

Lightning



Figure 1 — La boîte de jeu éditée par Selchow & Righter dans les années 1890 (cliché J. Polczynski).

Équipement

- Un tablier de 272 cases carrées divisé en deux parties de 136 cases chacune : 8 colonnes et 17 rangées (fig.2).
- 150 pièces carrées réparties en 5 modèles de 30 exemplaires chacun (fig. 3).

But du jeu et fin de partie

Deux joueurs ont pour objectif de construire sur leur partie de tablier une ligne continue reliant l'une de leurs huit cases de départ à l'une de leurs huit cases d'arrivée. Le premier qui réussit à établir cette connexion gagne la partie (fig. 4).

Déroulement du jeu

Les deux joueurs se placent devant le tablier du jeu, chacun est face à son camp. Toutes les pièces sont mélangées et posées sur la table, face cachée, pour former une pioche commune, comme aux dominos.



Figure 2 — Le tablier du jeu : les deux camps sont nettement séparés (cliché J. Polczynski).

L'un des deux joueurs, tiré au sort, prend au hasard une pièce de la pioche et la pose sur l'une des huit cases de sa ligne de départ. Ensuite, le second joueur retire à son tour une pièce de la pioche puis il choisit l'une des trois options suivantes : poser cette pièce sur l'une de ses huit cases de départ ; la placer près de la pièce de son adversaire afin de lui entraver sa construction ; la déposer près du tablier, face visible, pour former une réserve commune.

Les deux joueurs continuent la partie en jouant à tour de rôle. Ils peuvent retirer une pièce soit de la pioche, soit de la réserve si elle est approvisionnée. Quand ils prennent une pièce dans la pioche, ils ont toujours les trois options ci-dessus au choix. La réserve peut être formée et vidée à tout moment de la partie.

Toute pièce posée sur le tablier doit prolonger le chemin avec au moins un côté ou un angle en contact avec une pièce déjà placée. Un joueur peut repartir de n'importe quelle jonction de son chemin si celui-ci est bloqué.



Figure 3 — Le jeu contient 150 pièces ; 30 par modèle.

Exemple de partie donnée par l'éditeur (Fig. 4)

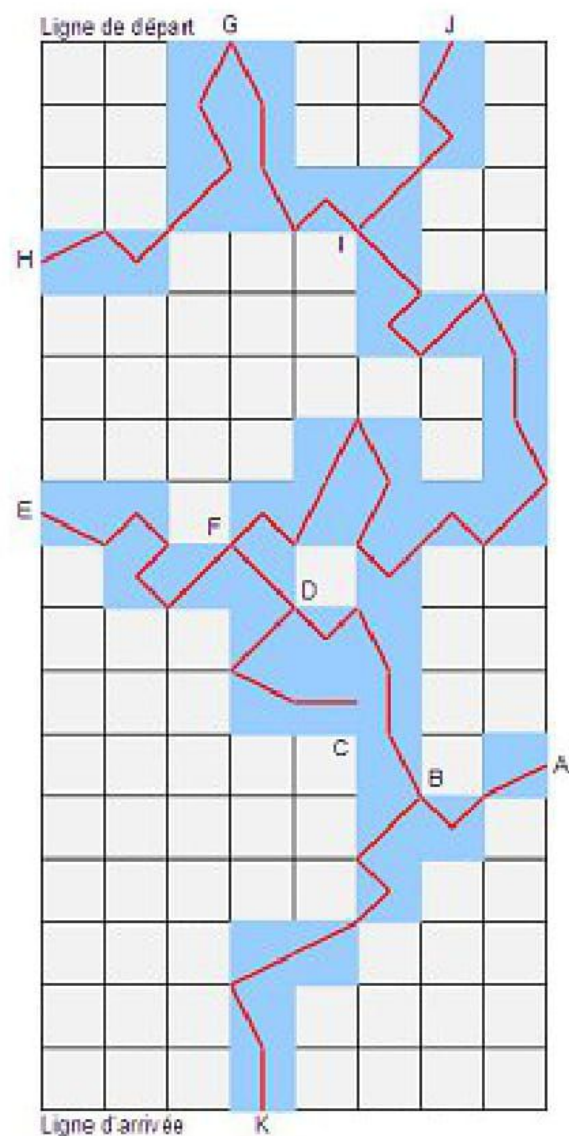
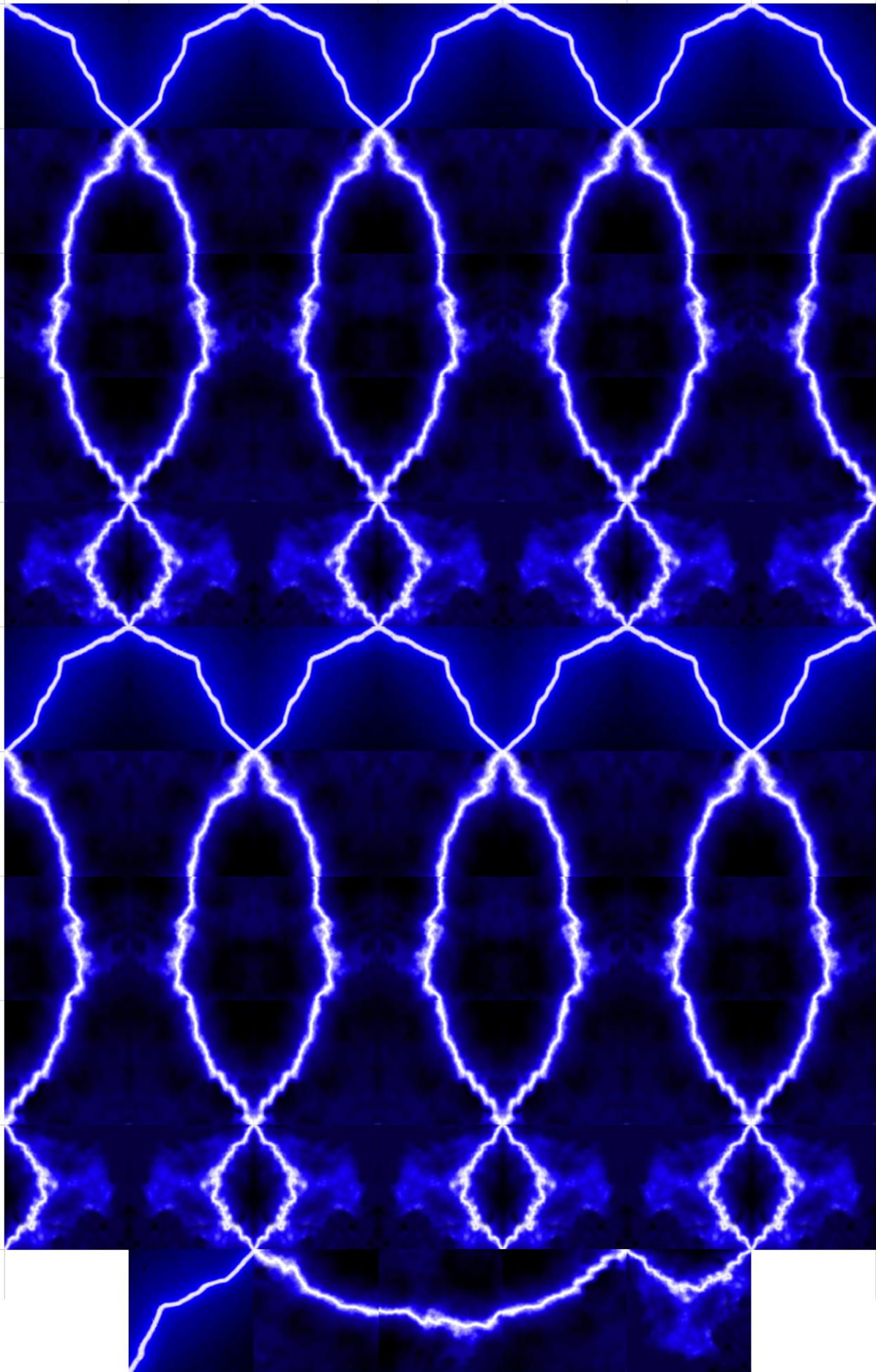


Figure 4 — Exemple de fin de partie gagnée par l'un des joueurs. Le camp de l'autre joueur n'est pas montré.

Le chemin commence en « J » et se termine en « K ». Le point « G » n'est pas le départ de ce chemin car celui-ci peut être prolongé, jusqu'au point « H », par exemple. Le chemin est bloqué en « H », « E », « C » et « A ». Les points « I », « F », « D » et « B » correspondent à des bifurcations.

Imprimer deux fois cette page



Imprimer quatre fois cette page

