



Dejarik Holochess Game board - Plateau de jeu d'échec dejarik en bois et figurines en terre peintes à la gouache.

Règles du Dejarik

Ci dessous figurent la première version des règles du Dejarik. En raison de leur complexité, une deuxième version plus facile à apprendre est [proposée ici](#). Je vous la recommande vivement !

Voici les règles du *Dejarik classique* tel que le jouait son inventeur Groï, wookiee sage, qui pratiquait ce jeu avec ses compagnons. Récemment, la société Dejarik a édité ce jeu de manière massive et l'a ainsi popularisé. Depuis, le nom de "jeu de Groï" a disparu du langage courant et n'est plus utilisé que par quelques rares puristes.

Présentation du jeu

Le Dejarik se joue à deux. Il permet des parties de 5 à 10 minutes Il se compose d'un échiquier circulaire de 25 cases et de 2 jeux de 4 pions blancs et noirs pour chaque joueur.

L'échiquier est divisé en trois zones distinctes :

1) Le centre (1 case)

Également appelée case "Dejarik", elle permet à tout pion de traverser tout l'échiquier en deux coups seulement. Un pion sur la case Dejarik ne peut être tué.

2) La couronne intérieure (12 cases)

C'est la zone de combat. Tout pion situé sur une de ces cases prend le risque de se faire tuer.

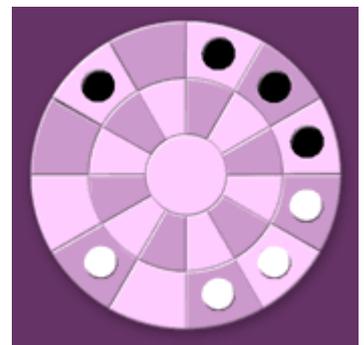
3) La couronne extérieure (12 cases)

Les cases de la couronne extérieure sont considérées comme la "maison". Les pions s'y trouvant ne peuvent être tués..

Tant qu'un pion est sur une case de la couronne extérieure ou sur la case centrale, il ne craint rien.

On dit que des cases sont à côté, à droite ou à gauche si elles sont mitoyennes sur la même couronne. On dit qu'elles sont en face, devant ou derrière si elles sont mitoyennes sur deux couronnes différentes. Au début de la partie, les pions sont disposées sur la couronne extérieure comme le montre le schéma ci-contre.

Vous pouvez jouer plusieurs parties et compter les points lorsque vous avez décidé d'arrêter. Les wookieees jouaient jusqu'à ce que l'un des joueurs atteignent 12 points alors que les commerçants corréliens jouaient un crédit (ou plus) du point... parfois jusqu'à l'un des deux soit ruiné.

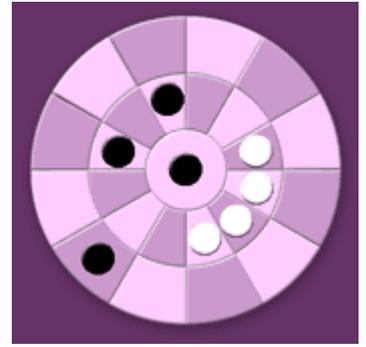


Starting position

Gagner 3 points

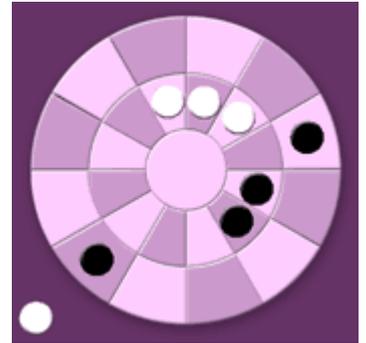
L'objectif de chaque joueur est d'aligner ses 4 pions sur la couronne intérieure de façon à ce que chacun se touche.

Dans l'exemple ci-contre, le joueur blanc est gagnant et marque trois points.



Gagner 1 point

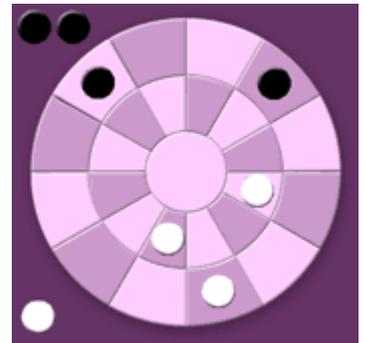
Dans le cas où un joueur a perdu un pion, il peut encore en aligner trois et ne marque alors qu'un point. Dans l'exemple ci-contre, le joueur blanc gagne la partie de un point.



Gagner 2 points

Le troisième moyen pour gagner est de retirer du jeu deux pions adverse.

Dans l'exemple ci-contre, les noirs ont perdu deux pions et perdent alors la partie de 2 points.



Autres fins

Répétition de mouvements - Si la même position arrive trois fois dans une partie, alors la partie de termine égalité et chacun des joueurs marque un point.

Si tous les pions sont bloqués, la partie est déclarée nulle et chaque joueur ne marque aucun point.

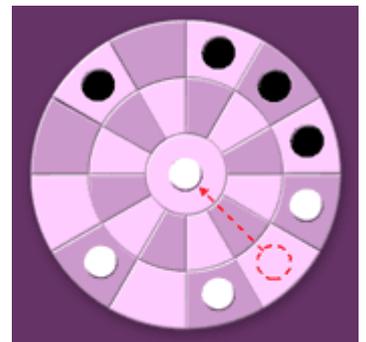
Les wookieees ajoutaient à cette règle l'interdiction de continuer la série de partie dans l'instant, et la possibilité de la remettre au plus tôt le lendemain.

Déplacements

Les déplacements possibles sont :

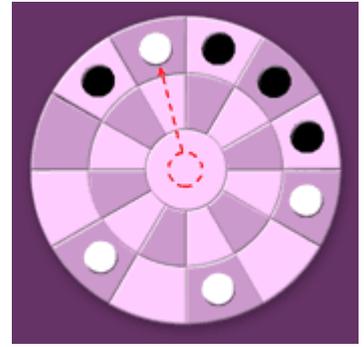
Dejarik

Couronne extérieure vers le centre. Il ne doit pas y avoir de pion sur la couronne intérieure empêchant l'accès à la case centrale.



Dejarik inverse

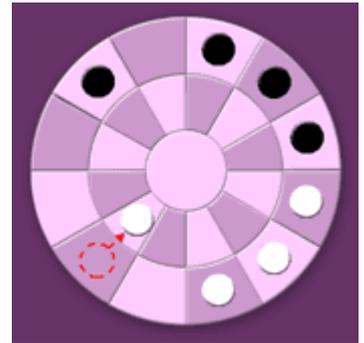
Centre vers la couronne extérieure. Il ne doit pas y avoir de pion sur la couronne intérieure empêchant l'accès à la case centrale.



Sortie

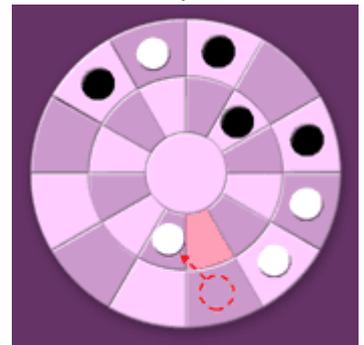
Ces déplacements sont considérés comme des sorties car le pion qui effectue ce mouvement se place sur la couronne intérieure où il peut être tué. Couronne extérieure vers couronne intérieure. Il y a trois sorties possibles :

1) Droit : Couronne extérieure vers la case de la couronne intérieure en face



2) En diagonale : Couronne extérieure vers la couronne intérieure en diagonale. Pour que le pion puisse sortir en diagonale (1 case à côté), il ne doit y avoir de pion ni devant, ni sur la case destination. la sortie en diagonale n'est pas possible au premier tour de chaque joueur.

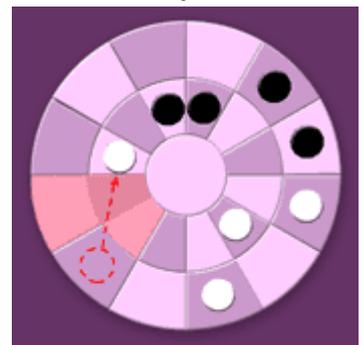
La sortie en diagonales est interdite au premier tour de chaque joueur.



3) En double diagonale : Couronne extérieure vers la couronne intérieure en diagonale (2 cases à côté). Pour que le pion blanc puisse sortir, il ne doit y avoir de pion ni devant, ni à côté, ni sur la case en diagonale donnant accès à la case destination. la sortie en diagonale n'est pas possible au premier tour de chaque joueur.

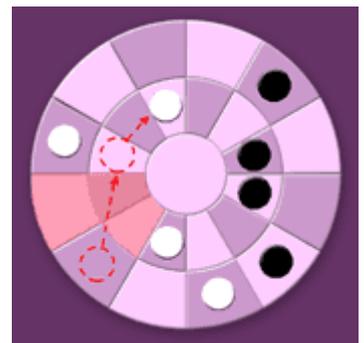
Dans l'exemple ci-contre, la sortie en diagonale se fait sur la gauche.

La sortie en diagonales est interdite au premier tour de chaque joueur.



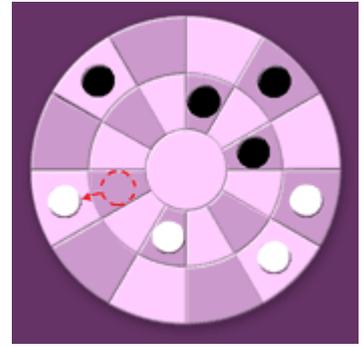
Sortie augmentée : Si lors d'une sortie en diagonale (qu'elle soit simple ou double), le pion se trouve en face (couronne extérieure), d'un de ceux du même joueur il doit effectuer un déplacement de deux cases supplémentaires sur la couronne intérieure. On parle alors de sortie augmentée. Cette augmentation peut se répéter autant de fois que le pion passe devant un pion du même joueur, mais uniquement dans le tour où il est sortie en diagonale.

Dans le cas où l'augmentation de deux cases ne peut pas se faire (qu'elle qu'en soit la raison) , le pion ne subit alors aucune augmentation.



Rentrée

Ce mouvement se fait d'une case de la couronne intérieure à la case derrière sur la couronne extérieure.
Remarque : la Rentrée est le seul déplacement possible pour un pion situé sur la couronne intérieure.

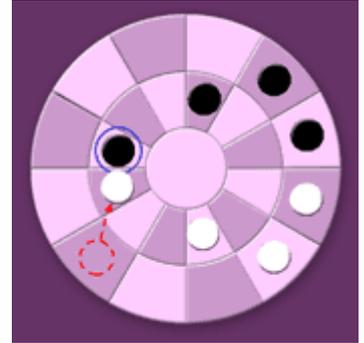


Retrait d'un pion du jeu

Pour supprimer un pion adverse, il faut disposer d'un pion sur la couronne extérieure et le sortir en diagonale. Si le pion sorti ainsi se retrouve à côté d'un pion adverse (donc sur la couronne intérieure uniquement), ce dernier est détruit.

Cette destruction est aussi valable lors d'une double diagonale ou lors d'une sortie augmentée.

Cas particulier : si lors de cette sortie, le pion se place à la fois à devant un pion du même joueur (provoquant normalement une augmentation) et à côté d'un pion adverse (permettant de supprimer un pion adverse), seul le pion adverse est supprimé. Il n'y a donc pas de sortie augmentée. Remarquez que le pion sorti ainsi se retrouve bloqué, ne pouvant reculer, et le pion situé derrière, celui-ci ne pouvant sortir.



Remarques

Il ne peut en aucun cas y avoir deux pions sur une même case.

Bien qu'il existe des cas de déplacement de deux cases, un pion ne peut jamais passer au dessus d'un autre. Donc, pour tout déplacement, de plus d'une case, il ne doit pas y avoir de pion sur le chemin.

Les mouvements latéraux (à gauche ou à droite) sur la couronne extérieure est absolument interdite, et les mouvements latéraux (à gauche ou à droite) sur la couronne intérieure ne peuvent se produire que dans le cas d'une sortie augmentée.