



MASTER MOVE™

Jeu de société · Règlement officiel

Auteur et créateur **Bruni Raffaele**

Version 1.1

Date 15 octobre 2026

Site mastermove.it

Email info@mastermove.it

Ce document est une traduction du règlement officiel du jeu de société «**Master Move™**», œuvre de l'esprit créée par **Bruni Raffaele**. L'original italien, qui fait foi, a été envoyé par courrier électronique certifié (PEC) afin d'en attester la paternité et la date. Tous droits réservés. Toute reproduction, même partielle, est interdite sans l'autorisation de l'auteur.

1. Le terrain de jeu

Le terrain est un damier de **9 rangées (A-I) × 16 colonnes (1-16)**, partagé en deux par une ligne médiane. Chaque case se désigne par une lettre et un chiffre (ex. E8). À chaque extrémité se trouve un but de trois cases (D, E, F) : le but jaune en colonne 1, le but bleu en colonne 16. Devant chaque but se trouve la zone blanche.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
A	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	A14	A15	A16
B	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15	B16
C	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15	C16
D	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12	D13	D14	D15	D16
E	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10	E11	E12	E13	E14	E15	E16
F	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13	F14	F15	F16
G	G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7	G8	G9	G10	G11	G12	G13	G14	G15	G16
H	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9	H10	H11	H12	H13	H14	H15	H16
I	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16

 pelouse (cases claires et foncées alternées)  zone blanche : personne ne s'arrête  but jaune  but bleu

Zone blanche

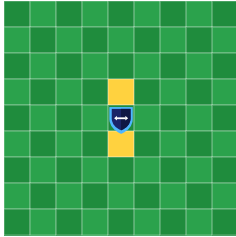
Aucun pion ne peut s'arrêter sur les cases de la zone blanche. Les pions qui glissent (ailier, milieu, joker) peuvent la traverser si leur déplacement les mène au-delà.

Les buts

Seul son propre gardien peut se trouver dans le but, où il se déplace entre ses trois cases. Les autres pions n'entrent dans le but adverse que pour marquer.

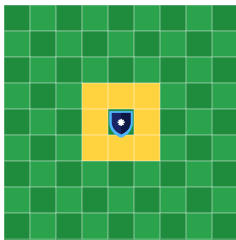
2. Les pions

Chaque équipe a **11 pions** en forme d'écusson, en deux couleurs (jaune et bleu nuit). Le symbole sur l'écusson indique le déplacement du pion ; la pointe de l'écusson montre le but à attaquer. Dans les schémas, les cases jaunes sont celles qu'on atteint en un coup (sans obstacles).



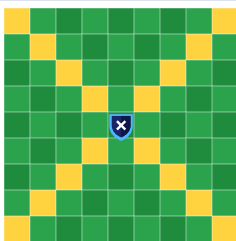
Gardien
1 par équipe

1 case le long de la ligne de but, en restant toujours dans ses trois cases de but.



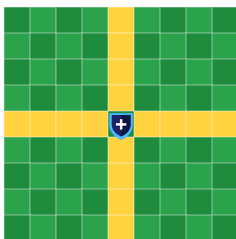
Défenseur
2 par équipe

1 case dans toutes les directions (horizontale, verticale, diagonale).



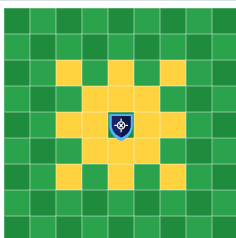
Ailier
3 par équipe

En diagonale, jusqu'à 4 cases. Reste toujours sur la couleur de pelouse où il commence.



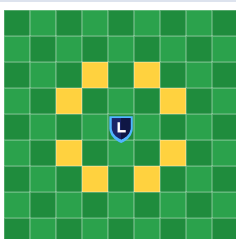
Milieu
2 par équipe

À l'horizontale ou à la verticale, jusqu'à 4 cases.



Joker
1 par équipe

Dans toutes les directions, jusqu'à 2 cases.



Attaquant
2 par équipe

En L, comme le cavalier aux échecs (2 cases dans une direction et 1 sur le côté). C'est le seul pion qui saute par-dessus les autres.

Composition : 1 gardien, 2 défenseurs, 3 ailiers, 2 milieux, 1 joker, 2 attaquants.

Noms internationaux : Keeper (gardien), Defender (défenseur), Winger (ailier), Runner (milieu), Joker (joker), Raider (attaquant).

3. Règlement

But du jeu

Amener un de ses pions dans le but adverse. Chaque fois qu'on y arrive, on marque un **Move !**, le point de Master Move. Gagne la partie celui qui arrive le premier à **3 Move**.

Le tour

- On déplace un pion par tour, chacun son tour.
- Les pions ne se prennent pas : une case occupée est fermée à tous.
- Aucun pion ne saute par-dessus les autres ; seul l'attaquant saute.
- Un ailier reste toujours sur la couleur de pelouse où il commence.

Le Move (le point)

- Marque un Move le pion qui entre dans une case **libre** du but adverse, en respectant son propre déplacement.
- On ne peut pas marquer de Move sur la case où se trouve le gardien.
- Le gardien ne peut pas marquer de Move.

Mise en place

- En début de partie, chaque joueur place librement ses pions dans sa moitié de terrain (le gardien dans le but, aucun pion dans la zone blanche).

Après un Move

- Les pions reviennent à la mise en place du dernier coup d'envoi.
- Chaque équipe peut changer de place **un seul** pion (déplacement libre, sans lien avec le déplacement du pion).
- Les changements s'additionnent de reprise en reprise : 4 au maximum par partie (à 2-2).
- C'est l'équipe qui a encaissé le Move qui reprend le jeu.

Règle anti-blocage

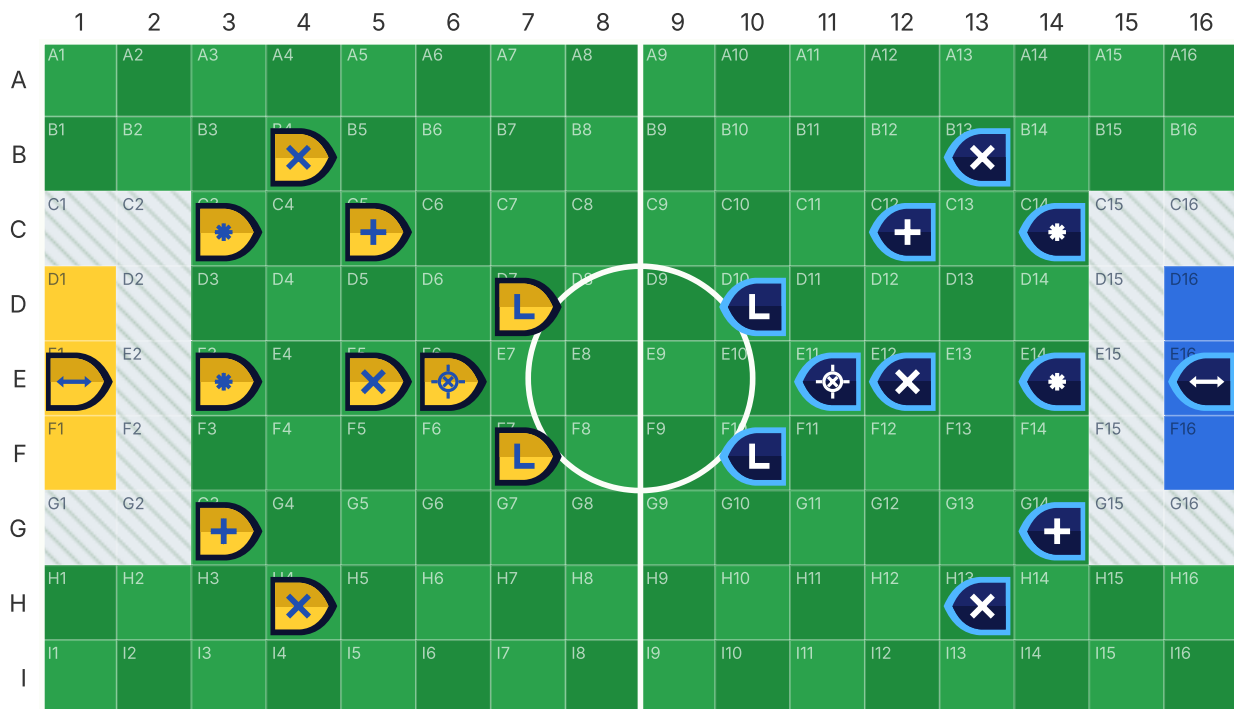
- Entre un coup d'envoi et le suivant, un pion peut faire l'aller-retour entre les deux mêmes cases au maximum **2 fois** : le troisième aller est interdit.
- Le gardien n'est pas concerné par cette règle.

Abandon

Celui qui abandonne une partie la perd **0-3 par forfait**.

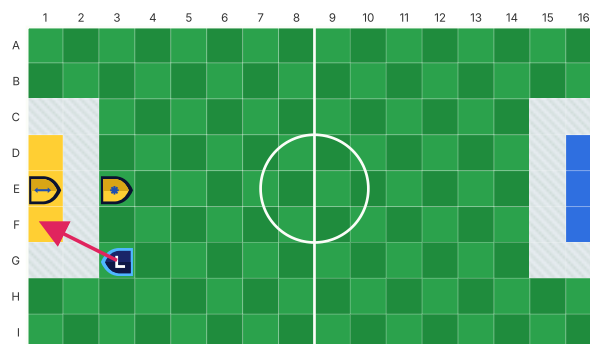
4. Exemple de mise en place

Une mise en place possible pour les deux équipes (chacune est libre de se disposer autrement dans sa moitié de terrain).



Exemple de Move

L'attaquant bleu en G3 se déplace en L et entre en F1, case libre du but jaune : c'est **Move** !



5. Règles de tournoi

- On joue avec le présent règlement ; gagne la partie celui qui marque le premier 3 Move.
- **Maillots** : si les deux équipes ont les mêmes couleurs, l'équipe qui joue **à l'extérieur porte le maillot blanc**.
- Si l'équipe à domicile est déjà en blanc, l'équipe à l'extérieur garde ses couleurs ; si celles-ci aussi sont blanches ou claires et peuvent prêter à confusion, l'équipe à l'extérieur joue **en noir**.
- Celui qui abandonne une partie la perd 0-3 par forfait.
- Formules prévues : **championnat** (victoire 3 points ; à égalité de points comptent la différence de Move puis les Move marqués), **élimination directe**, **championnat avec finale** entre les deux premiers.

6. Version numérique

Master Move existe aussi en jeu numérique 3D pour navigateur, publié sur **mastermove.it**, avec stade, public et son. On joue :

- contre l'adversaire artificiel **«The Master»**, sur quatre niveaux (**Kid, Base, Over, Top**) : celui qui bat The Master au niveau Top devient *Master Move*;
- à deux sur le même appareil ;
- **à distance contre un ami** («Défier un ami»), grâce à un lien à partager, avec chat et revanche ;
- en **tournois entre amis** de 3 à 8 joueurs, avec la formule choisie par l'organisateur.

Le jeu peut être installé sur l'écran d'accueil du téléphone comme une application.

7. Nom et logo



Logo officiel

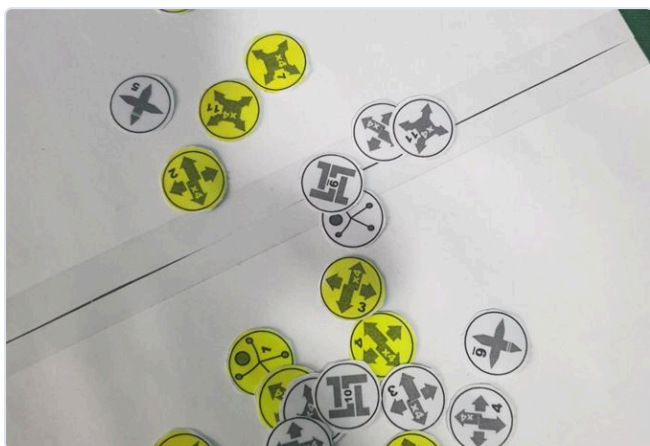


Icône : les deux M de part et d'autre de l'écusson de l'équipe

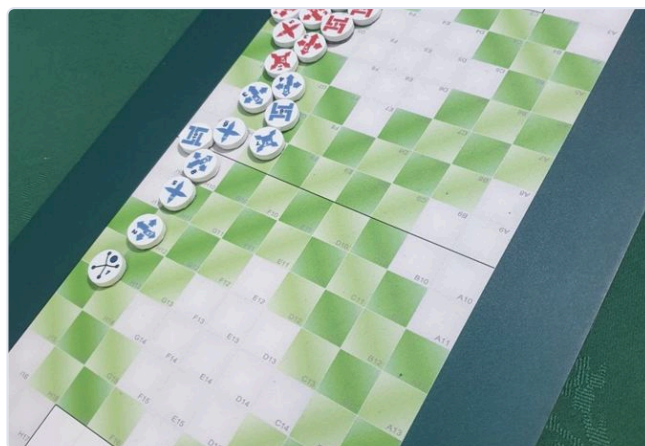
8. Origines et prototypes

Master Move a été créé par Bruni Raffaele en **2019**, avec l'objectif de créer un jeu d'adresse et non de hasard, sans dés ni cartes et sans limite de temps par coup : un peu football et un peu échecs.

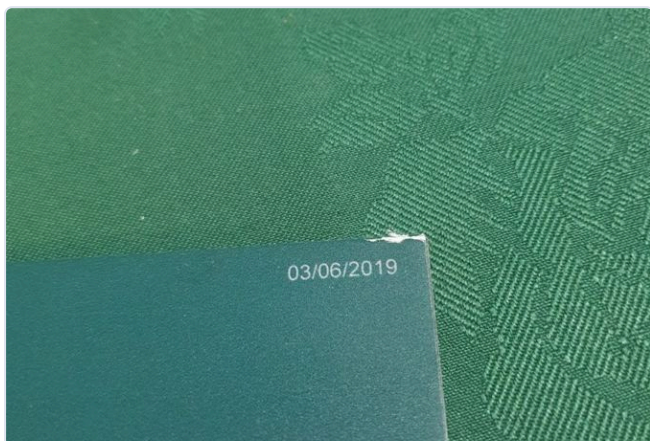
- Mai 2019** Premier prototype : terrain imprimé en couleur sur une feuille A4, pions découpés à la main.
- 3 juin 2019** Plateau magnétique imprimé en couleur avec pions magnétiques, terrain de 9 × 18 cases (date imprimée dans le coin du plateau).
- 2019 – 2025** Parties de test et mise au point des règles ; terrain réduit à 9 × 16 cases.
- Octobre 2026** Version numérique 3D, marque, logo et site mastermove.it.



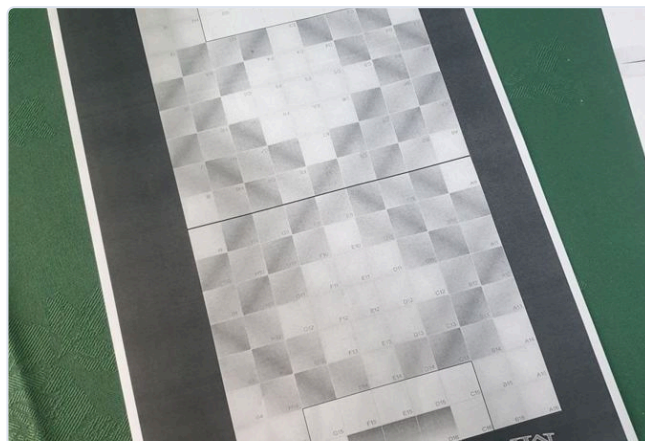
Mai 2019 : les premiers pions en papier



Le plateau magnétique avec le terrain 9 × 18



La date 03/06/2019 imprimée sur le plateau



Impression d'essai du terrain 9 × 16