

Polarity

Un jeu de Douglas Seaton
Pour 2 joueurs ou en équipes

Polarity est un jeu vivant et fascinant qui met à l'épreuve les ressources mentales et physiques des joueurs. Conçu pour 2 joueurs (ou 2 équipes), il est basé sur le principe magnétique selon lequel les pôles opposés s'attirent et les pôles semblables se repoussent. Il faudra à tout moment garder à l'esprit les champs magnétiques créés par les aimants dans l'aire de jeu circulaire.

But du jeu

Les joueurs tentent de placer tous les aimants dans l'aire de jeu de la façon décrite ci-dessous. Dès qu'un joueur n'a plus d'aimants, la partie prend fin. Les points sont marqués selon les piles d'aimants de chaque couleur formées sur l'aire de jeu. Le joueur qui finit en premier reçoit également un bonus de 1 point pour chaque aimant restant dans la main de son adversaire. Le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur.

Début du jeu

1. Avant de jouer, ôtez bracelets, bagues et montres.
2. Faites deux piles égales d'aimants noirs et blancs, et donnez-en un à chaque joueur.
3. On lance l'Aimant Rouge à pile ou face, en annonçant Nord (-) ou Sud (•), pour déterminer la Polarité Fondamentale de l'aire de jeu et la couleur de chaque joueur. Celui qui avait choisi la bonne face choisit la polarité (noir ou blanc) de ses aimants. Chaque joueur devra jouer tous ses coups en plaçant ses aimants avec sa couleur face visible (sur le dessus).
4. L'Aimant Rouge est ensuite placé au centre de l'aire de jeu sans être retourné (la Polarité Fondamentale déterminée par le lancer doit être conservée). Un joueur perd automatiquement la partie s'il provoque un contact entre un aimant et l'Aimant Rouge, ou s'il déplace ce dernier entièrement à l'extérieur du point central. On ne peut pas *incliner* (voir ci-dessous) d'aimants sur le champ magnétique de l'aimant central.
5. Le joueur avec les aimants blancs joue en premier. Il place 5 aimants à plat n'importe où dans les limites de l'aire de jeu (la meilleure stratégie est de placer les aimants initiaux éloignés les uns des autres). L'adversaire place ensuite ses 5 aimants initiaux noirs à plat sur l'aire de jeu. Après ce premier tour de placement, les joueurs n'ont plus le droit de placer un nouvel aimant à plat.
6. Dès lors, les joueurs jouent un nouvel aimant à tour de rôle de la façon décrite ci-dessous.
7. Un disque ou une pile se trouvant entièrement à l'extérieur de la limite circulaire est hors-jeu. Tous les aimants doivent être joués dans l'aire de jeu. Si une partie de l'aimant touche la limite de l'aire de jeu, celui-ci est toujours en jeu.

Jouer un aimant

On joue un nouvel aimant en le prenant de sa réserve d'aimants et en le mettant en jeu, toujours avec sa propre couleur tournée vers le haut. Cet aimant est désigné comme l'*aimant actif*, car son champ magnétique va agir sur les autres champs déjà en place sur l'aire de jeu.

Incliner un aimant

Les joueurs posent leurs aimants en tentant de les incliner contre le champ magnétique d'autres aimants déjà en place sur le tapis. Vous ne pouvez incliner un aimant uniquement sur les aimants de votre propre couleur (*cf. Illustration 1*). Lorsque vous essayez d'incliner un aimant, il y a 4 issues possibles, qui peuvent se produire séparément ou conjointement. Voyons d'abord chacune d'entre elles séparément.

Incliner un aimant avec succès

Un joueur incline un nouvel aimant contre un ou plusieurs aimants de la même couleur (celle du joueur) sans faire tomber un aimant déjà incliné ou provoquer un contact avec un autre aimant. Vous pouvez tenter d'incliner l'aimant actif contre un seul aimant à plat (c'est le plus simple), une pile de 2 aimants ou plus, ou contre un aimant déjà incliné (presque impossible – également connu sous le nom de coup *Gordon*). Si vous réussissez à incliner un aimant, la main (et la pression) passe à votre adversaire.

Faire tomber un aimant incliné

(cf. scénarii 1, 2 & 3)

Si en tentant d'incliner un aimant (ou à n'importe quel moment du jeu) vous faites tomber un aimant incliné sans qu'il n'entre en contact avec un autre, l'aimant actif est replacé dans votre réserve et votre tour prend fin. Les joueurs ne font généralement pas tomber les aimants exprès, mais cela peut toutefois se révéler utile, puisqu'un nouvel aimant à plat est alors disponible). Parfois un aimant adverse se retourne en tombant. Dans ce cas, votre adversaire doit ramasser cet aimant, remettre sa propre couleur face visible, puis le reposer à plat, n'importe où sur l'aire de jeu *(cf. scénario 5)*.

Provoquer un contact avec l'aimant actif

Si vous approchez l'aimant actif trop près d'un aimant déjà en jeu, l'attraction magnétique peut soulever ce dernier et le coller à l'aimant actif. Dans ce cas, votre tour prend fin et les 2 aimants retournent dans votre réserve.

Provoquer un contact entre aimants

Les aimants peuvent entrer en contact sur l'aire de jeu de 3 façons distinctes. Si cela se produit, vous donnez l'opportunité à l'adversaire de marquer des points en gagnant des piles (c'est-à-dire en convertissant des aimants) :

- 1) **Pile** : un empilement vertical de 2 aimants ou plus *(cf. scénario 6)* ;
- 2) **Bise** : 2 aimants (à plat ou inclinés) se touchant par leurs côtés uniquement *(cf. scénario 7)* ;
- 3) **Combinaison** : 3 aimants ou plus se touchant selon une combinaison quelconque des 2 situations ci-dessus (pile-pile, bise-bise, pile-bise) *(cf. scénario 8)*.

Quel que soit le nombre d'aimants en contact, la conséquence principale est la même. L'aimant actif du joueur ayant provoqué le contact retourne dans sa réserve (à moins qu'il soit en contact avec un autre aimant ou qu'il ait été incliné avec succès). L'adversaire doit ensuite *convertir* les aimants en retirant de l'aire de jeu, d'un seul coup, tous les aimants en contact, pour les assembler en pile. Cette règle s'applique même si les aimants forment déjà une pile de la bonne couleur. Il replace ensuite cette pile, avec sa propre couleur vers le haut, n'importe où sur l'aire de jeu *(cf. scénarii 9 & 10)*.

Note : Si en retirant une pile du tapis un nouveau contact est provoqué, on applique la même règle : la pile ayant causé le second contact (ou la chute d'un aimant incliné) retourne dans la réserve du joueur fautif, et c'est à son adversaire de convertir la nouvelle pile avant de jouer un nouvel aimant (cf. scénario 13).

Provoquer un contact peut parfois être utilisé comme tactique offensive. Un joueur peut par exemple provoquer intentionnellement une *bise* entre 2 aimants à plat dont l'un soutient un aimant incliné *(cf. scénario 14)*. Lorsque l'adversaire tentera de convertir la *bise*, l'aimant incliné tombera forcément. La pile non convertie ira donc dans sa réserve, ajoutant 2 aimants à jouer, et le premier joueur reprendra la main.

Enfin, il arrive que plus d'une seule des 4 issues possibles se produisent en même temps. Dans ce cas, les mêmes règles s'appliquent. Par exemple, si l'aimant incliné qu'un joueur vient de faire

tomber entre immédiatement en contact avec d'autres aimants, l'aimant actif retourne dans sa réserve et l'adversaire doit convertir tous les aimants en contact avant de commencer son propre tour.

Sortir un aimant

Si un aimant ou une pile est entièrement poussé en dehors des limites de l'aire de jeu, il ou elle retourne dans la réserve du joueur fautif et son tour s'achève.

Pareillement, si un (ou plusieurs) aimant est attiré hors de l'aire de jeu par un aimant actif tenu par un joueur, il est considéré hors-jeu et retourne, avec l'aimant actif, dans la réserve de ce joueur (cf. scénario 12). C'est ensuite à l'adversaire de jouer.

Déplacer un aimant

En tentant de placer son aimant actif, il arrive qu'un joueur déplace un aimant à plat ou une pile d'une distance supérieure à son propre diamètre. Dans ce cas, le joueur arrête immédiatement de jouer et l'aimant actif retourne dans sa réserve, à moins qu'il ne soit entré en contact avec d'autres aimants (*cf. règles ci-dessus*).

C'est alors au tour de l'adversaire de jouer. On laisse l'aimant déplacé sur sa nouvelle position, à moins qu'il ne soit en contact avec un autre (*cf. règles ci-dessus*).

Les aimants inclinés peuvent rouler sur plus d'un diamètre tant qu'ils ne tombent pas et qu'ils n'entrent pas en contact avec d'autres aimants (*cf. règles ci-dessus*).

Conversions multiples

Lorsqu'un joueur se retrouve en position d'effectuer 2 conversions ou plus, il doit les réussir séparément, dans l'ordre de son choix, avant de jouer un coup normal. S'il échoue à l'une d'elles, tous les aimants non convertis restent en place. La main passe à l'adversaire, qui doit à son tour effectuer toutes les conversions restantes avant de jouer.

Responsabilité

Un joueur qui provoque accidentellement une réaction (par exemple en bousculant la table ou en approchant trop sa réserve de l'aire de jeu) est responsable de cet événement, que ce soit ou non son tour. Les règles ci-dessus s'appliquent en conséquence.

Dans tous les autres cas, le joueur est considéré comme responsable de tout événement sur l'aire de jeu dès l'instant qu'il saisit un aimant actif ou à convertir, jusqu'à ce qu'il ait fini son coup et que l'adversaire saisisse à son tour un aimant.

Fin du jeu et marquage des points

La partie s'achève dès qu'un joueur joue le dernier aimant de sa réserve. Si cet ultime coup provoque un événement, l'adversaire doit effectuer normalement la conversion, mais ne plus jouer après cela, mais s'il la réussit.

Les aimants à plat seuls ne rapportent aucun point. Chaque aimant d'une pile rapporte 1 point. Chaque joueur fait le total de tous les aimants des piles de leur propre couleur. Le joueur ayant posé tous ses aimants marque également 1 point par aimant restant dans la réserve de son adversaire.

Si, à n'importe quel moment de la partie, tous les aimants dans l'aire de jeu sont de la couleur du même joueur, ce dernier gagne automatiquement. Il marque la somme des points dans l'aire de jeu et dans la réserve de son adversaire.

Le cube de dédoublement rend le jeu encore plus passionnant. Il fonctionne de la même façon qu'au Backgammon.

Jeu en équipe

On peut également jouer à Polarity en 2 équipes : les joueurs de chaque équipe jouent chaque tour alternativement.

L'esprit de Polarity

Polarity est une idée simple, basée sur la réalité, cadrée par des règles, conçue par le jugement, jouée par l'adresse, apprise par la pratique.

Créé par l'artiste Douglas Seaton, Polarity est une œuvre d'art en perpétuel changement. À la fin d'une partie, il y a bien plus qu'un vainqueur et un vaincu : une sculpture est réalisée, non pas par un lointain artiste, mais par les participants eux-mêmes.

Traduction : mattintheweb@club.fr

*N'hésitez pas à m'envoyer
vos commentaires et corrections*

8/01/06