

ARCANOR

PION D'OR

du meilleur jeu de stratégie 14^e Concours International de créateurs de jeux de société de Boulogne Billancourt (1994)

PRIX

TOY AWARD

Meilleur jeu de société Belgique 1995)

AS D'OR

du meilleur jeu de stratégie au 9^e Festival International des Jeux de Cannes (1995)

Pour 2 joueurs à partir de 7 ans.

CONTENU

1 plateau de jeu - 2 x 12 pièces en bois - 1 règle de jeu.

BUT DU JEU

Être le premier à réaliser 12 points au minimum en amenant ses pièces sur la ligne de départ adverse.

PRÉSENTATION DU JEU

Chaque joueur dispose de 12 pièces réparties en 4 tailles différentes (soit 3 pièces de chaque).

A chaque taille de pièce correspond une valeur de points, représentée par son nombre de rainures. Plus la pièce est grosse, plus sa valeur est faible.



PIÈCE 1

1 rainure = 1 point



PIÈCE 2

2 rainures = 2 points



PIÈCE 3

3 rainures = 3 points



PIÈCE 4

4 rainures = 4 points

Les pièces peuvent s'emboîter les unes dans les autres. Cette caractéristique constitue la base même du jeu puisqu'elle va permettre de

- ◆ **cache** certaines pièces dans d'autres, au début de la partie, pour les protéger,
- ◆ **manger** des pièces adverses pour les éliminer

Il s'agira donc de libérer judicieusement ses pièces pour à la fois atteindre son objectif de points et manger le plus de pièces adverses.

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur place ses pièces sur la première ligne de son camp, en formant 6 duos comme indiqué ci-dessous

- ◆ les pièces 2 à l'intérieur des pièces 1,
- ◆ les pièces 4 à l'intérieur des pièces 3.

Au début de la partie, aucune des pièces 2 et 4 n'est donc visible. Fig.1
Dans la suite de la règle, toute pièce en contenant une autre est appelée "duo"

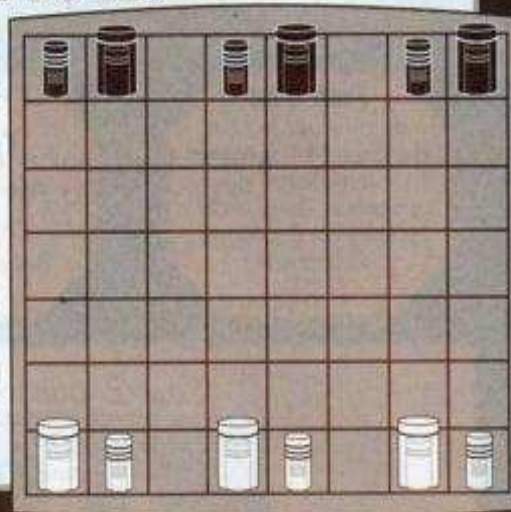


Fig.1

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les pièces se déplacent par glissement sur le plateau, afin que les joueurs ne puissent jamais voir ou sentir si elles sont vides ou pleines.

Les joueurs décident par tirage au sort lequel des deux va commencer, puis chacun jouera à tour de rôle.

Un joueur a le choix entre 3 possibilités de mouvement :

- ◆ déplacer l'une de ses pièces (ou un duo) d'une seule case dans n'importe quelle direction (avant, arrière, latérale ou diagonale). Fig.2.
- ◆ libérer l'une de ses pièces cachées (2 ou 4) en soulevant la pièce supérieure pour la déposer sur une case voisine. Fig.3.
- ◆ manger une pièce adverse directement inférieure en taille. Fig.4.

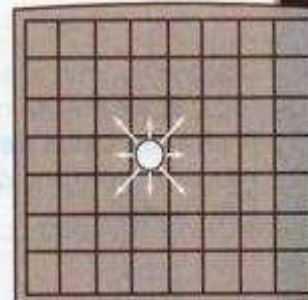


Fig.2



Fig.3



Fig.4

Ainsi : - une pièce 1 ne peut manger qu'une pièce 2 (jamais une 3 ou une 4),
une pièce 2 ne peut manger qu'une pièce 3 (jamais une 4)
et bien sûr,
- une pièce 3 ne peut manger qu'une pièce 4.

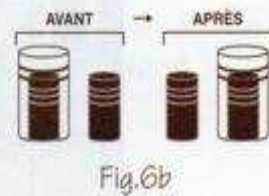
ATTENTION !

est interdit de prendre un duo pour manger une troisième pièce.
Fig.5 a et b.

Exemple le duo "1 + 2" n'a pas le droit de manger la pièce 3.



Cependant, il est possible de ibérer une pièce pour en manger une autre à la place et ce, en un coup. est donc important de se souvenir de ce que chaque pièce contient. Fig 6a et b.



Une pièce vide peut manger un duo.
Fig.7



Il est interdit

- ◆ de manger ses propres pièces. Fig. 8,
- ◆ de soulever les pièces de l'adversaire pour voir si elles sont vides ou pleines.



En revanche, on peut soulever ses propres pièces, sachant que l'on donne alors une information utile à l'adversaire. Ceci n'est pas considéré comme un mouvement et on peut jouer ensuite la pièce de son choix.

Il faut donc bien mémoriser son jeu et celui de l'adversaire en repérant les pièces vides et pleines de chacun

Une pièce arrivée sur la ligne gagnante (c'est-à-dire la ligne de départ adverse) est **définitivement immobilisée et invulnérable** sur la case où elle est parvenue. Elle ne peut donc plus manger d'autres pièces, ni être mangée.

FIN DE LA PARTIE ET COMPTAGE DES POINTS

La partie s'arrête lorsque l'un des joueurs a totalisé au moins 12 points sur la ligne de départ adverse.

Seules les rainures visibles sont comptabilisées la valeur des pièces cachées ne compte pas dans le total des points.

Exemple Fig.9 victoire des pièces claires

$$1\text{pt} + 4\text{pts} + 3\text{pts} + 2\text{pts} + 2\text{pts} = 12\text{ points}$$

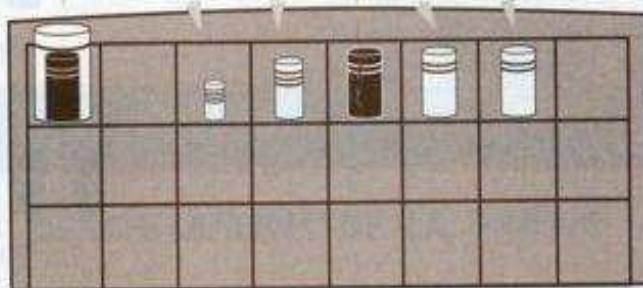


Fig.9

NB Cette paire de pièces claires sur la ligne d'arrivée donne 3 points et non pas 7 Fig.10



Fig.10

Remarque

Pour marquer 7 points, il faut donc libérer la pièce 4 sur la ligne précédant l'arrivée afin de placer la pièce 3 sur la ligne gagnante, puis jouer la pièce 4 au tour suivant.

L'équipe Dujardin vous souhaite de joyeuses parties.

Un jeu créé par Michaël Aguilar.

DUJARDIN INTERNATIONAL
92210 Saint Cloud
N° Siret : 320 486 00010

DUJARDIN

