

Nombre de joueurs : 2.

Durée d'une partie : 40 minutes.

Matériel

- 5 grandes pyramides *Icehouse* rouges.
- 5 grandes pyramides *Icehouse* bleues.
- 4 grandes pyramides *Icehouse* vertes.
- 3 petites pyramides *Icehouse* noires.
- 3 petites pyramides *Icehouse* blanches.
- 20 tuiles *Piecepack*.
- 24 jetons *Piecepack* (face numérotée cachée ; face couleur visible).

But du jeu

Alien City se joue en plaçant des jetons et des pyramides sur une grille constituée de tuiles pour construire une sorte de labyrinthe. Les joueurs marquent des points en s'attribuant stratégiquement des pyramides avec leurs propres marqueurs pyramidaux. Les points sont attribués à la fin de la partie, selon la morphologie du labyrinthe.

Préparation

Placez au milieu de la table les tuiles, faces cachées, aléatoirement, de manière à former une grille de 4 x 5 tuiles.

Retournez les tuiles. L'orientation est importante, laissez donc les tuiles dans le sens où elles sont retournées.

Partagez les pyramides et les jetons équitablement entre les joueurs. Un joueur aura une grande pyramide rouge de plus, l'autre une grande pyramide bleue. L'un des joueurs prendra les 3 petites pyramides noires, l'autre les 3 petites pyramides blanches.



Situation initiale

Déroulement de la partie

À son tour, chaque joueur doit placer une pièce :

- soit une pyramide rouge, verte ou bleue ;
- soit un jeton noir, rouge, vert ou bleu.

Pour placer une pièce, le joueur doit respecter les règles suivantes :

- les pyramides et les jetons sont placés dans l'une des quatre parcelles (cases) des tuiles ;
- aucun jeton et aucune pyramide ne peut être placé sur une parcelle de manière à bloquer l'accès à une autre parcelle. Un chemin continu doit relier toutes les parcelles du plateau. C'est ce qui donne son aspect stratégique au jeu ;
- les deux premières pièces placées sur une tuile doivent être de la même couleur que la tuile (exception : une grande pyramide peut toujours être placée sur une tuile noire) ;
- la parcelle d'une tuile où apparaît sa couleur doit être la dernière de la tuile à être occupée. Il est possible qu'une ou plusieurs autres parcelles de la tuile restent libres, par exemple si elles ne peuvent plus être occupées sans couper le chemin ;

- les jetons ne peuvent être placés que sur les tuiles de leur propre couleur (à moins qu'il n'y ait plus de tel emplacement disponible).

Le joueur peut ensuite, s'il le souhaite, s'attribuer une pyramide déjà placée (y compris celle qu'il vient éventuellement de placer), en posant dessus l'une de ses petites pyramides noires ou blanches.

Chaque joueur ne peut s'attribuer que trois grandes pyramides au cours de la partie :

- un joueur s'attribue une grande pyramide en plaçant une petite pyramide de sa couleur (noire ou blanche) dessus ;
- les grandes pyramides ne peuvent être attribuées qu'après avoir été placées sur le plateau ;
- il est impossible de s'attribuer une grande pyramide déjà attribuée ;
- la toute dernière action de la partie ne peut pas être de s'attribuer une grande pyramide.

Fin de la partie

La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus de coup autorisé. Les scores sont alors calculés.

Calcul des scores

Pour chaque grande pyramide attribuée, comptez le nombre de jetons et de grandes pyramides qui se trouvent à une ou deux parcelles de distance, en suivant le chemin :

- les jetons ou les grandes pyramides qui sont simplement adjacentes ne comptent pas. Ils doivent être accessibles en parcourant le chemin ;
- NE COMPTEZ PAS les jetons et les grandes pyramides de la même couleur que la grande pyramide attribuée ;
- le nombre obtenu est la « Clientèle ».

Pour chaque grande pyramide attribuée, comptez le nombre de parcelles à parcourir, par le chemin, pour atteindre la grande pyramide de la même couleur la plus proche :

- les grandes pyramides qui sont simplement adjacentes ne comptent pas. Elles doivent être accessibles en parcourant le chemin ;
- le nombre obtenu est la « Distance à la concurrence ».

Affectez à chaque grande pyramide attribuée un score calculé de la manière suivante :

Score = Clientèle x (Distance à la concurrence)

Pour chaque grande pyramide verte non attribuée, déterminez la distance à la grande pyramide rouge la plus proche et la distance à la grande pyramide bleue la plus proche :

- les grandes pyramides qui sont simplement adjacentes ne comptent pas. Elles doivent être accessibles en parcourant le chemin.

Pour chaque grande pyramide verte non attribuée, si l'un des joueurs s'est attribué la grande pyramide rouge ou la grande pyramide bleue la plus proche (strictement), ce joueur peut marquer des points bonus en fonction de la distance parcourue le long du chemin.

Distance parcourue	Points bonus
1 parcelle	8 points
2 parcelles	6 points
3 parcelles	4 points
4 parcelles	2 points
5 parcelles ou plus	0 point

Exemple



Exemple de situation en fin de partie

Dans cet exemple, les petites pyramides noires et blanches ont été remplacées par des petites pyramides rouges et bleues. Les dés ont juste servi à déterminer le premier joueur.

Score du joueur rouge

La grande pyramide A a 4 clients : une grande pyramide bleue, deux jetons bleus et un jeton noir. Le concurrent le plus proche est sur la tuile rouge sans numéro, à 4 parcelles de distance. La grande pyramide A vaut donc $4 \times 4 = 16$ points.

La grande pyramide B a 7 clients : quatre jetons rouges, une grande pyramide rouge et deux jetons verts. Le concurrent le plus proche est sur la tuile 4 bleue, à 5 parcelles de distance. La grande pyramide B vaut donc $7 \times 5 = 35$ points.

La grande pyramide G n'a que 2 clients : un jeton noir et la grande pyramide rouge E. Cependant, elle se trouve à 19 parcelles de distance du concurrent le plus proche, la grande pyramide verte D. La grande pyramide G vaut donc $2 \times 19 = 38$ points.

Le joueur rouge ne reçoit aucun point bonus et son score est donc de $16 + 35 + 38 = 89$ points.

Score du joueur bleu

La grande pyramide C a 6 clients : deux jetons verts, un jeton bleu, un jeton noir et deux grandes pyramides bleues. Le concurrent le plus proche est la grande pyramide rouge C, située à 3 parcelles de distance. La grande pyramide C vaut donc $6 \times 5 = 30$ points.

La grande pyramide E a 8 clients : deux jetons noirs, trois jetons verts, un jeton bleu et deux grandes pyramides vertes. Le concurrent le plus proche est la grande pyramide C, située à 3 parcelles de distance. La grande pyramide E vaut donc $8 \times 3 = 24$ points.

La grande pyramide F n'a que 2 clients : deux jetons bleus. Elle se trouve à 12 parcelles de distance du concurrent le plus proche, la grande pyramide verte située sur la tuile 1 verte. La grande pyramide G vaut donc $2 \times 12 = 24$ points.

Le joueur bleu possède une grande pyramide rouge (E) qui est proche de la grande pyramide verte D, mais il ne reçoit aucun bonus, car une autre grande pyramide rouge est à la même distance de D.

Le score du joueur bleu est donc de $18 + 24 + 24 = 66$ points.

C'est donc le joueur rouge qui gagne la partie.