

Ssserpent est un jeu pour deux joueurs, inspiré d'un classique des jeux sur portable.

Ssserpent !

Chaque joueur contrôle un serpent qu'il va faire grandir afin de devenir plus puissant et d'essayer de manger ainsi son adversaire !

Matériel

- une grille de 9 sur 9 cases
- 18 pions « serpent » : 9 rouges et 9 jaunes : Chaque set comprend : 8 pions « corps » recto-verso (un coté « corps » et l'autre « pomme ») et un pion « tête du serpent ».
- 4 pommes bleues.

Mise en place

La grille est placée entre les deux joueurs. Chaque joueur place, tour à tour, une pomme bleue sur une case libre de la grille.

Puis, après que chaque joueur ait choisit sa couleur (jaune ou rouge), chacun son tour, chaque joueur place une pomme de couleur adverse sur une case libre de la grille. En tout, quatre pommes de chaque couleur seront placées sur la grille. Les pommes doivent avoir au moins une case libre entre elles (orthogonalement) et ne pas être placées sur les lignes du bord de la grille.

Enfin, chaque joueur place la tête du serpent de l'adversaire sur une case d'une des lignes du bord. Aucune pomme ne doit se trouver directement à coté d'une tête.

Ces règles de placement sont valables pour toute la partie.

La partie peut commencer. Le premier à jouer est désigné par le hasard.

Se déplacer

Le joueur dont c'est le tour doit déplacer son serpent d'un nombre de cases consécutives et orthogonales, dépendant du nombre total de pions le constituant au début du tour :

- Un serpent d'1 ou de 2 pions de long se déplace d'1 case.
- Un serpent de 3 ou 4 pions de long se déplace de 2 cases.
- Un serpent de 5 ou 6 pions se déplace de 3 cases.
- Un serpent de 7 ou 8 pions se déplace de 4 cases.
- Enfin, un serpent de 9 pions se déplace de 5 cases.

C'est la tête du serpent qui bouge en premier, le reste du corps suit la tête au fur et à mesure de sa progression. On avance la tête du serpent d'une case, puis les pions qui suivent, un à un, en prenant le même « chemin » que la tête. Afin de faciliter ce principe, sur les pions « corps » de chaque serpent, il y a un V. Celui-ci, à l'instar d'une flèche directionnelle, indique le chemin que parcourt la tête.

Quand la tête se déplace, elle peut se rendre :

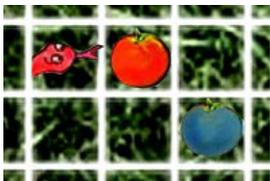
- sur une case inoccupée.
- sur une pomme de sa couleur (voir **Grandir**).
- sur une pomme bleue (si le serpent est adulte – voir **Les pommes bleues**).
- sur une case occupée par le serpent adverse pour l'attaquer... mais sous certaines conditions. – voir **Attaquer** -

Un serpent n'a pas le droit de passer ses propres pions. Un serpent n'a pas non plus le droit de passer sur une pomme de couleur adverse. De plus, un serpent n'a pas le droit de faire de « marche arrière ».

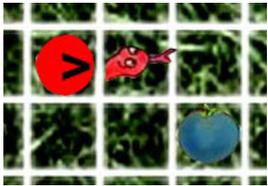
Si un serpent ne peut pas se déplacer de tout son mouvement, il perd la partie.

Grandir

Si la tête passe sur une pomme de la même couleur, le pion de cette dernière est retournée coté « corps » et mis sur la dernière case libre qu'a empruntée la tête : Le serpent grandit.



La tête rouge avance d'une case et mange la pomme de sa couleur...



Celle-ci est remplacée par un pion « corps » (le pion pomme est retourné en fait !) qui est posé sur la dernière case libre qu'a empruntée la tête.

Les pommes bleues

Quand le serpent a mangé au moins une fois toutes les pommes de sa couleur, c'est-à-dire quand plus aucune pomme de sa couleur n'est présente sur la grille à un moment de la partie, le serpent devient adulte.

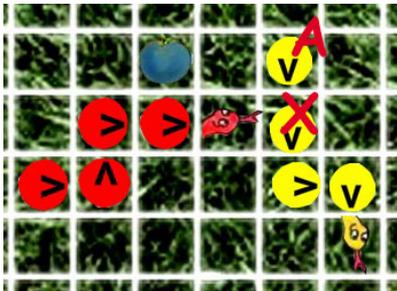
Dés lors, il peut manger les pommes bleues et grandir selon le principe décrit ci-dessus. La pomme bleue mangée est défaussée et on ajoute un pion « corps » au serpent concerné.

Attaquer

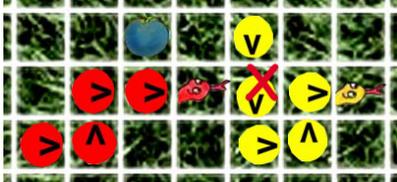
Pour attaquer le serpent adverse, un serpent doit aller sur l'une des cases qu'occupe son adversaire, mais il ne peut se présenter sur cette case que s'il oppose plus de pions que l'adverse sur la même ligne d'attaque.

Si l'attaque est valide, le serpent attaqué perd le pion qui vient d'être mangé, mais aussi ceux qui ne seront plus directement connectés à la tête.

La ligne d'attaque est définie par la direction qu'a prise la tête pour attaquer : On compte alors le nombre de pions-serpent présenté de chaque coté de l'attaque. Pour réussir une attaque, un serpent doit avoir plus de pions-serpent que son adversaire, sur la même ligne d'attaque.



Le serpent rouge peut manger le pion jaune coché. Le serpent jaune perdra alors le pion coché et le pion A - qui ne sera ainsi plus relié à la tête.-



Dans cet autre exemple, le serpent rouge n'a pas le droit de manger le serpent par la case cochée car il oppose les 3 pions de sa ligne d'attaque aux 3 pions jaune de l'adversaire...

Si un serpent réussit à attaquer directement la tête de son adversaire, ce dernier perd immédiatement la partie.

Si le serpent qui a subi une attaque est toujours vivant, les pions qu'il a perdus sont remis, coté pomme, sur des cases libres de la grille, au bon vouloir du joueur attaquant, mais en respectant les règles de placement décrites plus haut. Ces pommes pourront être à nouveau mangées par leur propriétaire.

Qui perd... perd !

Un joueur perd la partie...

- s'il ne peut pas déplacer son serpent de tout son mouvement.
- ou si son serpent n'a plus de tête.