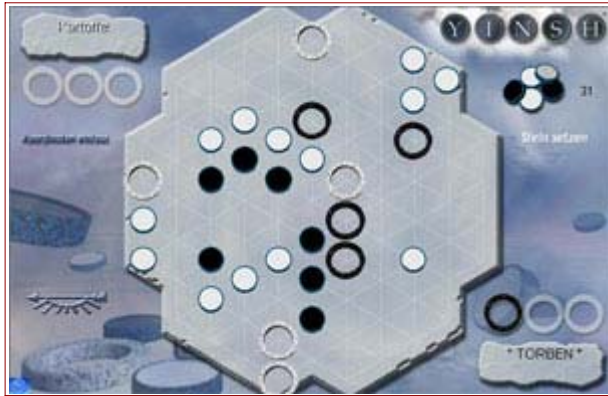


YINSH - INSTRUCTION

PRÉPARATION DU JEU

2 joueurs peuvent participer à une partie en tapant **/join** . Démarrez le jeu avec **/start** . Il est aussi possible d'utiliser les raccourcis de **l'outil Jeu** <URL: /Hilfe/Tools/Spielverwaltung/> .

LE BUT DU JEU



A YINSH il y a des anneaux et des marqueurs (voir l'image à gauche).

Chaque joueur possède 5 anneaux, qui sont placés tour à tour au début du jeu. A chaque fois qu'un joueur aligne cinq marqueurs de sa couleur, il doit retirer un de ses anneaux du plateau. Le premier joueur à avoir retiré trois anneaux gagne la partie. Il faut donc essayer trois fois dans la partie de construire une ligne de cinq marqueurs de sa couleur.

PLACER ET DEPLACER

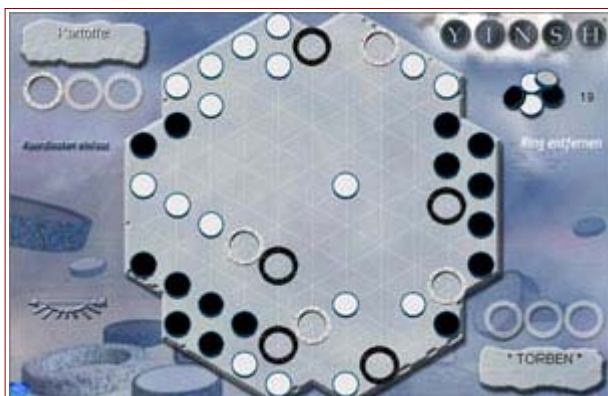


Au début, les joueurs posent alternativement leurs cinq anneaux à l'emplacement de leur choix sur le plateau (sur les intersections). Dans la suite du jeu, ces anneaux ne pourront se déplacer qu'en suivant les lignes du plateau.



Au début de son tour, on place un marqueur. Pour cela on clique au milieu d'un de ses anneaux et on y laisse un marqueur de sa couleur. Ensuite on doit déplacer cet anneau (par drag and drop) le long d'une ligne vers un emplacement libre en suivant les règles de déplacement suivantes :

- Un anneau ne peut pas sauter par-dessus un autre anneau (quelle que soit sa couleur)
- Un anneau peut sauter par-dessus des marqueurs, mais il doit dans ce cas s'arrêter sur la première case vide après avoir sauté au moins un marqueur. Avant cela il peut passer autant de places vides qu'il veut.



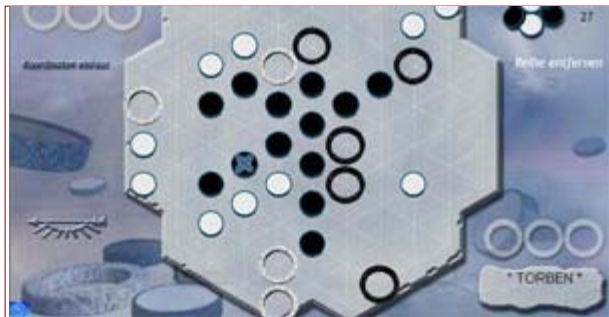
Tous les marqueurs ont deux faces : une blanche et une noire. Dans un tour, tous les marqueurs qui ont été survolés sont retournés. La face précédente du marqueur n'a aucune importance.

Par principe, les marqueurs ne peuvent être que retournés (ou retirés dans le cas de lignes). Ils ne sont jamais déplacés.

CONSTRUIRE UNE LIGNE, ENLEVER UN ANNEAU



Si un joueur réussit, par une pose habile des marqueurs et le

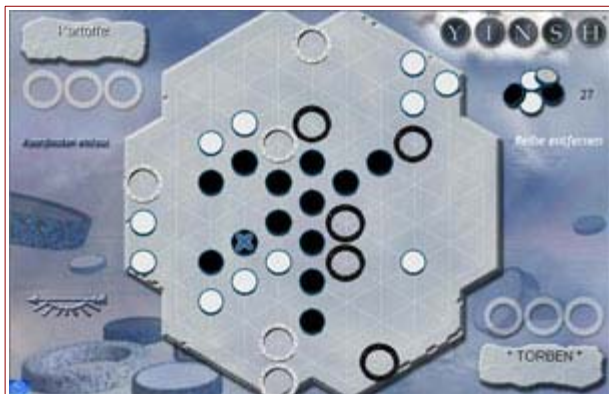


déplacement des anneaux, à construire un alignement de cinq marqueurs, qui ont tous sa couleur sur leur face supérieure, alors il retire les cinq marqueurs du plateau et retire un de ses anneaux.

Si dans un tour, plusieurs alignements de cinq sont formés (par ex un alignement de six), le joueur choisit en cliquant sur le premier et le dernier des cinq marqueurs, ceux qu'il souhaite retirer du plateau.

Il est également possible de former plusieurs alignements qui sont indépendants les uns des autres. Le joueur peut marquer plusieurs points suivant les circonstances. Il peut également donner des points à son adversaire, s'il lui construit une ligne.

FIN DE LA PARTIE



Le jeu s'arrête quand

- un joueur retire son troisième anneau du plateau. Il a alors gagné.
- la réserve de marqueurs est épuisée (la réserve est indiquée en haut à droite). Le joueur qui a retiré le plus d'anneaux gagne. Le jeu peut se terminer par une égalité.

Si dans un tour les 3èmes alignements des deux joueurs sont formés, le gagnant est le joueur dont c'est le tour car il peut retirer en premier

son anneau.

OPTIONS

log

Cette option trace le cours du jeu et le stocke sur le site yinsh.biskai.de <URL: <http://yinsh.biskai.de/index.php>>. Il est possible de s'y logger en tant qu'invité et regarder ou rejouer les anciennes parties.

time

Cette option limite le temps total de jeu de chaque joueur à la durée fixée. Si un joueur dépasse son temps, avant que le jeu soit terminé de manière régulière, ce joueur perd automatiquement.