



RÈGLES DU JEU

Laurent Escoffier



27

Auteur : Laurent Escoffier

Jeu de stratégie pour deux joueurs à partir de 9 ans

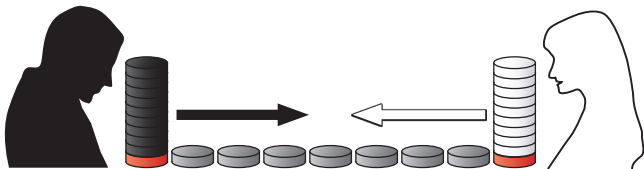
Durée 10-20 minutes

MATÉRIEL

27 pions (9 noirs / 9 blancs / 7 gris / 2 rouges)

PRÉPARATION

Disposer les pions gris en 1 ligne allant d'un joueur à l'autre. Ajouter 1 pion rouge à chaque extrémité. Chaque joueur prend les 9 pions d'une couleur et les empile sur le pion rouge devant lui. Un premier joueur est tiré au sort.



BUT DU JEU

Le but du jeu est de construire la plus haute pile possible sur le pion rouge situé à l'extrémité opposée de la ligne.

DÉROULEMENT

Le joueur donc c'est le tour de jouer commence par compter le nombre de piles qu'il possède, c'est-à-dire celles dont le pion supérieur est de sa couleur.

(**NB:** Ce nombre est forcément de 1 au premier tour).

Puis le joueur doit faire avancer tout ou partie d'une de ses piles d'un nombre de cases strictement égal à ce nombre.

C'est ensuite à l'autre joueur de faire de même.

NB: un pion seul est considéré comme une pile.

Important

- Il est interdit de reculer.
- Il peut y avoir des pions adverses parmi ceux que l'on déplace.
- Si la case d'arrivée est occupée, les nouveaux pions sont empilés sur ceux déjà présents.

- Pour atteindre le pion rouge, il faut se déplacer du nombre exact de cases. Une pile qui dépasserait le pion rouge ne peut pas être jouée.

EXEMPLE

Sens de déplacement des pions noirs →



*C'est à **Noir** de jouer. Il y a 2 piles noires, donc il doit faire un déplacement de 2 cases.*



***Noir** choisit de déplacer sa 2^e pile.*

EXEMPLE



C'est au tour de Blanc qui a 3 piles. Il doit déplacer sa pile 1 ou 2, car la pile 3 dépasserait la dernière case.



Blanc déplace une partie de sa 2^e pile sur sa 3^e pile.

Si un joueur est bloqué, l'autre continue seul aussi longtemps que possible. Si durant cette phase, le joueur bloqué a de nouveau la possibilité de jouer, il peut le faire.

FIN DU JEU

La partie prend fin quand plus aucun joueur ne peut faire de déplacement. On compare alors la hauteur des 2 piles situées sur les pions rouges. Le gagnant est le joueur qui a la plus haute pile.

VARIANTES

Plus difficile

Le pion gris situé sous une pile fait partie de celle-ci et peut être déplacé avec les pions du dessus. Cela a pour effet de supprimer définitivement la case. Le but du jeu et les autres règles ne changent pas. Lors du calcul des scores, les pions gris situés dans une pile comptent comme les autres.



Noir déplace sa pile en prenant le pion gris avec. Le chemin se retrouve réduit à 8 cases.

Encore plus difficile ?

Non seulement les pions gris, mais aussi les 2 pions rouges peuvent être déplacés dans une pile. Le but – toujours le même – est de construire la pile la plus élevée à l'autre bout de la ligne, bien qu'à présent ce ne soit plus forcément un pion rouge qui en constitue la base.



© 2017 by Steffen Spiele

Auteur: Laurent Escoffier

Lectorat: Rédaction Steffen Spiele

Conception : Steffen Mühlhäuser

Graphisme : Bernhard Kümmelmann

Mise en page règle : Christof Tisch

Réalisation : Ludofact Jettingen