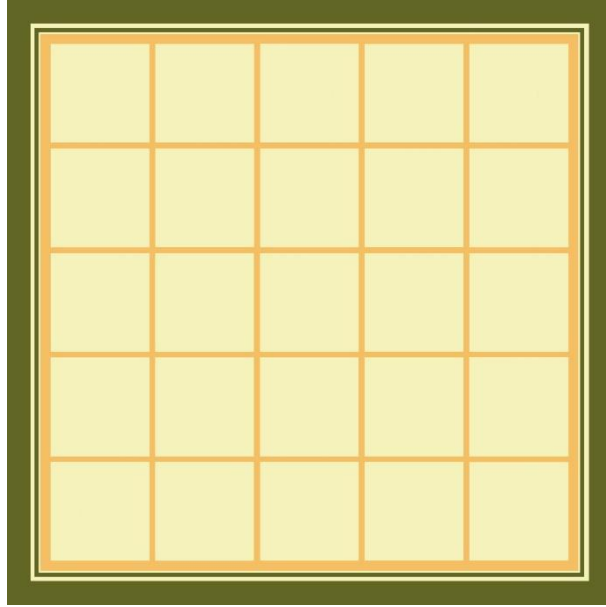


LE NEUTRON



Inventé en 1978 par l'Américain Robert A. Kraus, le *Neutron* s'inscrit dans la lignée des jeux abstraits minimalistes. Son principe reprend celui du *Bobail*, un jeu traditionnel africain joué depuis longtemps sur un petit damier avec une pièce neutre au centre.

Kraus, plutôt que de revendiquer une exclusivité, choisit de placer immédiatement son jeu dans le domaine public, geste qui permit sa diffusion libre et rapide dans les cercles de joueurs. Le Neutron a ainsi circulé en Europe et en Amérique comme un « *classique discret* », inspirant des variantes telles que le *Neutreeko* et influençant la conception de nombreux jeux abstraits modernes.

But du jeu

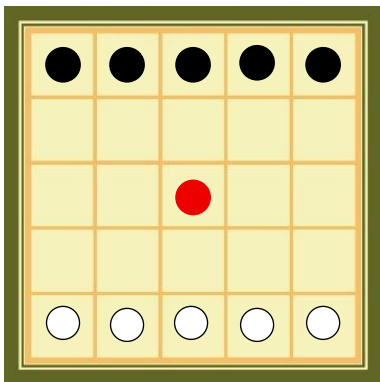
Amener le pion **Neutron** (pion neutre) dans **son propre camp** (sa rangée de départ).
Il existe aussi d'autres conditions de victoire (voir plus bas).

Matériel

- Un **plateau 5×5** cases.
- **5 pions clairs** (joueur 1).
- **5 pions foncés** (joueur 2).
- **1 pion neutre** = le **Neutron**, placé au centre au départ.

Mise en place

- Chaque joueur place ses 5 pions sur **sa rangée de départ** (la première ligne devant lui).
- Le **Neutron** est posé au **centre du plateau**.



Position de départ

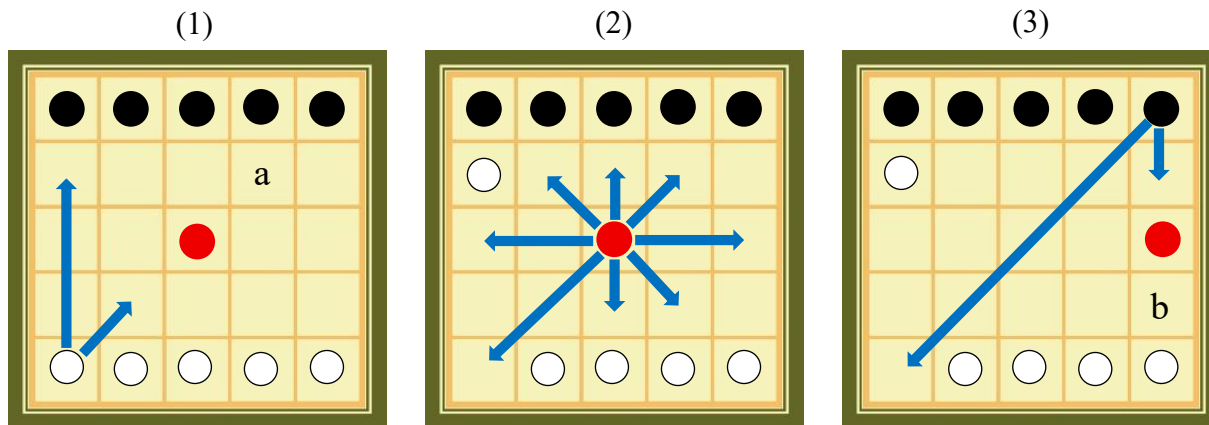
Déroulement d'un tour

1. **Premier coup de la partie** : le joueur qui commence **ne déplace pas le Neutron**, il déplace seulement un de ses pions.
2. Ensuite, à chaque tour, le joueur doit :
 - **Déplacer le Neutron** en premier.
 - Puis **déplacer un de ses propres pions**.

Déplacements

- Tous les pions (y compris le Neutron) se déplacent en **ligne droite** :
 - **orthogonale** (haut, bas, gauche, droite)
 - ou **diagonale**
- Ils avancent **aussi loin que possible** jusqu'à rencontrer un obstacle :
 - le bord du plateau
 - ou un autre pion.
- Aucun saut de pion n'est autorisé.

Exemple d'un début de partie



1. Les blancs jouent en déplaçant un pion
2. Les noirs déplacent le Neutron
3. Les noirs jouent en déplaçant un pion

Les sauts de pions n'étant pas autorisés, le pion blanc ne pourrait pas se déplacer vers la case marquée d'un « a » et le pion noir ne pourrait pas se déplacer vers la case marquée d'un « b ».

Fin de partie et conditions de victoire

Un joueur gagne s'il réussit à :

- **Amener le Neutron dans son propre camp** (sa rangée de départ).
- **Forcer l'adversaire** à amener lui-même le Neutron dans notre rangée de départ.
- **Bloquer l'adversaire** : si celui-ci ne peut plus déplacer soit le Neutron, soit un de ses pions.