

**Nombre de joueurs : 2.**

Durée d'une partie : 10 à 15 minutes.

## **Matériel**

**Pylon** est un jeu de stratégie abstrait, de placement et d'empilement, pour 2 joueurs. Il vous faut deux piles et un plateau rectangulaire de 5x6 cases.

## **Préparation**

Placez le plateau entre les joueurs. Chaque joueur prend une pile.

## **Déroulement de la partie**

Le jeu est divisé en deux phases : une phase de placement, pendant laquelle les joueurs placent toutes les pyramides sur le plateau, suivie d'une phase d'empilement, au cours de laquelle les joueurs empilent les pyramides.

### **Phase de placement**

À tour de rôle, les joueurs placent une pyramide de leur pile sur une case vide. Cette phase se poursuit jusqu'à ce que le plateau soit rempli.

### **Phase d'empilement**

À tour de rôle, en commençant par le joueur qui a posé la dernière pyramide, chaque joueur choisit une pyramide ou tout un empilement de pyramides, **de n'importe quelle couleur**, et la ou le pose sur une pyramide ou un empilement de pyramides dans une case orthogonalement adjacente (Une pyramide ou un empilement ne peut jamais être déplacé sur une case vide ; une fois libérée, une case ne sera plus jamais occupée). Par ailleurs, **une pyramide ne peut jamais être placée sur une pyramide plus petite qu'elle**, c'est-à-dire que la pyramide inférieure de l'empilement supérieur ne doit pas être plus grande que la pyramide supérieure de l'empilement inférieur.

## **Fin de la partie**

La partie continue jusqu'à ce qu'aucun mouvement autorisé ne soit possible (Les joueurs peuvent convenir d'arrêter la partie avant s'il est évident qu'aucun mouvement ne modifiera le score final).

Votre score est égal au nombre total de pyramides dans les empilements dont la pyramide supérieure vous appartient. Le joueur possédant le score le plus élevé à la fin de la partie gagne.

## **Historique**

J'ai inventé ce jeu le 25 novembre 2005, après avoir lu des discussions à propos des jeux d'empilement sur les groupes Yahoo abstractgames (<http://games.groups.yahoo.com/group/abstractgames/>) et stacking-games (<http://games.groups.yahoo.com/group/stacking-games/>). Il est en grande partie inspiré de Dvonn et, dans une moindre mesure, de Clans.

J'ai adapté Pylon pour Volity en mars 2008. Le code source est disponible (GNU AGPL v3) sur Google Code.