

Nombre de joueurs : 2 à 3.

Durée d'une partie : ?.

Matériel

1 pile Icehouse d'une couleur par joueur : 5 grandes, 5 moyennes et 5 petites pyramides. Il n'est pas nécessaire qu'elles soient empilables.

Une feuille blanche de 21 cm x 29,7 cm et un crayon peuvent se révéler pratiques.

Le plateau

Dessinez 19 points sur une feuille de papier, comme le montre la Figure 1. Des points ou toute autre forme conviennent, pour autant qu'ils soient bien visibles.

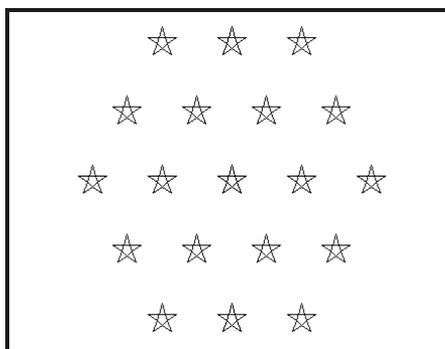


Figure 1 - Plateau de jeu

Ces points peuvent être considérés comme les intersections d'une grille de triangles équilatéraux, ou comme les centres d'une grille d'hexagones réguliers. La forme générale de la grille est également un hexagone. 12 points constituent le périmètre du plateau et 7 autres, les points intérieurs.

But du jeu

Le but du jeu est d'être le premier à former trois groupes connectés de cinq pièces de sa propre couleur.

Préparation

Au début du jeu, aucune pièce ne se trouve sur le plateau. Les pièces de chaque joueur sont disposées devant eux, bien visibles par leurs adversaires. Ces pièces situées hors du plateau sont dites dans la main.

Déroulement de la partie

Le premier joueur est choisi ; par exemple, le plus jeune des participants. Les joueurs prennent leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, un joueur peut :

- placer une pièce de sa main sur tout point du périmètre (poser une pièce) ; OU
- déplacer une pièce de sa couleur sur le plateau selon sa capacité de déplacement.

Il est interdit de poser une pièce sur un point intérieur. Il est également interdit de poser et de déplacer une pièce au même tour.

Il existe deux façons de déplacer une pièce :

- la déplacer en ligne droite, dans l'une des six directions ; OU

- échanger sa position avec une pièce adjacente. Aucune capture n'est possible, ni aucun empilement ou emboîtement.

Il est interdit d'effectuer les deux types de déplacement au même tour.

Il est interdit de passer son tour tant qu'un mouvement autorisé est possible.

Si aucun mouvement autorisé n'est possible, le joueur perd son tour et c'est au joueur suivant de prendre son tour.

Si un joueur déplace une pièce, plutôt que d'échanger la position de deux pièces, tous les points que la pièce traverse et son point de destination doivent être vides.

Une petite pyramide ne se déplace que vers les points adjacents, à une distance d'un point.

Une pyramide moyenne peut se déplacer d'un ou deux points en ligne droite.

Une grande pyramide peut se déplacer aussi loin que le joueur le souhaite, en ligne droite, dans n'importe laquelle des six directions.

Une grande pièce ne peut échanger de position qu'avec une pièce moyenne adjacente.

Une pièce moyenne ne peut échanger de position qu'avec une petite pièce adjacente.

Une petite pièce ne peut échanger de position qu'avec une grande pièce adjacente.

Un joueur peut échanger la position de deux de ses propres pièces adjacentes, pour autant qu'elles soient de tailles différentes. Aucun déplacement supplémentaire n'est autorisé lors d'un tour.

Les pièces de même couleur situées sur des points adjacents sont dites connectées l'une à l'autre.

Toute pièce adjacente à un groupe connecté dont la couleur est identique à celle de ce groupe en fait partie.

Si votre déplacement forme un groupe connecté de cinq pièces de la même couleur, si cela n'entraîne pas la fin du jeu, ces cinq pièces sont enlevées du plateau et sont hors jeu jusqu'à la fin de la partie. Il est possible de former un tel groupe pour un adversaire par un échange de positions, bien que cela ne soit généralement pas recommandé.

Il n'est pas permis de former un groupe connecté de plus de cinq pièces de la même couleur, que ce soit pour soi-même ou pour un adversaire.

Fin de la partie

Le premier joueur dont le troisième groupe de cinq pièces est formé est le vainqueur. Si le déplacement d'un joueur forme simultanément son dernier groupe connecté et celui d'un adversaire, c'est le joueur qui a effectué le déplacement qui remporte la partie.

Les joueurs peuvent convenir d'une égalité s'ils ne voient aucune manière de faire évoluer la partie.