

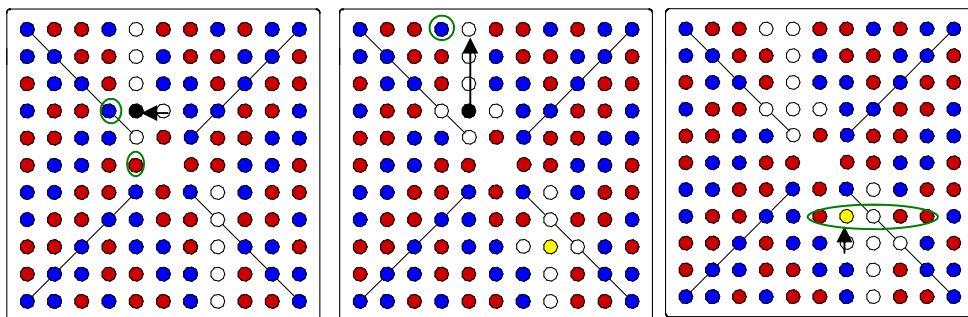
Chaque joueur à son tour déplace la bille qu'il vient de choisir comme Kas et la remplace par une bille blanche ou noire afin de bien pouvoir l'identifier.

Le Kas se déplace en ligne et en colonne (comme la tour aux échecs), il ne peut pas sauter par-dessus d'autres pions ni passer par le centre du plateau (case manquante)

Le kas ne peut pas se déplacer sans prendre, si aucune capture n'est possible pour un joueur alors qu'il reste des billes sur le plateau, alors la partie est terminée, et ce joueur a perdu.

Le mode de capture que l'on trouve dans le pasang est unique :

- A son tour de jouer, le joueur déplace son Kas horizontalement ou verticalement
- Un déplacement horizontal permet des captures sur des alignements verticaux (sauf au premier déplacement du Kas)
- Un déplacement vertical permet des captures sur des alignements horizontaux.
- On ne peut capturer sur un déplacement que des billes d'une même couleur.
- On ne peut capturer qu'un nombre impair de billes (1,3,5...)
- Pour capturer, il faut qu'après son déplacement, le Kas soit aligné avec un nombre impair de billes d'une même couleur et qu'aucune bille de l'autre couleur (ou le kas de l'adversaire) ne soit intercalée entre celles-ci.



Le joueur 1 déplace son Kas, celui-ci se retrouve alignée avec une bille rouge et une bille bleue, il choisit d'enlever celle qu'il veut.
Attention : Il ne peut enlever la bille bleue que parce qu'il s'agit du premier déplacement de son Kas.

Le joueur 2 a joué...
Le joueur 1 déplace son kas et prend la bille bleue (encerclée de vert)
La règle du déplacement vertical et de la capture sur un alignement horizontal s'applique désormais

Plus tard dans la partie...
En déplaçant son kas verticalement, celui-ci se trouve aligné horizontalement avec trois pions rouge sans aucun pion bleu intercalé.
Il capture donc ces trois pions.

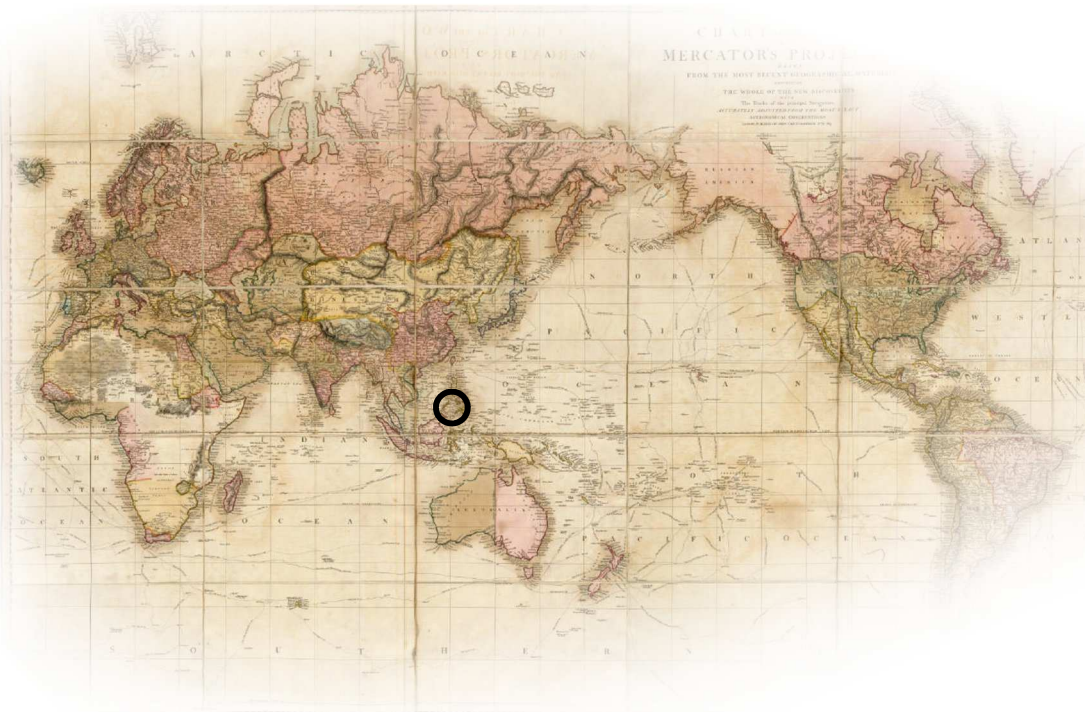
Lorsqu'il n'y a plus aucune bille à capturer sur la plateau, la partie prend fin.
Les joueurs comptent alors leurs points, celui qui a le résultat le plus élevé remporte la partie.

Variante : La sélection du Kas peut également se faire par saut, dans ce cas, il faut choisir un pion dans une colonne qui en sautant par-dessus un autre pion, arrive dans le passage qu'il vient de libérer, les autres modalités du jeu restent inchangées.



Geoludie

Un Monde de Jeux



Livret de règles

pasang

Jeu de stratégie
Brunei
2 joueurs

Le Pasang est un jeu de stratégie originaire de Brunei, il a été décrit par RC BELL dans son ouvrage *Discovering old board games* (Shire publications 1973), qui a été communiquée à ce dernier par le conservateur du musée national de Brunei.

L'université Brunei Darussalam a entrepris de refaire découvrir ce jeu traditionnel via l'édition d'un logiciel qui permet de jouer au Pasang, les règles présentées dans ce cadre sont très différentes de celles présentées par R.C BELL. Elles nous apparaissent comme étant les véritables règles du pasang. Nous avons donc choisi de vous présenter celles-ci.

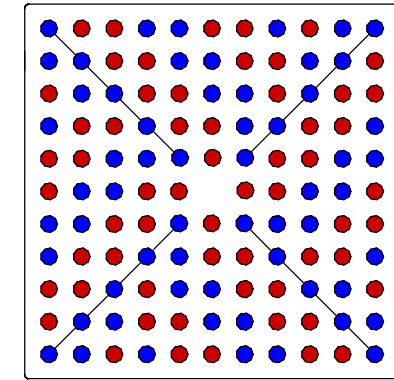
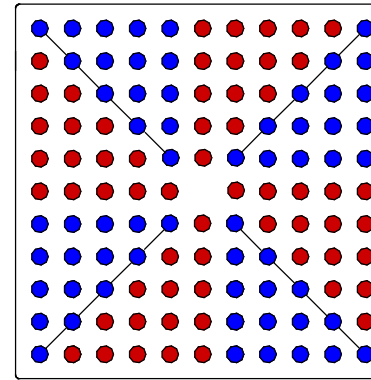
Le Pasang est (était) joué principalement par les femmes durant les nuits de cérémonie entourant la circoncision.

Joueurs : 2

Matériel : 1 tablier de 120 cases, 60 billes de chaque couleur + 1 bille noire et 1 bille blanche

Objectif : Collecter le maximum de points, les billes rouges valent 1, les bleues valent 2, ou empêcher l'adversaire de jouer.

Disposition de départ : Il existe de nombreuses dispositions traditionnelles de départ (plus de trente) , en voici deux :



Il est permis au joueur qui dispose les billes de créer une disposition particulière (symétrique)

Début de partie : Le joueur qui installe les billes démarre la partie, chaque joueur se place d'un coté du plateau de jeu.

Le coup d'ouverture consiste à enlever (et à conserver pour le décompte final) une des onze colonnes de cinq billes en face de lui:

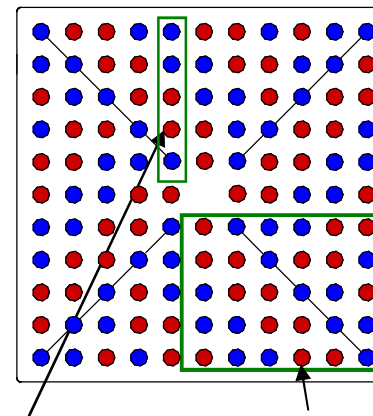
Le deuxième joueur enlève également une colonne de cinq billes, mais celle-ci doit se situer dans la partie diagonalement opposée.

Si le premier joueur a enlevé la ligne centrale, le deuxième joueur peut enlever une colonne où il le veut sauf au centre.

CONTENU

1 PLATEAU DE 120 CASES EN MOABI

122 Billes (60 de chaque couleur + 2 autres billes)



Le joueur enlève cette colonne

Le joueur 2 peut enlever une de ces six colonnes.

Le choix du Kas : Le Kas est la bille que chaque joueur déplacera à son tour de jeu. Chaque joueur aura le loisir de choisir son Kas (à son tour de jeu), il doit se situer en bordure du passage qu'il vient de libérer après son premier coup

Ex : Les billes qui peuvent être choisies comme Kas sont encadrées en vert

