

**Nombre de joueurs : 2 (ou 4).****Durée d'une partie : 20 minutes.**Ancien nom : **Martian Backgammon**

### **Matériel**

- Deux piles de 15 pyramides Icehouse de différentes couleurs
- Un échiquier
- Deux dés à 4 faces

### **Préparation**

Au début de la partie, chaque joueur choisit une couleur et place toutes les pyramides de cette couleur devant lui, hors du plateau ; cela constitue sa réserve.

### **But du jeu**

Le but du jeu est d'accumuler le plus de points en faisant sortir vos pyramides du côté opposé du plateau, après les avoir introduites de votre côté et fait traverser le plateau.

### **Déroulement de la partie**

À votre tour, lancez les deux dés. Déplacez ensuite une pyramide selon ce qu'indique chaque dé (vous pouvez déplacer la même pyramide deux fois, si les chiffres obtenus le permettent).

- Un 1 vous permet de déplacer une petite pyramide.
- Un 2 vous permet de déplacer une pyramide moyenne.
- Un 3 vous permet de déplacer une grande pyramide.
- Un 4 vous permet de déplacer n'importe quelle pyramide.

Vous pouvez utiliser le résultat des deux dés dans l'ordre de votre choix.

Une pyramide peut être déplacée de trois façons.

### **Introduction**

Vous pouvez introduire une pyramide de votre réserve sur l'une des cases de la ligne la plus proche de vous.

Tant qu'il vous reste des pyramides dans votre réserve, vous devez en introduire au moins une à chaque tour. S'il vous reste des pyramides à introduire et si le jet de dés ne vous permet d'en introduire aucune, vous perdez votre tour.

### **Progression**

Vous pouvez faire progresser une pyramide en ligne droite ou en diagonale du nombre de cases correspondant à son nombre d'encoches (une pour une petite pyramide, deux pour une moyenne, trois pour une grande).

Vos pyramides ne peuvent pas terminer leur déplacement sur une case contenant déjà une autre de vos pyramides, mais elles peuvent passer sur les cases où se trouvent vos pyramides ou celles de votre adversaire.

Si votre pyramide termine son mouvement sur une case occupée par une pyramide adverse, cette dernière

retourne dans la réserve de votre adversaire.

### **Conclusion**

Une pyramide arrivée à la limite de ses possibilités de mouvement (7<sup>ème</sup> ligne pour les grandes et moyennes pyramides, 8<sup>ème</sup> ligne pour les petites) peut conclure. S'il ne reste aucune de vos pyramides de même taille dans votre réserve, vous pouvez avancer une telle pyramide et la faire sortir du plateau.

Cette pyramide vous rapporte un point, quelle que soit sa taille, et n'est plus utilisée pendant le reste de la partie.

### **Fin de la partie**

La partie se termine lorsque l'un des joueurs a fait conclure toutes ses grande pyramides, toutes ses pyramides moyennes, ou une petite pyramide.

Le joueur dont le score est le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a mis fin à la partie l'emporte.

### **Variante**

#### **Variante à quatre joueurs**

Quatre joueurs peuvent jouer, chacun avec son propre ensemble de pyramides.

Chaque joueur part d'un côté du plateau et essaie de rejoindre le côté opposé. Il suffit de réduire le nombre de pyramides à 9 par joueur, trois de chaque taille.

Une partie à quatre joueurs est beaucoup plus longue qu'une partie à deux joueurs.

### **Conseils stratégiques**

Gardez toujours une case libre sur votre première ligne. Oublier ceci a souvent entraîné la défaite des testeurs.

Placez deux pyramides moyennes au milieu de votre troisième ligne, côte à côte, aussi vite que possible. Ainsi, vous contrôlez la quatrième ligne de votre adversaire et forcez toute attaque rapide des grandes pyramides à passer par les côtés.

Trois petites pyramides sur votre première ligne peuvent protéger toutes les cases de votre deuxième ligne. Les grandes et moyennes pyramides de votre adversaire doivent s'arrêter sur votre deuxième ligne avant de pouvoir conclure, pouvoir attaquer cette ligne est donc important, et seuls vos petites pyramides en sont capables.

Il s'agit toujours d'un jeu de course, malgré l'importance du positionnement. Les parties se terminent le plus souvent lorsqu'un joueur conclue avec ses cinq grandes pyramides.