domino.

Si le joueur ne peut choisir que des dominos qui le conduisent sur des places occupées par ses pions, il doit jouer et dans ce cas il ne dépose aucun nouveau pion sur le plateau de jeu.

7 Fin de partie

Il y a trois façons de terminer la partie:

1. L'un des joueurs a placé ses 32 pions sur le plateau de jeu. C'est lui qui a gagné la partie.
2. Il ne reste plus de domino sur le distributeur.
3. Les dominos restants au bas du distributeur ne permettent à aucun des deux adversaires de jouer.

Dans les deux derniers cas, c'est le joueur qui conserve le moins de pions à placer qui a gagné.

8 Double Wyx (Pas de place pour le hasard)

Les amateurs de jeux de pure réflexion qui ne veulent laisser aucune part de hasard dans le jeu, feront deux parties avec le même arrangement initial des dominos. Le joueur qui joue avec le cavalier noir dans la première partie joue avec le cavalier blanc dans la seconde partie.

- **Lors de la première partie:**

- * Le premier domino utilisé dans chaque colonne est replacé au sommet de sa colonne, inscription cachée.
- * Les autres dominos utilisés sont replacés au fur et à mesure, en haut de leurs colonnes respectives, inscriptions visibles.

- **Avant de commencer la deuxième partie:**

- * Il est interdit de conserver une trace écrite du déroulement de la première partie.
- * S'il reste des dominos non utilisés dans la première partie, ils sont replacés, un après l'autre, en haut de leurs colonnes respectives. Puis les huit dominos dont les inscriptions sont cachées et qui sont alors tous descendus en bas des colonnes, sont remis dans le bon sens. L'arrangement initial est ainsi rétabli.

- **Le gagnant est le joueur qui a gardé le moins de pions à placer en additionnant les résultats des deux parties.**