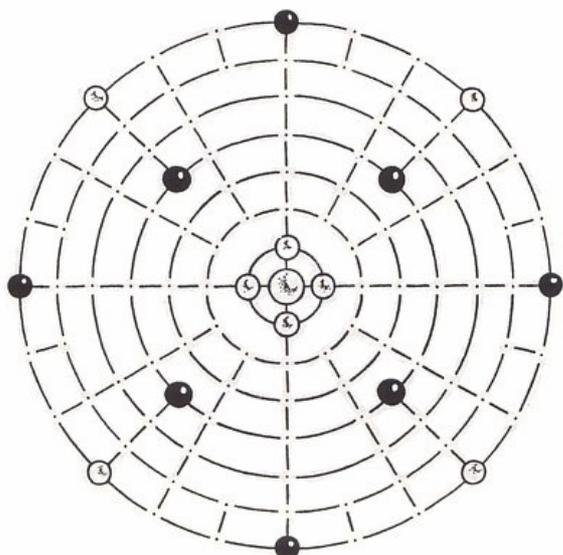




Fidchell est l'adaptation - par **Nigel Suckling** - d'un jeu d'origine celtique dont il est fait mention dans différents récits traditionnels irlandais.

Pour jouer, il faut un plateau de jeu particulier (voir page suivante) ainsi que 27 pions blancs et 27 pions noirs. Ces pions seront appelés des « pierres. ». De plus, on peut jouer avec un pion supplémentaire, différent des pierres, qui représentera le Roi.

- **1** – Le Roi est placé au centre du plateau de jeu, place qu'il ne quittera pas de toute la partie. Huit pièces noires et huit pièces blanches sont placées, comme sur le diagramme qui suit :



- **2** – Les joueurs choisissent leur couleur : Blanc joue le premier. Ensuite, les joueurs jouent chacun leur tour.

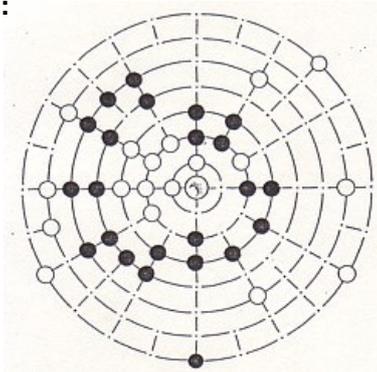
- **3** – Dans un premier temps, les joueurs, chacun leur tour donc, placent leur pierre dans des emplacements vacants.

Dans un second temps, une fois que chaque joueur a posé ses 27 pierres, les joueurs peuvent alors déplacer leur pierres en suivant une ligne et cela, du nombre de cases qu'il souhaite, mais, uniquement en ligne droite et sans passer par-dessus d'autres pierres (i-e, quelque soit la couleur des pierres, on ne saute pas ! :o).

- **4** – L'objectif de Blanc est de tracer une ligne (pas nécessairement droite) entre le Roi et le cercle du bord du plateau.

- **5** – L'objectif de Noir est de forcer Blanc à abandonner, soit en contrôlant de façon décisive le centre (c-à-d, en empêchant Blanc de réaliser une ligne allant du bord du plateau au centre – voir exemple ci-dessous), soit en amenuisant les forces de Blancs (Blanc perd immédiatement la partie s'il a moins de 7 pierres en jeu).

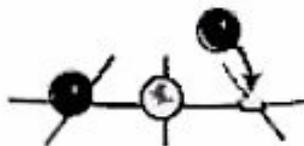
Exemple :



Dans cet exemple, Noir contrôle complètement le centre par un mur de pierres infranchissable : Blanc ne pourra plus rejoindre le cercle le plus à l'extérieur au Roi : Il a quasiment perdu la partie.

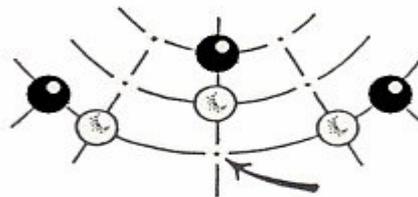
- **6** – Si Blanc est forcé d'abandonner (Noir contrôlant tous les accès d'un (ou de plusieurs cercles) au centre), alors il a encore 5 coups pour retourner la situation – sinon Noir gagne définitivement la partie - : 5 coups pour gagner (en réalisant une ligne allant du centre au bord du plateau de jeu) ou pour capturer une pierre noire. Si, dans ces conditions, Blanc réussit à capturer une pierre noire, Blanc peut retirer deux autres pierres noires du plateau de jeu avant de rejouer.

- **7** – Une (et une seule !) pièce qui est prise entre deux pièces ennemies situées sur une même ligne est capturée.



- **8** – Capturer une (ou des) pièce(s) ennemie(s) en un coup permet de rejouer immédiatement. Il est ainsi possible d'enchaîner plusieurs coups de suite.

Exemple :



Noir en se plaçant à l'endroit indiqué par la flèche capture 3 pierres blanches. Il pourra rejouer un coup.

- **9** – On peut amener l'une de ses pierres entre deux pierres ennemies : Dans ce cas, il n'y a pas de capture.

- **10** – Les pierres capturées sont retirées du plateau de jeu jusqu'à la fin de la partie.

- **11** – Le Roi est considéré comme Blanc jusqu'à ce que Noir bouge ses pierres. Ensuite, le Roi deviendra « neutre » et pourra permettre de capturer des pierres à n'importe quel joueur.

Pour en savoir plus sur ce jeu : <http://www.unicorgarden.com/fidchell>