

BILLO, UN JEU ITALIEN À PIONS COMPLÉMENTAIRES

Michel Boutin
Membre du groupe
Jeux et pratiques ludiques des Ceméa

Un pion rond et un pion carré évidés de même couleur s'emboîtent pour former un « super-pion ». Cette notion de complément est originale dans l'univers des jeux de pions (Figures 1 et 2).

ÉQUIPEMENT

- Un tablier carré de 64 cases
- 16 pions noirs (ou jaunes) dont 8 ronds et 8 carrés évidés
- 16 pions rouges (ou orange) dont 8 ronds et 8 carrés évidés

SITUATION INITIALE

Tous les pions sont installés sur le tablier (Figure 2). L'un des joueurs joue avec les pions jaunes, son adversaire avec les oranges.

BUT DU JEU

Éliminer tous les pions adverses ou les bloquer.

DÉROULEMENT DU JEU

Les déplacements

Chaque joueur déplace à tour de rôle l'un de ses pions (un rond ou un carré) en effectuant éventuellement une prise. Les super-pions, composés chacun d'un rond associé à un carré, ne sont ni prenables ni mobiles. Un pion (rond ou carré) se déplace d'un seul pas vers l'avant sur une case libre, ou occupée par un pion complémentaire de sa couleur : un rond vers un carré et inversement.

Un pion ne peut donc pas reculer ni aller sur les côtés, seules les trois cases devant lui sont accessibles. Lors d'un même coup, un pion peut aussi avancer de plusieurs cases en transitant par des pions complémentaires de sa couleur (Figure 3).



Figure 1 - La boîte du jeu.

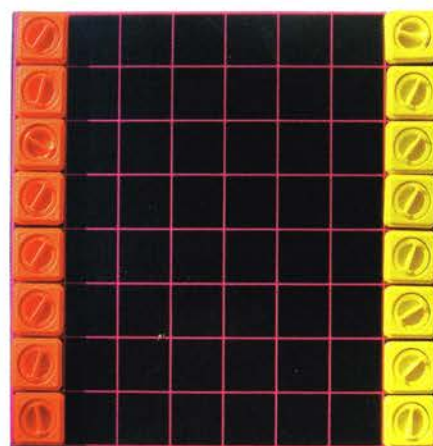


Figure 2 - Le tablier du jeu et la position des pions au départ.

Les prises

Un rond peut prendre un carré adverse et inversement, seulement dans le sens de la marche.

Quatre types de prises sont possibles (Figure 4) :

- La prise directe sur une case adjacente ;
- la prise multiple permet de prendre plusieurs pions en un seul tour ;
- la prise à distance permet de prendre un pion éloigné ;
- la prise intermédiaire permet d'effectuer une prise « en passant ».

La prise est « obligatoire » mais si le joueur en position d'être pris ne la revendique pas, le preneur peut s'en dispenser. Les pions (ronds ou carrés) sont prenables mais les super-pions ne le sont pas. Les quatre systèmes de prises peuvent se combiner (Figure 5).

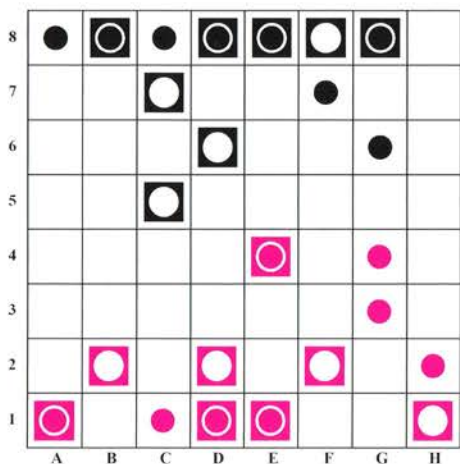
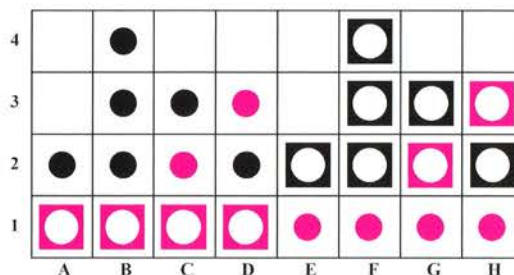


Figure 3 - Exemples de déplacements :

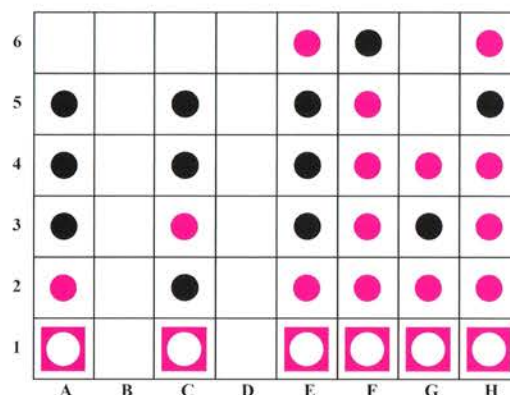
- le rond rouge C1 peut aller en B2, C2 ou D2 ;
 - le carré rouge H1 en G2, ou en G4 en transitant par H2 et G3 ;
 - le carré noir B8 en A7 ou B7 mais les ronds B8, C8 et D8 peuvent aller directement en C5 en transitant par C7 et D6.
- Lors de ces déplacements par transition sur d'autres pions, les joueurs peuvent choisir de s'arrêter où ils veulent. Par exemple, le carré H1 peut stopper sa course en G3.

Figure 4 – Exemples de prises :



- la prise directe : A1 prend A2. E1 prend E2 ;
- la prise multiple : B1 prend B2, B3 et B4. F1 prend F2, F3 et F4 ;
- la prise à distance : C1 prend C3. G1 prend G3 ;
- la prise « en passant » : D1 prend D2 et s'arrête en D3. H1 prend H2 et s'arrête en H3 ;

Figure 5 – Exemples de combinaisons de prises :



- le carré A1 prend A3, A4 et A5 ;
- le carré C1 prend C2, C4 et C5 ;
- le carré E1 prend E3, E4 et E5 puis s'arrête en E6 ; le carré F1 prend F6 ;
- le carré G1 prend G3 puis s'arrête en G4 ; le carré H1 prend H5 puis s'arrête en H6.

La mutation des pions

Quand un pion arrive sur la ligne de départ de son adversaire il est changé en « billo ». Cette nouvelle entité est matérialisée par la superposition de deux pions élémentaires de même nature (deux carrés ou deux ronds). Un billo se déplace d'un seul pas sur l'une des huit cases adjacentes à sa position initiale, et il prend comme un pion : un billo ne prend qu'un billo adverse de forme complémentaire. Pour effectuer une prise ou se déplacer, un pion rond peut transiter par un billo carré (un carré via un rond) et inversement. Deux billos complémentaires (même couleur) peuvent s'assembler pour former un super-billo : par exemple, deux ronds rouges superposés peuvent se combiner avec deux carrés rouges également superposés et former alors un super-billo de quatre pions. Cette nouvelle formation n'est ni déplaçable ni prenable.

FIN DE PARTIE

Le joueur, qui bloque tout déplacement à son adversaire ou élimine tous ses pions, gagne la partie.

COMMENTAIRES

Inventé et édité en 1993 en Italie par Alberto Glisoni, ce jeu est pratiquement inconnu en France. L'originalité de *Billo* est l'utilisation de pions complémentaires pouvant se réunir pour former des super-pions dont le statut est différent : les pions sont mobiles, ils peuvent prendre et être pris contrairement aux super-pions.

En raison du grand nombre de combinaisons (pions, super-pions, billos, super-billos), la stratégie du jeu est complexe mais il semblerait que la moindre erreur en début de partie soit difficilement récupérable. Quand les joueurs n'attaquent pas rapidement, deux murs de super-pions se retrouvent face à face au milieu du tablier ; un joueur devra alors attaquer en sacrifiant un ou plusieurs pions. Le premier joueur qui obtient un billo prend un avantage incontestable en attaquant son adversaire dans toutes les directions. Ainsi, ce dernier a intérêt à former un billo le plus rapidement possible pour rééquilibrer le jeu. ■