



INTRODUCTION

Jelimvre est un jeu dans lequel la stratégie atteint des niveaux inimaginables. Au départ, il y a trois dimensions, mais de plus, il n'y a rien de définitif sur le plateau de jeu, même pour les positions de départ des pièces sur le plateau. Tout au long de la rencontre, les joueurs pourront créer ou détruire des murs de défense ou d'attaquer au cours de la partie, ou aussi créer des rivières, des fosses ou tranchées, des lacs ou étangs, etc... Rien n'est laissé au hasard. Ainsi, on tente de recréer une rencontre militaire, non seulement en intervenant avec l'armée mais aussi en modifiant l'espace physique avant et pendant la bataille. Un autre facteur innovant est la possibilité de régénération des pièces perdues, ceci dans le but d'obtenir des renforts. De cette façon, on ajoute plus de réalisme et des potentialités plus importantes à la stratégie.

En ligne générale, il s'agit d'un jeu inspiré des échecs et d'une certaine façon, c'est un hommage au jeu le plus international de tous, connu de tous, en l'utilisant comme base et en l'enrichissant avec des aspects tout à fait nouveaux. Mais il faudra tirer le plus grand parti de vos châteaux et murailles et tirer profit des déplacements rapides sur l'eau pour vos attaques, sans négliger vos défenses et de plus, il est possible de mener des attaques dans les airs grâce au dragon. Dans tous ces aspects d'une partie de jeu, il faudra être un grand stratège pour vaincre l'adversaire. Pour tout dire, JELIMVRE est une évolution passionnante du jeu d'échecs.

1

PIÈCE MURAILLE

Il y en a 16 ; 8 blanches et 8 noires. Elles peuvent former des murailles. Leur position est déterminée par chaque joueur. Elles ont la même taille que les cases du plateau de jeu, pour pouvoir les poser les unes sur les autres, avec une épaisseur suffisante afin de constituer une certaine hauteur sur le plateau comme une muraille. Ces pièces forment une unité dès lors qu'elles sont unies par un angle ou un côté.



x 8



x 8

COMPTEUR DE TOURS

Il s'agit d'un dispositif de 12 trous sur le cadre du plateau de jeu (chaque joueur a son compteur du côté droit) et dispose d'un cylindre qui s'emboîte facilement dans les trous indiqués. Chaque fois qu'un joueur termine une action, il avance d'une position dans le compteur de tours.

PIÈCES DE L'ARMÉE

Elles s'affrontent comme pour une armée avec une série de règles en ce qui concerne leurs mouvements sur le plateau de jeu, leur façon d'attaquer et capacité de régénération.

Les pièces sont les suivantes : Les soldats ou pions, 11 blancs et 11 noirs, les tours, 2 blanches et 2 noires, Les gardes royaux, 2 blancs et 2 noirs, les cavaliers, 2 blancs et 2 noirs, les dragons, 1 blanc et 1 noir, les reines, 1 blanche et 1 noire, les rois, 1 blanc et 1 noir.



SOLDADO



TORRE



GUARDIA REAL



CABALLERO



DRAGÓN



REINA



REY

3

OBJECTIF DU JEU

L'objectif n'est autre que d'éliminer le roi de l'adversaire (la seule pièce qu'on ne peut pas régénérer), et la partie est considérée comme terminée dès lors que la pièce du roi de l'un des deux adversaires est éliminée ou encerclée sans possibilité de s'en sortir.

ÉLÉMENTS QUI FORMENT LE JEU

Il y a le plateau, les pièces de construction, les pièces d'eau, les pièces de l'armée et le compteur des tours de chaque joueur.

LE PLATEAU

Il s'agit d'une superficie quadrillée (comme un échiquier) avec un cadre l'entourant, perforé d'orifices sur les deux côtés opposés. Le fond comporte les cases de couleur blanche ou claire et noire ou foncée, en totalité 11 par 11, soit 121 cases ; la case 3 et les quatre coins étant de couleur noire ou foncée.

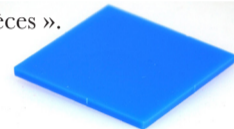


LES PIÈCES DE CONSTRUCTION

Elles sont de trois sortes qui vont avec les cases du plateau ou l'espace physique de la bataille.

PIÈCE D'EAU

Les pièces d'eau sont celles qui forment les canaux, les fosses, les lacs ou étangs sur lesquels il est possible de déplacer très rapidement vos troupes. Elles ont la même taille que les cases du plateau de jeu et elles ont l'épaisseur nécessaire pour une manipulation plus aisée. Il y en a 14 et elles sont utilisées indistinctement par les deux joueurs. Leur utilisation sera précisée dans la partie « mouvement et particularités des pièces ».



x 14

PIÈCE RÉGÉNÉRATRICE

Il y en a deux, une pour chaque joueur de la même taille que celles de l'eau et de couleur rouge.



x 2

2

LES MOUVEMENTS DES PIÈCES DE L'ARMÉE :

Aucune pièce ne peut aller sur une case déjà occupée par une pièce de la même couleur. Mais si la case est occupée par une pièce de l'adversaire, celle-ci est éliminée par la pièce attaquante. Cette règle s'applique aussi à la pièce régénératrice et aux pièces de construction de chaque joueur. Les pièces qui rencontreraient la pièce régénératrice sur leur trajectoire ne pourront pas l'éliminer, juste la superposer et au tour suivant, continuer sa trajectoire. Par contre, le dragon peut passer par dessus toutes les pièces.

Les règles régissant les pièces des murailles et les pièces d'eau sont qu'elles les déterminent comme une barrière qu'aucune pièce peut passer et que seul le dragon peut franchir.

LA PIÈCE DU SOLDAT

peut bouger autant sur le sol comme sur les murailles :

- sur le sol, seule une case en avant
- le soldat peut monter sur sa propre muraille par l'extrémité ou par le sommet.
- quand le soldat est sur le sol, il peut éliminer seulement les pièces de l'adversaire qui se trouvent sur les deux cases en diagonale devant lui.

Il est possible au départ pour chaque soldat d'avancer de deux cases dans son premier mouvement à partir de sa position initiale.

- Sur la muraille (il s'entend sa propre muraille car celle de l'adversaire n'est pas accessible), le soldat peut bouger sur toutes les cases dans n'importe quel sens, en avant, en arrière, de côté ou en diagonal. Dans le sens de son territoire, il peut descendre de la muraille en se déplaçant d'une seule case (de côté ou en diagonale) vers le sol. Dans le sens de son adversaire, il peut attaquer les pièces contraires depuis sa position plus élevée, ce qui lui donne une série d'avantages, son mouvement étant : deux cases en vertical et une de plus en horizontal vers la droite ou la gauche (comme les mouvements des cavaliers).

- Les pions ou soldats peuvent bouger sur la muraille de l'adversaire seulement dans le cas où celui-ci construisse sa muraille jouxtant la sienne. Leurs mouvements seront les mêmes autorisés que ceux qu'ils ont au sol.

- Pour éliminer les autres pièces sur la muraille, les pions ou soldats se déplaceront sur une case en avant et en diagonal. Peu importe s'ils se trouvent sur leur propre muraille ou sur celle de l'adversaire.

- Si le soldat arrive à la dernière file de son attaque (la première de son adversaire), il peut changer cette pièce par n'importe laquelle qu'il ait perdue sauf le dragon et la pièce régénératrice.

4

LA TOUR

La tour peut se déplacer tout au long de sa ligne verticale ou horizontale, mais elle ne pourra pas passer par dessus d'autres pièces. C'est un élément fondamental de la défense puisque si elle se trouve à côté ou en diagonal d'une pièce de la muraille, elle empêche que l'adversaire puisse éliminer cette pièce et toutes celles qui sont contiguës, à côté ou diagonalement. En fait, la tour protège totalement la muraille à côté de laquelle elle se trouve.

LE GARDE ROYAL

Cette pièce se déplace sur toutes les lignes en diagonales. Elle ne peut pas non plus passer par dessus les autres pièces.

LE CAVALIER

Cette pièce est la seule qui peut passer par dessus les autres, sauf sur le dragon. Le mouvement du cavalier est en « L », c'est à dire, deux cases en horizontal et une en vertical ou inversement.

LE DRAGON

Le dragon peut se déplacer sur une ligne verticale, une ligne horizontale ou diagonale. Il peut passer par dessus les autres pièces, de son propre camp ou de l'adversaire. Il peut éliminer n'importe quelle pièce. Il peut aussi se poser ou sauter par dessus les murailles. Il peut sauter au dessus de l'eau. Pour éliminer le roi ou la pièce régénératrice, il ne peut y avoir de pièce qui s'interpose sur sa trajectoire. Il peut aussi éliminer les soldats qui se trouvent sur les murailles.

LA REINE

Cette pièce peut se déplacer tout au long de sa ligne verticale, horizontale ou diagonale mais elle ne pourra pas passer par dessus d'autres pièces.

LE ROI

Cette pièce peut se déplacer d'une case dans n'importe quel sens. Elle ne pourra éliminer que les pièces qui se trouvent sur la case contiguë à la sienne.

MOUVEMENTS ET QUALITÉS DES PIÈCES DE CONSTRUCTION LES PIÈCES D'EAU

Un joueur peut créer une zone d'eau en unissant les pièces d'eau ou par un angle ou par le côté du plateau. Cette zone peut être aussi étroite ou large comme le joueur le juge nécessaire. Mais une fois cette zone d'eau créée, elle peut être modifiée, développée ou utilisée par les deux joueurs indistinctement.

Le mouvement sur l'eau est prévu pour les déplacements massifs et rapides des troupes puisque les pièces ne peuvent rester dans une zone d'eau. L'entrée et la sortie de cette zone d'eau doit se faire par un côté ou un angle des positions qu'occupent les différentes pièces formant la zone d'eau. Le joueur décidera du nombre de pièces qui se déplaceront sur l'eau ainsi que le lieu stratégique où elles se retrouveront, qui ne devra évidemment pas être occupée par une autre figure.

5

COMPTEUR DE TOURS EN POSITION 1

C'est le point de départ des deux joueurs et celle à laquelle on revient quand on utilise l'option du tour de stratégie (sauf quand le compteur de tours est en position 2 ou 3).

COMPTEUR DE TOURS EN POSITION 2 – 3

Le joueur peut déposer une pièce de muraille ou une pièce d'eau sur le plateau de jeu en même temps qu'il réalise un mouvement d'une de ses pièces d'armée. Il pourra placer ces pièces unies par un côté ou un coin du plateau où se trouverait déjà une de ses pièces, sans être nécessairement la pièce d'armée que le joueur vient de déplacer ou pense déplacer.

COMPTEUR DE TOURS EN POSITION 4

Le joueur au lieu de réaliser un mouvement avec ses pièces d'armée peut régénérer (s'il dispose toujours de la pièce régénératrice) une des pièces suivantes : Soldat, Cavalier, Garde Royal, à condition qu'il s'agisse d'une pièce qu'il a perdue au cours de la partie.

COMPTEUR DE TOURS EN POSITION 6

Le joueur au lieu d'effectuer un déplacement de ses pièces d'armée a le choix d'une action entre les suivantes :

- Placer à volonté une à trois pièces Muraille (s'il dispose de pièces Muraille et la position sur laquelle elles se placent n'est pas déjà occupée par une autre pièce).
- Déplacer de une à trois pièces de sa propre muraille sur des positions contiguës à celles déjà occupées, à condition que ces nouvelles positions ne soient déjà pas occupées par d'autres pièces.
- Éliminer des pièces Muraille. Le joueur peut éliminer jusqu'à trois pièces Muraille à lui ou à son adversaire au lieu de faire un mouvement de pièce d'armée. Dans le cas où il s'agit de la muraille adverse, il faut prendre en compte les restrictions imposées par la tour (voir « les pièces de l'armée la tour »). pour éliminer une pièce Muraille, il faut avoir une de ses propres pièces jouxtant un côté ou l'angle d'une des pièces de la muraille qui va être détruite. De plus, si la pièce Muraille qui va être détruite est occupée par une autre pièce, cette dernière est également détruite.

COMPTEUR DE TOURS EN POSITION 8

Le joueur, au lieu de réaliser un mouvement avec ses pièces d'armée, peut régénérer (s'il dispose toujours de la pièce régénératrice) une des pièces suivantes : la Tour ou la Reine.

COMPTEUR DE TOURS EN POSITION 9

Le joueur, au lieu de réaliser un mouvement avec ses pièces d'armée, peut ajouter ou enlever une à cinq pièces d'eau contiguës latéralement ou diagonalement à condition que sa pièce d'armée soit au bord de la zone d'eau où il veut ajouter ou enlever ces pièces d'eau.

COMPTEUR DE TOURS EN POSITION 10

Le joueur, au lieu de réaliser un mouvement avec ses pièces d'armée, peut éliminer une pièce Muraille même sans avoir une de ses pièces contiguë à la muraille.

COMPTEUR DE TOURS EN POSITION 12

Le joueur, au lieu de réaliser un mouvement avec ses pièces d'armée, peut changer de position sa pièce régénératrice (sur n'importe quelle position libre du plateau de jeu) et en même temps, régénérer n'importe quelle de ses pièces qui a été éliminée.

Le compteur de tours restera sur cette position 12 jusqu'à ce qu'on réalise un tour de stratégie qui permet le compteur de tours. Une fois les tours de stratégie joués, on reviendra en position 1.

7

LA PIÈCE RÉGÉNÉRATRICE.

Comme le reste des pièces, elle doit se placer au début de la partie au choix du joueur. Elle permet d'introduire de nouveau dans le jeu n'importe quelle pièce qui ait été éliminée. On peut la considérer comme une porte magique qui permet l'entrée dans le jeu. Les règles pour régénérer les différentes pièces sont déterminées par le compteur de tours. La pièce régénérée se placera sur la pièce régénératrice et depuis sa position, elles commenceront leurs mouvements sur le plateau de jeu. La pièce régénératrice ne peut être occupée que par la pièce qu'elle régénère et comme le reste des pièces, elle peut être éliminée par l'ennemi, si au moment où elle est éliminée sur elle, il y a une pièce régénérée. Elle est aussi éliminée. Pour changer la position de la pièce régénératrice, il faudra que le compteur de tours atteigne la position 12.

LES PIÈCES MURAILLE

Elles s'introduisent et se retirent du plateau selon les indications du compteur de tours. Seul le soldat et le dragon peuvent monter sur la muraille et s'y déplacer.

Le dragon se déplace sans limitation sur la muraille et le pion selon ce qui a déjà été indiqué dans la partie « mouvements des pièces de l'armée ». Quand l'un des joueurs place sa tour à côté de sa propre muraille, la tour protège cette muraille et l'adversaire ne pourra pas la détruire (voir comme indiqué dans la partie « la tour »).

LE COMPTEUR DE TOURS

Chaque fois qu'un joueur fait un mouvement, celui-ci avance une position dans le compteur de tours. Selon la position du compteur, le joueur obtient différents avantages « tours de stratégie », (sauf pour les positions 5, 7 et 11 qui sont seulement des positions de passage). Or, une fois que le joueur a utilisé la possibilité que lui accorde le tour de stratégie permis par le compteur, on revient au début (position 1), sauf quand le compteur de tours est sur les positions 2 et 3, puisque dans ces deux cas, le joueur avance une position sur le compteur de tours. Si un joueur a son marqueur sur la position 7 par exemple, cela signifie qu'il n'a pas utilisé la possibilité qui lui est offerte d'avoir passé les positions antérieures, mais à n'importe quel moment (à son tour de jouer), il peut choisir un tour de stratégie qui lui est possible depuis la position 7 en arrière, sauf les possibilités qui lui sont offertes en position 2 et 3, c'est à dire qu'il peut choisir entre ce qu'il a droit selon le compteur de tours en position 4 et 6. Après avoir réalisé une de ces tours, le marqueur de tour revient en position 1 du compteur.

Quand un joueur arrive en position 12 et décide de ne pas utiliser les possibilités de tours stratégiques que lui offre cette position, il restera sur la même position jusqu'à ce qu'il considère pertinent utiliser quelconque de ces stratégies.

Le compteur de tours offre les possibilités suivantes selon sa position :

- Régénérer une pièce (tant que le joueur n'ait pas perdu la pièce rouge (qui régénère). La pièce régénérée se place sur la pièce rouge (de régénération) et là, son déplacement commencera selon les règles établies pour cette pièce, toujours un tour après sa régénération.
- Construire/Éliminer une muraille ou un château, utilisant pour cela la « Pièce Muraille ». Cette pièce pourra se placer sur n'importe quelle position du plateau de jeu qui ne soit pas occupée par une autre pièce de l'armée ou par une autre muraille (les « Pièces Muraille » ne peuvent pas se superposer).
- Former/Éliminer un canal, une fosse...

Cela consiste à ajouter ou enlever des « Pièces d'eau », c'est à dire les bleues.

6

DÉBUT DE LA PARTIE

En commençant la partie, chaque joueur dispose de 20 pièces d'armée, 8 pièces de muraille et 14 pièces d'eau qui sont communes aux deux joueurs. Les deux joueurs accorderont qui jouera avec les pièces blanches et qui avec les noires.

Les joueurs placeront les pièces d'armée et la pièce régénératrice sur les deux premières files de l'échiquier. La disposition des pièces reste au libre choix du joueur puisqu'il n'existe pas d'ordre préalable déterminé dans ce jeu. Le joueur qui a les blanches placera ses pièces d'abord selon l'ordre qu'il aura choisi et ensuite ce sera le tour de celui qui a les noires. Le joueur qui a les pièces blanches commencera toujours la partie. Une fois que le joueur a déplacé sa pièce, il ne peut pas revenir en arrière et défaire ce mouvement (sauf dans le cas du jeu à deux contre deux ou par équipe).

Pour le premier mouvement de la partie, les joueurs peuvent choisir entre déplacer une pièce d'armée ou bien commencer la construction de la muraille ou de la zone d'eau ou les deux à la fois.

Dans le second cas, ils pourront choisir jusqu'à un total de 6 pièces parmi les pièces d'eau et de muraille selon la quantité nécessaire. Ainsi, ils pourront par exemple, construire une muraille avec 6 pièces ou une zone d'eau de 6 pièces, ou bien une zone d'eau de 4 pièces et une muraille de 2 pièces.

La muraille et la zone d'eau peuvent se positionner une à côté de l'autre sur le plateau de jeu ou sur des positions distantes, à condition que ces positions ne soient pas déjà occupées par une autre pièce.

Si les adversaires l'accordent au début de la partie, les tours se contrôleront avec un sablier pour que chaque joueur dispose de 30 secondes pour réaliser son mouvement. Si au bout du temps imparti le joueur n'a pas réalisé son mouvement, son tour est perdu. Si le joueur, au bout du temps imparti, a encore sa pièce en l'air, il ne pourra plus la placer sur aucune position et elle sera perdue.

POUR UNE PARTIE DE DEUX CONTRE DEUX

Les règles sont les mêmes que lorsqu'on joue individuellement sauf pour :
- l'utilisation du sablier qui restera à 30 secondes pour chaque mouvement
- Pendant les 30 secondes dont dispose chaque équipe pour réaliser son mouvement, il est possible de rectifier ce mouvement autant de fois qu'il est nécessaire tant que l'on ne dépasse pas les 30 secondes.
- L'équipe qui a réalisé le dernier mouvement est celle qui est chargée de retourner le sablier pour enclencher le temps imparti à l'équipe adverse.

8