

3-High

de Jason Troutman

Jeux Icehouse – <http://www.icehouse.com>

Nombre de joueurs : 1 à 4.

Durée d'une partie : 30 à 45 minutes.

Matériel

1 à 4 personnes formant une équipe

1 échiquier

1 ensemble Treehouse

1 jeu de cartes à jouer sans les cartes 9, 10, V, D, R, ni les Jokers.

But du jeu

Construire les cinq arbres de couleur unique avant d'épuiser le talon.

Préparation

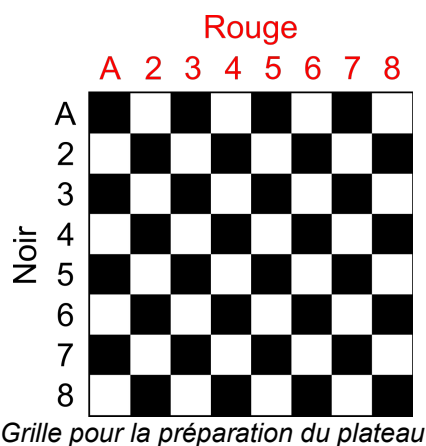
Disposez l'échiquier au milieu de la surface de jeu.

Séparez les cartes en deux tas, l'un contenant les cartes rouges, l'autre les noires ; mélangez chaque tas séparément et mettez-les de côté.

Faites trois empilements constitués des pièces Treehouse de même taille (grandes, moyennes, petites, l'ordre des couleurs n'a pas d'importance).

Préparation du plateau

Pour chaque pièce, en commençant par les grandes pour terminer par les petites, tirez une carte rouge et une noire, et posez la pièce sur la case correspondante de l'échiquier. Pour cela, reportez-vous à la grille ci-dessous.



Si une pièce doit partager une case avec une autre, posez-la dessus.

Fin de la préparation

Une fois que toutes les pièces ont été placées sur le plateau, mélangez toutes les cartes ensemble et distribuez le nombre de cartes indiqué ci-dessous en fonction du nombre de joueurs :

- 1 joueur = 6 cartes ;
- 2 joueurs = 5 cartes chacun ;

3-High

de Jason Troutman

Jeux Icehouse – <http://www.icehouse.com>

- 3 joueurs = 4 cartes chacun ;
- 4 joueurs = 3 cartes chacun.

Les cartes restantes constituent le talon.

Désignez le premier joueur au hasard.

Déroulement de la partie

À votre tour

Choisissez une carte de votre main et placez-la près d'un des côtés du plateau.

Déplacez ensuite une pièce vers cette carte de la manière suivante :

(Valeur de la carte) - (Taille de la pièce) = (Nbre de cases vers la carte)

Le déplacement a lieu vers le bord opposé à la carte si le résultat est négatif.

Exemple : jouez un 8 pour déplacer une grande pièce de 5 cases. Jouez un As pour reculer une pièce moyenne d'une case.

Si un carreau est joué, ne soustrayez pas la taille de la pièce.

Exemple : le 5 de carreaux déplace n'importe quelle pièce de 5 cases.

Les pièces se déplacent en ligne droite, dans un sens. Une pièce peut se passer sur une case où se trouve une autre.

Les pièces ne sont pas autorisées à quitter le plateau. Si une pièce doit quitter le plateau, les joueurs perdent la partie.

Les pièces ne peuvent s'arrêter sur une autre pièce que s'il s'agit de la pièce de même couleur et de taille directement supérieure (petite sur moyenne, moyenne sur grande).

Deux pièces ne peuvent pas se déplacer ensemble, mais le déplacement d'une pièce se trouvant sur une autre (même dans un arbre complet) est possible ; seules les encoches de la pièce déplacée doivent être comptées.

Une fois que vous avez terminé votre déplacement, tirez une carte du talon.

Si votre déplacement permet de compléter un arbre (une petite pièce sur une moyenne, elle-même sur une grande, toutes trois de la même couleur), ne tirez pas de carte. Vous aurez une carte de moins en main pour le reste de la partie.

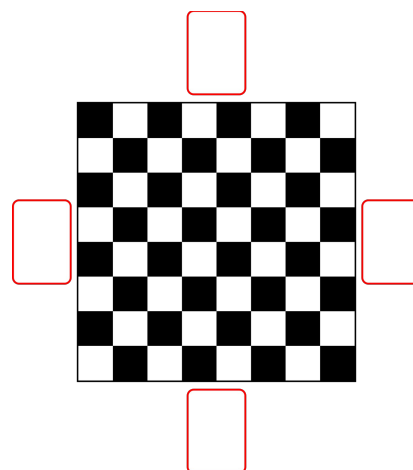
Fin de la partie

Partie perdue

- Lorsqu'une pièce est déplacée hors du plateau (automatique si la seule carte qu'il vous reste en main est le 8 de carreau).
- Lorsqu'un joueur ne peut pas jouer de carte à son tour.
- Lorsque la dernière carte du talon est tirée.

Partie gagnée

- Lorsque les cinq arbres sont montés.



Où placer les cartes