

Pikemen

de Jacob Davenport

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

Nombre de joueurs : 2 à 4.

Durée d'une partie : 10 à 20 minutes.

Ancien nom : **IceChess**

Dans Pikemen, les pyramides sont des guerriers munis de piques. À chaque tour, un piquier peut charger dans la direction vers où il pointe, puis orienter sa pique dans n'importe quelle direction, ou se redresser en position défensive. Le joueur qui capture un certain nombre de piquiers ennemis en premier gagne.

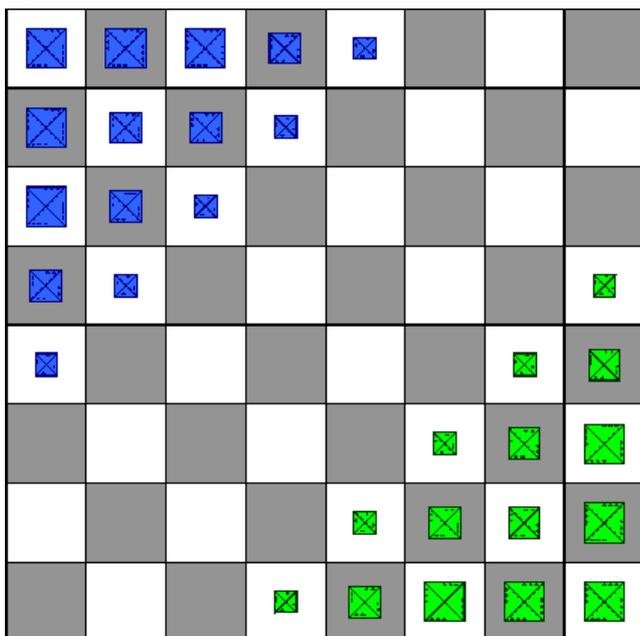
Matériel

- Un échiquier
- À deux joueurs, 5 pyramides de chaque taille, en deux couleurs ; à trois joueurs, 4 pyramides de chaque taille, en trois couleurs ; à quatre joueurs, 3 pyramides de chaque taille, en quatre couleurs.

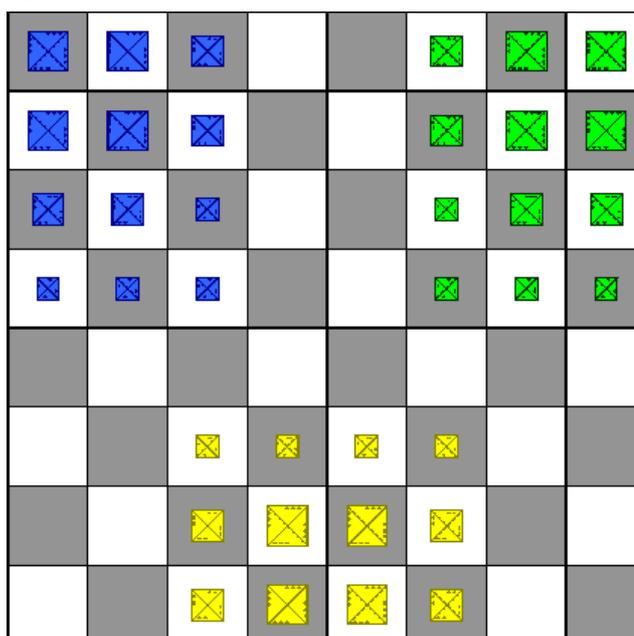
Préparation

Chaque joueur place ses pyramides sur le plateau en fonction du nombre de joueurs, comme l'indiquent les illustrations suivantes :

2 joueurs :

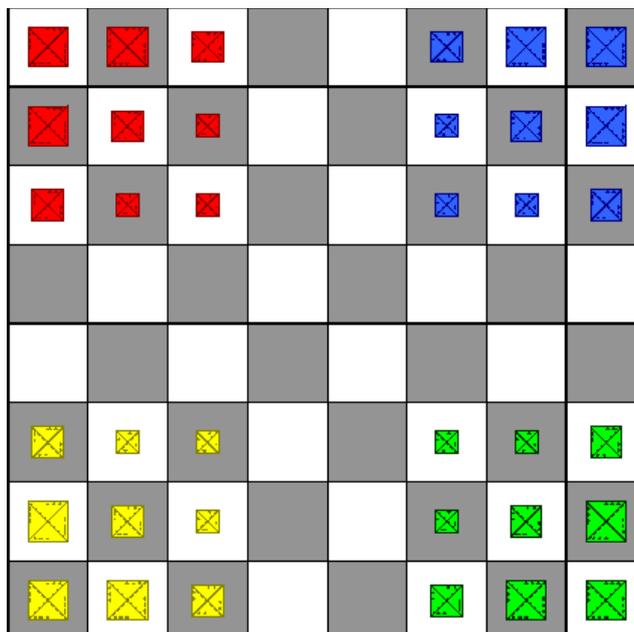


3 joueurs :



Merci à Adam Kopczenski pour les illustrations.

4 joueurs :



Déroulement d'une partie

- Le joueur le plus grand joue en premier. Après, le tour passe dans le sens des aiguilles d'une montre.
- À votre tour, vous pouvez déplacer l'un quelconque de vos piquiers d'autant de cases vides que vous le souhaitez dans la direction vers laquelle il pointe. Il est interdit de traverser une case contenant un piquier, mais un piquier adverse peut être capturé s'il n'est pas redressé en position défensive ou s'il est plus petit que l'attaquant. Pour capturer un ennemi, votre piquier doit s'arrêter sur la case qu'occupe celui-ci.
- Après avoir déplacé votre piquier, vous pouvez le réorienter dans n'importe quelle direction (en position d'attaque) ou le redresser (en position de défense).
- Vous pouvez choisir de ne déplacer aucun de vos piquiers et de simplement en réorienter un.
- Conservez tout piquier que vous avez capturé. Ceux-ci vous permettront de calculer votre score. Les petits valent 1 point, les moyens, 2 points, et les grands, 3 points.
- Il est interdit de capturer ses propres piquiers.

Fin de la partie

Le premier joueur qui atteint 12 points remporte la partie. Pour un jeu plus long, il est possible de convenir avant la partie d'un nombre de points à atteindre plus élevé.

Clarifications

- Votre premier tour, et de nombreux autres, consisteront à réorienter l'un de vos piquiers en position d'attaque.
- Tout piquier en position d'attaque peut être capturé par n'importe quel piquier adverse.
- Après avoir déplacé votre piquier, si la case sur laquelle il s'arrête n'est pas visée par un piquier plus

petit ou de même taille, il vaut probablement mieux pour vous de l'orienter en position d'attaque.

- Après avoir déplacé votre piquier, si la case sur laquelle il s'arrête est visée par un piquier plus petit ou de même taille, vous pouvez le défendre en le redressant.
- Un grand piquier dressé ne peut pas être capturé.
- Si l'un de vos piquiers pointe vers un piquier adverse dressé, ce dernier est immobilisé. Si l'adversaire réoriente le piquier dressé, il peut être capturé.

Conseils stratégiques

Une propriété intéressante de Pikemen est la séparation entre l'attaque et la défense. Une pyramide en attaque a une valeur défensive très faible, puisque tout autre pyramide peut la capturer. Cependant, elle doit devenir vulnérable pour pouvoir menacer les pyramides d'un adversaire. Comme elle est dressée, une pyramide en défense n'a aucune possibilité d'attaque, mais ne peut être capturée que par un nombre limité de pyramides ; les grandes pyramides ne peuvent pas être capturées lorsqu'elles sont dressées. Un joueur qui crée une formation robuste pour l'attaque sera exposé aux contre-attaques, mais un joueur très défensif ne gagnera des points que très lentement. Cela amène un équilibre intéressant entre les styles de jeu agressif et prudent.

Une stratégie aussi courante qu'évidente dans une partie de Pikemen, comme aux Échecs, est l'*immobilisation*. Une pyramide dressée ne peut pas être réorientée si elle est visée par une autre pyramide, ou elle se fera capturer. Une grande pyramide peut être immobilisée par une petite, mais seulement tant que la petite pyramide est là. L'immobilisation est généralement contrée par une attaque de la pyramide à la source de l'immobilisation.

Il est très avantageux d'avoir le plus possible de grandes pyramides mobiles. Tout le jeu repose sur les points, et c'est avec les grandes pyramides que l'on en récolte le plus. Chaque grande pyramide immobilisée réduit d'autant la capacité d'un joueur à exercer une pression offensive sur son adversaire.

Variante

Pierre/feuille/ciseaux

Règle de capture optionnelle où les grandes pyramides ne peuvent pas capturer les petites et les petites peuvent capturer les grandes dressées. Toutes les autres règles restent inchangées. Il en résulte un jeu sur le principe de pierre/feuille/ciseaux : chaque type de pyramide est plus fort que l'un des autres, mais moins que le troisième.