

HIRP

LE JEU

HIRP: (ou, en islandais ancien "Hirð"), signifie "garde du corps". Le mot est probablement lié au vieil anglais hired, signifiant "maisonnée, famille, suite, cour". Le mot est utilisé pour un groupe de guerriers libres choisissant volontairement de prêter serment pour protéger le roi (Lofðungur). En plus d'être le nom de la cour royale et celui d'un garde, HIRP pourrait également avoir un rapport avec le terme de vieux norrois Hirða, qui consiste à prendre soin de quelque chose, comme une controverse à propos d'un territoire.

Contenu

HIRP est joué par deux joueurs et constitué de deux sets de pièces de jeu, un Silfr (argent) et un Gull (or):

❖ 30 Hirp (Gardes viking royaux, 15 par joueur) – Petites pièces rondes

❖ 6 Karve (Bateau viking, 3 par joueur) – Pièces en forme de bateau

❖ 2 Lofðungur (Roi viking, 1 par joueur) – Grosse pièce ronde

❖ 1 Penningr (Pièce) – Pour doubler

❖ Plateau, sac et règles

Actions

Les joueurs jouent à tour de rôle pour réaliser les actions suivantes :

❖ Effectuer cinq mouvements en utilisant n'importe quelle combinaison de pièces de jeu.

❖ Résoudre les batailles (si besoin).

Gagner HIRP

HIRP est joué habituellement en séquences de plusieurs manches. Le premier joueur à atteindre 5 points gagne. Le gagnant d'une manche est le premier à :

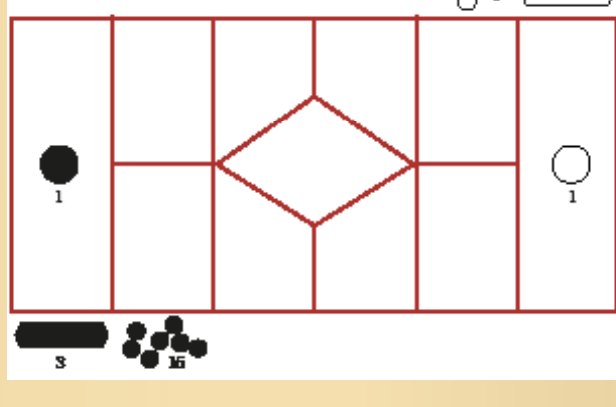
❖ Prendre le contrôle des cinq cases médianes (1 point).

❖ Forcer le Lofðungur de l'adversaire à se retirer hors du plateau (2 points).

❖ Attaquer et battre le Lofðungur quand il n'a pas de case de retrait disponible (5 points).

Durée de jeu : 30–60 min pour une partie en 5 points. 10–20 min pour une simple manche.

RÈGLES

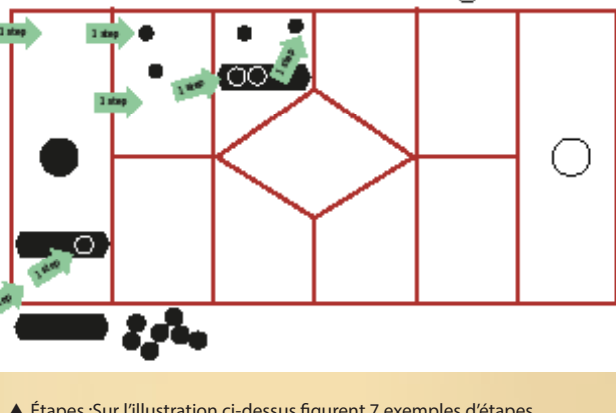


▲ Mise en place : Chaque joueur débute avec son Lofðungur dans son camp.

Les nouvelles pièces sont toujours mises en jeu dans le camp.

⇒ Gull (or) commence. Si plusieurs manches sont jouées, les joueurs jouent Gull à tout de rôle.

⇒ Il serait judicieux de sortir le plateau de jeu pour tester les déplacements pendant la lecture de ces règles.



▲ Étapes : Sur l'illustration ci-dessus figurent 7 exemples d'étapes différentes. Les joueurs jouent chacun leur tour en déplaçant leurs pièces en 5 étapes successives.

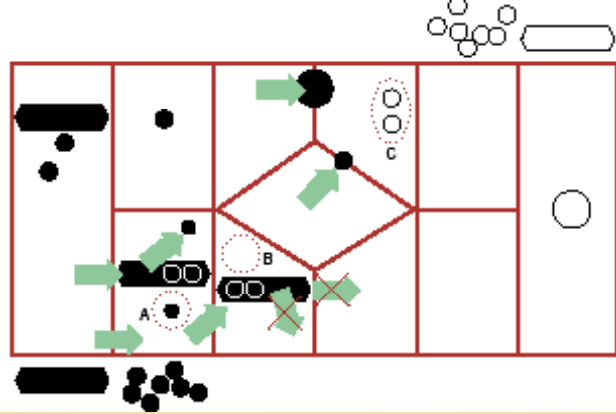
Les déplacements en diagonale ne sont pas autorisés. Une étape peut être :

⇒ Placer n'importe quelle pièce sur le plateau.

⇒ Déplacer n'importe quelle pièce dans une autre case.

⇒ Déplacer un Hirp à l'intérieur ou hors d'un Karve (seul un Karve sur le plateau peut être rempli).

⇒ Déplacer un Karve, qu'il contienne des Hirps ou pas.

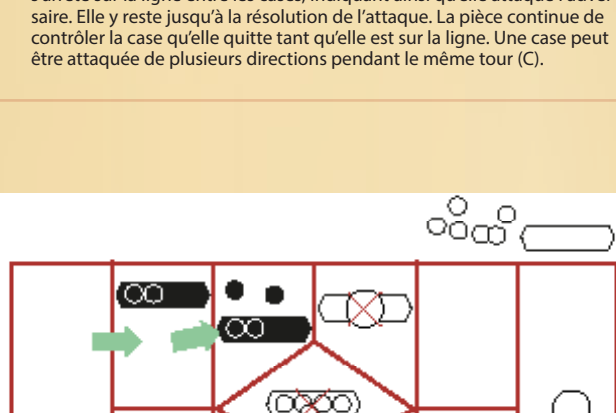


▲ Cases : Une case contenant une ou plusieurs pièces d'un joueur est contrôlée par ce joueur.

⇒ Quand une pièce pénètre sur une case contrôlée par le joueur qui effectue le déplacement, elle peut poursuivre sa route (A).

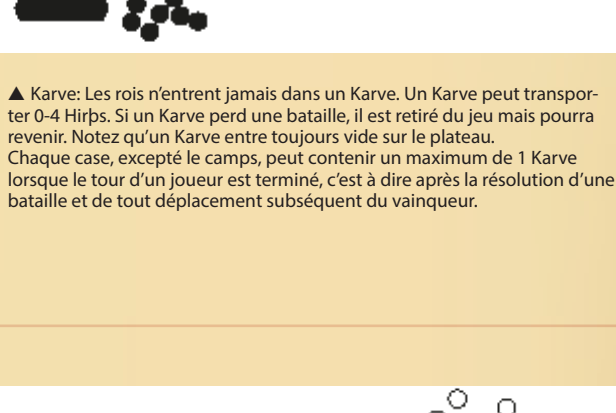
⇒ Quand une pièce pénètre sur une case vide, elle doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce tour-ci (B), (cette règle inclut les Hirps dans un Karve qui pénètre sur une case vide).

⇒ Quand une pièce pénètre sur une case contrôlée par l'adversaire, elle s'arrête sur la ligne entre les cases, indiquant ainsi qu'elle attaque l'adversaire. Elle y reste jusqu'à la résolution de l'attaque. La pièce continue de contrôler la case qu'elle quitte tant qu'elle est sur la ligne. Une case peut être attaquée de plusieurs directions pendant le même tour (C).



▲ Karve: Les rois n'entrent jamais dans un Karve. Un Karve peut transporter 0-4 Hirps. Si un Karve perd une bataille, il est retiré du jeu mais pourra revenir. Notez qu'un Karve entre toujours vide sur le plateau.

Chaque case, excepté le camp, peut contenir un maximum de 1 Karve lorsque le tour d'un joueur est terminé, c'est à dire après la résolution d'une bataille et de tout déplacement subséquent du vainqueur.



▲ Résoudre les batailles : Les batailles sont résolues après que les 5 étapes de mouvement ont été jouées.

⇒ Chaque case compte pour 1 point de force, exceptés les Karves vides qui valent 0.

⇒ Un Karve équipé compte pour 1, et comme chaque Hirp vaut 1, un Karve avec 2 Hirps à l'intérieur vaut 3. *manned Karve counts as 1, and since each Hirp counts as 1 a Karve with 2 Hirps in it counts as 3.*

⇒ Le Lofðungur vaut 1 et sert de tiebreaker

⇒ Si un Lofðungur ou les deux Lofðungurs sont impliqués dans un combat, le défenseur gagne.

HISTORIQUE:

HIRP était joué par les Vikings, principalement en Suède et à l'est de la Norvège, et ponctuellement en Islande. Ses origines sont incertaines, mais il est probablement lié à d'autres jeux nordiques peu similaires joués dans les pays nordiques vers 500-800 Ap J.C. ou avant. Les mécaniques de jeu de HIRP ont quelques ressemblances avec un autre jeu viking, le Hnefatafl, et avec le jeu sámí Sáhkku. Le Hnefatafl est, comme HIRP, un jeu basé sur un certain nombre de guerriers protégeant un roi. Au Sáhkku le roi est une pièce importante mais indestructible. Ce sont des choses qui existent de manière similaire dans HIRP.

Mais HIRP est suffisamment différent pour contenir des influences d'autres jeux.

Selon une théorie dérivée du fait que HIRP est essentiellement un jeu trouvé parmi les vikings suédois, HIRP est influencé par des jeux asiatiques que les Vikings suédois ont rencontrés lors de leurs voyages vers l'est.

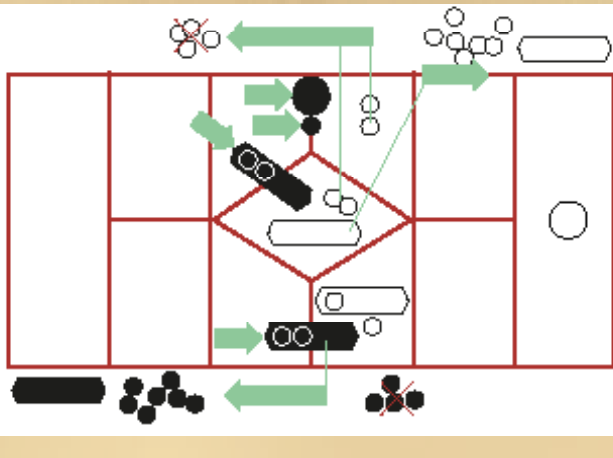
Quelques preuves existent que le Go (normalement attribué à l'empereur Yao aux alentours de 2300 av. J.C.), ou des variantes de Go, ont trouvé leur chemin vers Constantinople vers 700-900 ap. J.C. Ceci a pu contribuer aux pièces rondes et aux mécaniques de pièces s'entourant les unes les autres dans HIRP.

Il y a aussi des mécaniques uniques dans HIRP, que l'on ne trouve dans aucun autre jeu de cette époque, comme la faculté de faire évoluer des pièces en les combinant.

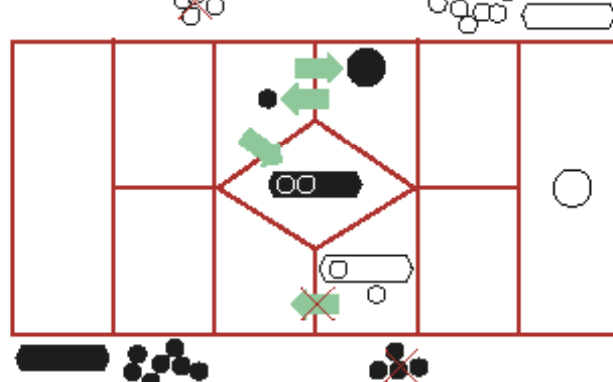
Note:

Cet historique faisait partie des objectifs lors de la création du jeu. L'idée était de faire un jeu qu'un joueur d'aujourd'hui pourrait croire avoir été joué par les Vikings pour de vrai. Comme s'il s'agissait de la réplique d'un jeu trouvé dans un tombeau viking. L'historique est entièrement fictionnel. Mais presque tous les testeurs y ont cru avant qu'on ne leur apprenne qu'il s'agissait d'une fiction, ce qui prouve que le jeu se joue d'une manière qui aurait pu être une façon de jouer des Vikings :)

HIRP est publié par Ion Game Design. © Jon Manker 2016. Si vous souhaitez commander une copie de HIRP voyez si votre magasin préféré le possède ou visitez <http://iongamedesign.com/shop> ou http://sierra-madre-games.eu/all_games.html



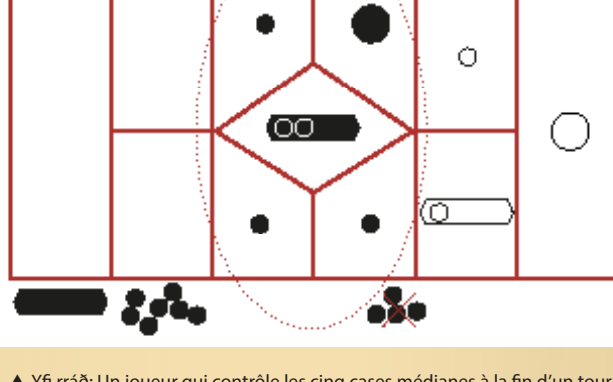
- ▲ Lorsqu'une bataille est perdue :
 - ⇒ Les Hirþs hors des Karves sont retirés de la partie et ne pourront plus revenir en jeu.
 - ⇒ Les Karve et les Hirþs qu'ils contiennent sont retirés du jeu et séparés. Ils pourront revenir en jeu dans le camp.
 - ⇒ Les Lofðungrs restent en jeu mais doivent se retirer sur une case contrôlée ou vide. S'il n'y a plus de case vide, ils doivent se retirer hors du plateau et le joueur perd la partie (l'attaquant gagne par Þungur Hnífur). Si le Lofðungr est sur la case médiane et ne peut pas se retirer, il est tué (le joueur attaquant gagne par Drepið).
 - ⇒ Le Lofðungr se retire après que toutes les batailles ont été résolues, ainsi le Lofðungr ne peut interférer avec une autre bataille.



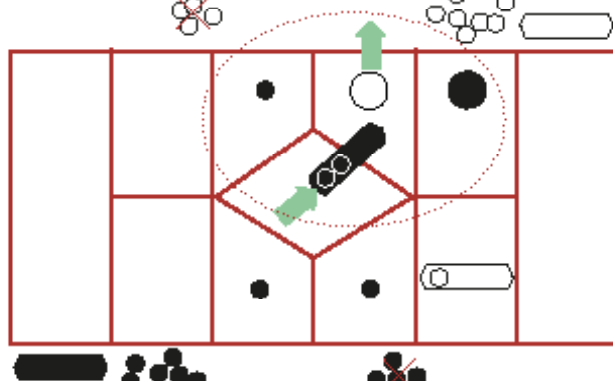
- ▲ Lorsqu'une bataille est gagnée :
 - ⇒ Le joueur choisit combien des pièces attaquantes vont pénétrer sur la case conquise, au moins 1.
 - ⇒ Si un joueur choisit de ne pas déplacer une pièce sur une case conquise, la pièce reste sur la case d'où elle a attaqué.
 - ⇒ Si un attaquant perd, le joueur défenseur laisse ses pièces là où elles sont, pas de mouvement.

COMMENT GAGNER LA PARTIE :

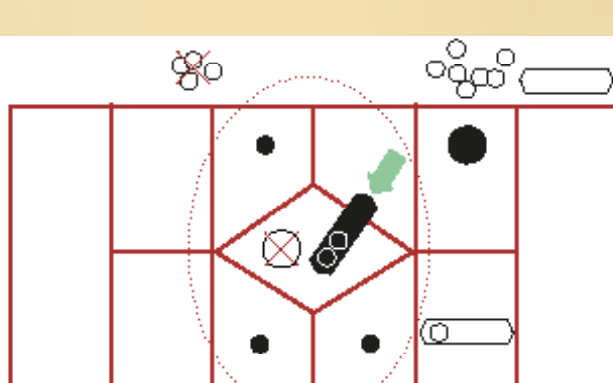
Normalement HIRP se joue en séquences de plusieurs manches et le gagnant est le premier à obtenir 5 points. Vous pouvez gagner de trois manières différentes :



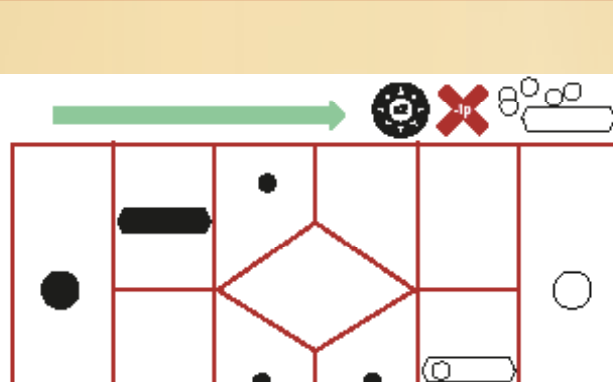
- ▲ Yfi rradð: Un joueur qui contrôle les cinq cases médianes à la fin d'un tour gagne par Yfi rradð, et marque 1 point. (2 points en manche doublée, 3 points en manche triplée).



- ▲ Þungur Hnífur: Un joueur qui force le Lofðungr de l'adversaire à se retirer hors du plateau gagne par Þungur Hnífur, et marque 2 points. (4 points en manche doublée, 6 points en manche triplée). Il est de coutume pour le joueur perdant de dire Þungur Hnífur" et pour le gagnant de répondre "Hnífurinn er ætlað að vera þungur".



- ▲ Drepið: Un joueur qui conquiert le Miðr (la case centrale) alors que le Lofðungr de l'adversaire s'y trouve sans aucune possibilité de retrait gagne par Drepið et marque 5 points. (10 points en manche doublée, 15 points en manche triplée).



- ▲ Penningr: Au départ, le Penningr est neutre, n'importe quel joueur peut l'utiliser. Un joueur peut, à n'importe quel moment, offrir de doubler les points d'une manche en donnant le Penningr à l'adversaire. L'adversaire doit prendre le Penningr et accepter que les points à la fin soient doublés OU perdre la manche et donner 1 point à celui qui a fait l'offre. Après qu'une manche a été doublée, le Penningr appartient au joueur qui l'a accepté. Ce joueur peut désormais, à n'importe quel moment, offrir de le rendre à l'adversaire qui doit prendre le Penningr et accepter que les points soient triplés à la fin de la manche OU perdre la manche et donner 2 points à celui qui a fait l'offre. Après ça, plus aucun doublage n'est permis.

HIRP NOTATION

Si vous souhaitez enregistrer une partie de HIRP, utilisez le système de notation suivant :

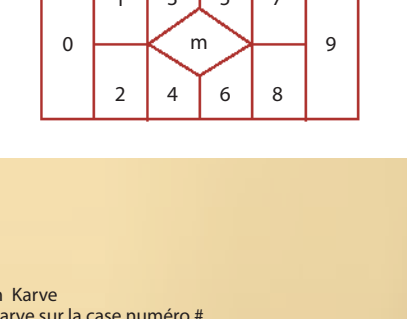
- ⇒ Numérotez les tours G (Gull = Or) ou S (Silfr = Argent) et 1, 2, 3 etc.
- ⇒ Notez les déplacements en vous basant sur le point de départ et le point d'arrivée de chaque pièce à chaque mouvement.
- ⇒ Le plateau est partagé en : Camp (case de départ), Delta (les 2 cases devant la case de départ) et Archipel (les cinq cases du centre). Vu du côté Gull, la case Delta de gauche et la case Archipel de gauche sont les cases Norðr Delta et Norðr Archipel et la case Delta de droite et la case Archipel de droite sont les cases Suðr Delta et Suðr Archipel. La case centrale de l'Archipel se nomme Miðr.
- ⇒ Notez d'abord les déplacements puis les batailles (le cas échéant). Notez ça avec "/" . S'il y a plusieurs batailles, écrivez les dans l'ordre croissant des numéros des cases où elles ont eu lieu.
- ⇒ Dans les batailles, notez les pièces du défenseur en premier.
- ⇒ Si le Penningr est offert pendant un tour, on le note avant les batailles.

Use the following abbreviations:

- Pieces
 - H Hirþ
 - K Karve, ajoutez 1h après le K pour chaque Hirþ qu'il contient
 - L Lofðungr
 - C Penningr

Movement to/from

- 0 Gull Camp
- 1 Gull Norðr Delta
- 2 Gull Suðr Delta
- 3 Gull Norðr Archipel
- 4 Gull Suðr Archipel
- 5 Silfr Norðr Archipel
- 6 Silfr Suðr Archipel
- 7 Silfr Norðr Delta
- 8 Silfr Suðr Delta
- 9 Silfr Camp
- m Miðr Space



- Mouvements spéciaux
 - e Entrée sur le plateau
 - i Déplacement dans (in) un Karve
 - v# Déplacement hors d'un Karve sur la case numéro #
 - / Pas de bataille
 - > Indique que la pièce attaque
 - ># Préfixe de résolution de bataille, # est le numéro de la case
 - G, S Préfixe pièces Gull ou Silfr dans la bataille
 - ^ Indique que cette pièce est retirée du jeu
 - x Indique que qu'une pièce est retirée de la partie.
 - d, t Offere du Penningr pour Doubler ou Tripler
 - a, r Acceptation ou refus du d ou t

Exemple de partie très courte où Gull perd 10 points

- G1 KeHeiHei /
- S1 He7He8He /
- G2 L01HeiKhkh03 /
- S2 Ke6KeHi /
- G3 Hv3mHv3>6 >6SK^GH6
- S4 L9>6HeiKhkh97 SdGa>6GHxSL6
- G4 L1>6Hm>6He >6SL8GH6GLm
- S4 H75Kkh7>3L8>6H8>6 >3GKh^SKhh3 >6GHxSL6SH6
- G5 KeHeiHei /
- S5 Khh3mL64Khei >mGLx