



Squaryd (créé par Pierre BAUDY)

Le squaryd se joue sur un plateau carré de 48 cases et chaque joueur dispose de 24 pions de sa couleur.

But du jeu :

Réaliser un **carré** constitué de 4 de ses propres pions aux sommets.

Menace et défense :

- on menace l'adversaire en posant un pion qui est le troisième sommet d'un carré (menaçant l'adversaire donc de faire un carré au prochain coup).
- Pour empêcher la réalisation de ce carré, l'adversaire **doit** poser sur le dernier sommet libre de ce carré un **pion doublé** (2 pions l'un sur l'autre).

Déroulement d'une partie :

1. Les pions foncés commencent en jouant un de leurs pions où ils veulent sur le plateau vide.
2. Puis chacun leur tour chaque joueur joue en deux temps :
 - en défense : autant de pions doublés qu'il faut pour parer toutes les menaces créées par le dernier coups de l'adversaire (la pose d'un pion peut en effet créer plusieurs menaces simultanément)
 - **Puis** en attaque en posant un de ses pions sur une case libre.
3. La partie s'arrête :
 - soit quand l'un des joueurs n'a plus de pions, auquel cas son adversaire pose tous les pions qui lui restent sur des cases libres du plateau.
 - soit quand l'un des 2 joueurs joue et gagne la partie.

Gain d'une partie :

Il y a trois façons de gagner une partie:

1. En désignant un carré constitué de quatre pions **simples** (pas de pions doublés dans un carré de pions simple) de sa **propre** couleur, après sa réalisation, à n'importe quel moment de la partie (il peut en effet arriver que l'on fasse un carré et ne pas s'en apercevoir tout de suite).
2. En désignant un carré constitué de quatre pions **doublés** de la couleur **adverse**, à n'importe quel moment de la partie (l'adversaire n'est en effet pas maître de la position des pions doublés qu'on l'a contraint à poser).
3. Sur erreur adverse : si l'un des joueurs voit qu'une des menaces qu'il vient de créer :
 - est contrée par un pion simple, au lieu d'un pion doublé
 - à condition qu'il le dénonce **avant** de jouer son propre coup (ceci pour éviter tout litige ultérieur).
 - et sauf si ce pion simple **ferme un carré adverse** (il y avait donc **déjà** une menace adverse !)

Partie nulle :

Si aucun des deux joueurs n'a pu gagner, la partie est déclarée nulle.

Attention !! Si un des joueurs crée une menace en posant son **dernier** pion, son adversaire n'est pas tenu de la contrer, puisque ce carré ne pourra pas être réalisé, faute de pion. Mais il **ne doit toutefois pas** poser un pion simple à l'endroit en cause.