

GYMKHANA

GYMKHANA est un jeu de réflexion particulièrement vif et rapide. De multiples qualités, telles que le sens de l'observation et le pouvoir d'anticipation sont nécessaires pour bâtir une stratégie gagnante.

Contenu de la boîte.

- a) Un plateau quadrillé par des plots rouges et blancs disposés en cinq rangées symétriques de chaque couleur.
- b) 21 pièces octogonales blanches.
- c) 21 pièces octogonales rouges.
- d) Une règle du jeu et un récapitulatif des différentes stratégies possibles.

But du jeu.

Pour gagner, il faut être le premier à établir une ligne continue avec sa couleur, d'un bord à l'autre du plateau, en reliant les plots entre eux. Très vite, il faut mettre en place une stratégie pour défier les attaques de l'adversaire qui fera tout pour empêcher la ligne de se créer : il faut alors faire du Gymkhana.

Le deuxième type de stratégie à utiliser pour gagner consiste à encercler un ou plusieurs plots de l'adversaire.

Règles du jeu.

Pour deux joueurs.

La durée moyenne d'une partie est de 5 minutes.

- 1) Les joueurs s'assoient et jouent à angle droit devant le plateau de jeu.

- 2) Chaque joueur choisit la couleur de ses pièces et se place devant les flèches de la couleur correspondante.
- 3) Les joueurs jouent chacun à leur tour et ne placent qu'une seule pièce à la fois.
- 4) Les joueurs placent leurs pièces où ils veulent en fonction de leur stratégie, mais de sorte que la ligne de couleur des pièces s'aligne toujours avec celle des plots. Toute pièce placée au bord du plateau doit également relier deux plots de même couleur. Aucune pièce ne doit être positionnée dans les angles.
- 5) La ligne continue (souvent en zig-zag) ne peut se faire que dans l'axe des flèches devant lesquelles les joueurs sont assis.
- 6) Les joueurs ne sont pas obligés de poser leurs pièces à côté de celles déjà placées sur le plateau.

Pour quatre joueurs.

Lorsque l'on joue par équipe de deux joueurs, les partenaires sont assis l'un en face de l'autre et jouent à tour de rôle. Aucune suggestion, ni aucun type de signe ne peut être échangé entre les joueurs.

Définitions.

Faire une "**ligne**" ou faire une "connection" signifie tracer une ligne continue avec des pièces de la même couleur à partir d'un bord du plateau, jusqu'aux plots de même couleur, situés à l'opposé. La ligne peut être droite ou brisée, avec ou sans ramifications.

Un "**encerclement**" signifie entourer un plot ou un ensemble de pièces adverses avec ses propres pièces.