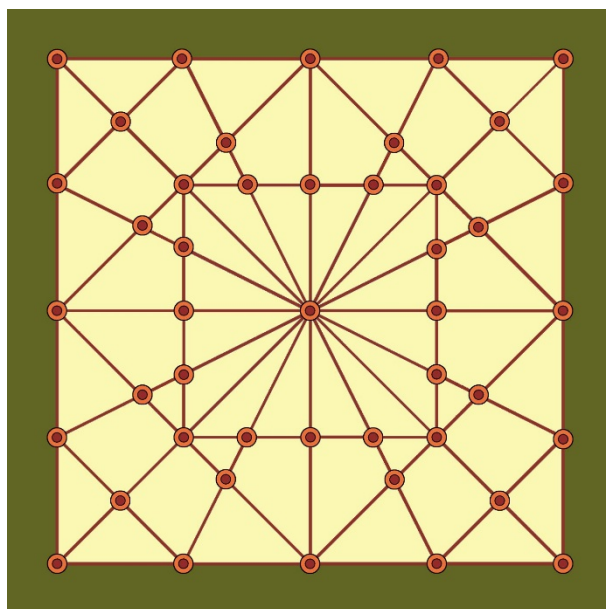


LE TONKIN



Le *Tonkin* est un jeu de pions français créé à la fin du XIX^e siècle. Apparu dans un contexte marqué par l'expansion coloniale, son nom à consonance orientale – très en vogue à l'époque – est directement inspiré par l'une des six composantes de l'Indochine française : le Tonkin, région septentrionale de l'actuel Viêt Nam.

Accessible et rapide, *Le Tonkin* séduit immédiatement par la richesse de ses combinaisons. Au début du XX^e siècle, le jeu est ainsi publié dans divers recueils de jeux de société où il est apprécié tant pour son côté tactique que pour la simplicité de ses règles.

Malgré cet engouement, le jeu disparaît peu à peu des catalogues au cours des années 1920-1930 pour pratiquement sombrer dans l'oubli vers le milieu du XX^e siècle.

But du jeu

Être le premier à réaliser un alignement sur une ligne complète de 3,5 ou 7 pions.
Bloquer les pions de son adversaire pour l'empêcher de bouger.

Matériel

- Un tablier carré comportant **45 intersections** (Fig. 1)
- **10 pions clairs** (joueur 1)
- **10 pions foncés** (joueur 2)

Déroulement de la partie

Lorsque la partie commence, le plateau est vide. Chaque joueur joue à tour de rôle.

La partie se déroule en deux phases :

1. La phase de pose
2. La phase de déplacements

Pendant la première phase de jeu, les joueurs posent tour à tour un pion sur le plateau. Le pion doit être posé sur une intersection libre.

Une fois que tous les pions sont en jeu, si aucun alignement gagnant n'a été réalisé, la seconde phase commence. Chaque joueur déplace alors un de ses pions à chaque tour de jeu. Un pion se déplace sur une intersection voisine libre, en suivant une ligne. Toutes les directions sont autorisées (Fig. 2). Il est par contre interdit de sauter au-dessus d'un autre pion.

Fin de partie

Le joueur qui parvient à occuper une ligne complète de 3, 5 ou 7 pions a gagné (Fig. 3).

Un joueur qui, lors de la phase de déplacements, n'est pas en mesure de bouger un pion perd la partie.

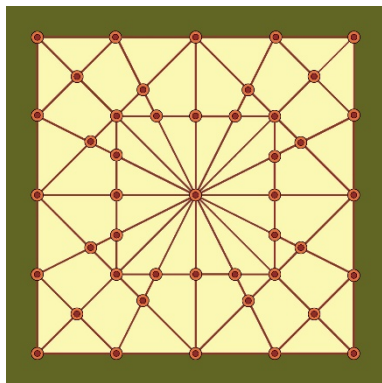


Fig. 1 : Plateau de TONKIN

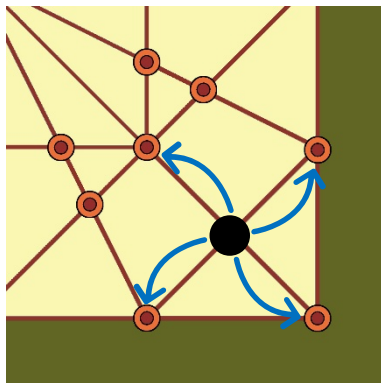


Fig. 2 : Possibilités de déplacements d'un pion

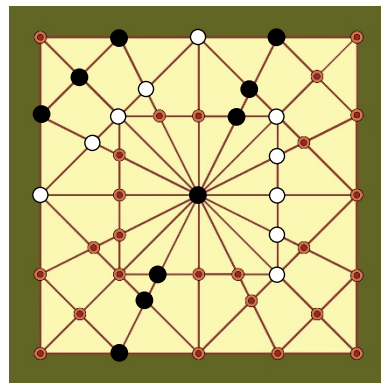


Fig. 3 : Quatre exemples d'alignements victorieux