

# VERSUS™

## Règles du jeu

[www.versus-le-jeu.net](http://www.versus-le-jeu.net)

### Présentation du jeu

Jeu de réflexion et de stratégie combinatoire, se jouant à 2 joueurs, à partir de 8 ans. Durée : ± 30 minutes.

Un joueur a la couleur bleue et l'autre la couleur marron.

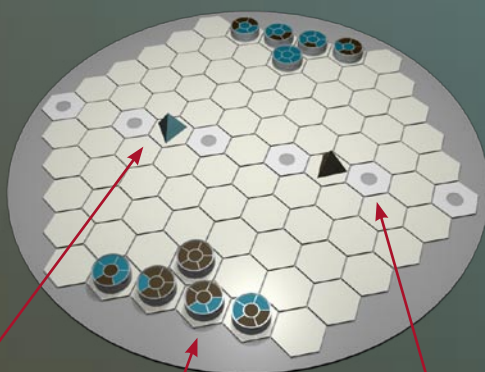
Bleu commence toujours la partie et les joueurs jouent chacun leur tour en déplaçant une de leurs pièces.

### But du jeu

Marquer plus de points que son adversaire en plaçant des pions de sa couleur sur les 6 cases cibles repérées en gris sur le tablier.

### Éléments de jeu

- Un tablier de 91 cases hexagonales dont 6 sont repérées sur l'axe central ; il s'agit des cases cibles pour placer ses pions ;



VERSUS bleu

Hexagone cible

Pion contrôlé marron,  
valeur 3 marron, 2 bleu

- Douze pièces de jeu : deux « VERSUS » en forme de tétraèdre et dix pions de forme ronde :

-- Un « VERSUS » par joueur, à la couleur de chacun des joueurs, bleue ou marron,

-- Dix pions possédant sur chacune de leurs faces un centre et cinq portions ; chacune de ces zones est soit bleue, soit marron. La partie centrale de la face visible du pion indique le joueur qui le contrôle et les portions, de la même couleur que la partie centrale, en précisent sa

valeur. Entre les deux faces d'un pion, seule la couleur du centre change ; un pion a donc une valeur différente selon le joueur qui le contrôle.

### Début de jeu

Chaque joueur démarre le jeu avec son « VERSUS » et 5 pions qu'il contrôle. Bleu débute toujours la partie.

### Déplacements des pièces

Chacun joue obligatoirement à son tour en déplaçant une pièce qu'il contrôle : soit son « VERSUS », soit un pion.

Tous les pions ainsi que les « VERSUS » ne peuvent être placés que sur une case libre et ne passent jamais par-dessus une autre pièce.

Les pions se déplacent d'une seule case à la fois dans le sens que l'on souhaite.



Les « VERSUS » se déplacent en ligne droite dans tous les sens que l'on souhaite et d'autant de cases que l'on veut. Les « VERSUS » peuvent passer sur une case cible mais ils ne peuvent pas s'y arrêter.



Vous ne pouvez plus ni déplacer, ni agir sur un pion situé sur l'une des six cases cibles du tablier.

Pour visualiser les déplacements possibles, cliquez sur votre « VERSUS » ou sur chacun des pions que vous contrôlez.

-- Pour déplacer une pièce, cliquez sur cette pièce. Les cases accessibles changent de couleur. Pour effectuer le déplacement, cliquez sur la case d'arrivée de votre choix. Il est possible de changer le mouvement en cliquant sur une autre case, ou en sélectionnant un autre des pions sous votre contrôle

-- Une fois le déplacement effectué, pour le valider définitivement, cliquez sur le bouton « VALIDER » en bas de la fenêtre.

# VERSUS™

## Règles du jeu

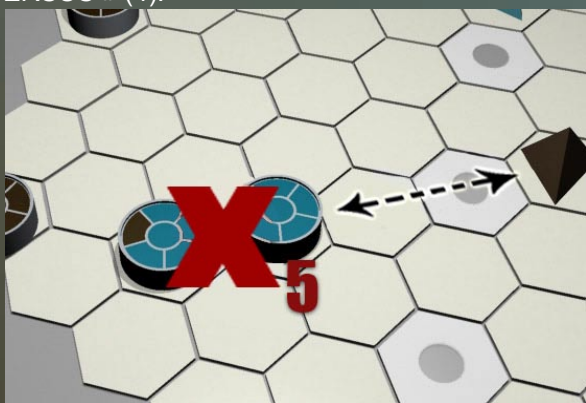
[www.versus-le-jeu.net](http://www.versus-le-jeu.net)

### Particularité du « VERSUS »

À l'issue de son déplacement (1), votre « VERSUS » attire d'une case vers lui, tous les pions contrôlés par le joueur adverse (2) et (3), sous réserve que ces pions soient situés en alignement et en vision directe dans tous les sens autour du « VERSUS » ; ensuite votre « VERSUS » le(s) retourne pour en prendre le contrôle (2) et (3).



Notez bien que vous ne pourrez pas retourner le ou les pions adverses pour en prendre le contrôle si vous ne pouvez pas le ou les déplacer d'une case vers votre « VERSUS » (4).



Un pion est considéré en vision directe du « VERSUS » à partir du moment où il est en alignement avec lui et qu'il n'y a pas d'autre pièce de jeu entre eux.(5)

Notez aussi que chaque pion a une dominante, par exemple : 3 portions marron / 2 portions bleue ; en cas d'attractions répétées des « VERSUS » sur un même pion, le joueur qui n'a pas la dominante devra céder au

bout de deux attractions consécutives de sa part, quitte à y revenir ensuite, après avoir été jouer ailleurs. Si le déplacement suivant ces deux attractions consécutives permet d'attirer le pion ayant déjà fait l'objet des deux attractions précédentes, ce déplacement sera réalisable mais ne déclenchera pas une troisième attraction pour le pion concerné par les deux précédentes.

### Fin de jeu

La partie se termine quand un des cas suivants survient :

-- Un pion est placé sur chacune des six cases cibles repérées sur l'axe central du tablier,

-- Un des joueurs ne peut plus déplacer aucune pièce,

-- Le joueur qui mène au score ne peut plus être ni rejoint, ni dépassé ; dans ce dernier cas et pour la version du jeu en ligne à 2 joueurs, la partie s'arrêtera et les joueurs en seront prévenus,

-- La partie est inactive depuis plus de 7 jours : si une partie en cours est inactive depuis plus de 7 jours, et après une relance automatique envoyée par courriel à chacun des joueurs le 4<sup>ème</sup> jour, elle sera automatiquement arrêtée ; dans ce cas, le joueur qui avait le trait, c'est-à-dire celui qui devait jouer le coup sur cette partie en cours, est alors déclaré perdant. La partie sera prise en compte dans le classement Elo ;

-- Un joueur propose à l'autre soit « l'abandon » de la partie, soit « l'égalité » en cliquant sur le bouton correspondant ; dans le premier cas, la partie est perdue par celui qui abandonne et dans le deuxième cas, la partie est considérée « force égalité » si l'autre joueur a accepté la proposition d'égalité en cliquant sur le bouton correspondant ; s'il a refusé cette proposition, la partie se poursuit normalement.

### Gain de la partie

Chaque pion placé sur une case cible rapporte au joueur qui le contrôle, un nombre de points équivalent au nombre de portions de sa couleur.

On comptabilise alors les points de chacun et le gagnant est celui qui totalise le plus grand nombre de points ; s'il y a égalité, le résultat de la partie est dit « force égalité ».