

## **Par-dessus bord**

Overboard

Jeu de damier pour 2 personnes

### **Contenu:**

1 damier

36 pions

1 petit sac

1 règle

### **But du jeu:**

La tactique de ce jeu consiste à pousser tous les pions adverses hors du damier. Un pion est éliminé lorsqu'il tombe c'est-à-dire lorsqu'il «passe par-dessus bord ».

### **Matériel de jeu:**

Sur le damier se trouvent 12 rainures qui se croisent en formant 36 points d'intersection. Les pions se placent à chaque intersection.

Ces pions sont de deux couleurs. Chaque joueur joue avec les 18 pions d'une même couleur (repère tactile).

Sur l'une des bases des pions se trouve une petite cheville qui passe exactement dans les rainures du damier. Cela permet de pousser un ou plusieurs pions à la fois.

### **Préparations:**

Les pions sont mis dans le petit sac. L'un après l'autre, les joueurs sortent alors un pion du sac et le placent où ils veulent sur le damier. Cela permet d'obtenir une situation de départ différente à chaque partie.

### **Marche du jeu:**

Lorsque les 36 pions sont placés, l'un des joueurs est tiré au sort (par la suite ce sera le perdant de la partie précédente). Ce joueur peut alors choisir entre deux possibilités: soit il commence, soit il choisit la couleur avec laquelle il jouera la partie. S'il préfère commencer, l'autre a le choix de la couleur, s'il choisit la couleur, l'autre commence. On joue à tour de rôle en poussant l'un de ses pions d'une intersection à l'autre. On a la possibilité de déplacer, en ligne droite, l'un de ses pions aussi loin qu'on le désire lorsque cela permet de sortir au moins l'un des pions adverses. On peut aussi passer, en une fois, plusieurs pions adverses par-dessus bord. Si le but du coup est de sortir au moins un pion adverse, il peut y avoir des places inoccupées entre les pions adverses, ou entre son pion et les pions adverses, ou entre les pions adverses et le bord du damier. On peut, si l'on veut pousser plusieurs de ses propres pions ensemble, mais on n'a pas le droit de les passer par-dessus bord. Il est aussi possible de pousser une colonne formée de ses pions et des pions adverses mélangés à condition que ses propres pions ne quittent pas le damier. Si l'on ne veut ou ne peut faire tomber des pions adverses, on ne peut déplacer son pion que d'une place. On ne peut donc se déplacer sans limite, que lorsque l'on peut faire passer un pion adverse par-dessus bord.

### **Fin de la partie:**

Le gagnant est celui qui est arrivé à sortir tous les pions de l'adversaire, même s'il n'en possède plus qu'un seul sur le damier.