

Sprawl

de Brandon W., Dave ?, Jon Leistiko, Valerie W.

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

Nombre de joueurs : 3 à 8.

Durée d'une partie : 20 à 30 minutes.

Matériel

Une pile Icehouse (15 pièces de la même couleur, cinq pièces de chaque taille) par joueur et un échiquier.

But du jeu

Placer autant de vos pièces que possible sur le plateau tout en empêchant les autres joueurs de faire de même.

Préparation

Choisissez une pile Icehouse. Posez vos pièces devant vous, hors du plateau. Cela constitue votre réserve.

Pour une partie à 3 joueurs, utilisez un plateau de 5x6.

Pour une partie à 4, 5 ou 6 joueurs, utilisez un plateau de 6x6.

Pour une partie à 7 ou 8 joueurs, utilisez un plateau de 8x8.

Choisissez le premier joueur au hasard.

À son premier tour, chaque joueur prend une pièce de sa réserve et la place dressée sur l'une des cases du plateau. Il peut s'agir d'une pièce à 1, 2 ou 3 encoches. Cette pièce est la tour de départ du joueur. Elle peut être placée n'importe où. Toutes les tours qu'un joueur placera ensuite sur le plateau devront être essaimées sur une case libre visée par une ramification sous son contrôle (ne vous inquiétez pas, le sens de cette phrase est expliqué plus loin).

Déroulement de la partie

À son tour, un joueur peut construire (ajouter une pièce à une tour existante), croître (poser une pièce couchée à partir d'une tour ou d'une ramification) ou essaimer (commencer une nouvelle tour dans une case visée par une ramification).

Construction

Pour construire, un joueur doit poser une pièce de sa réserve sur l'une des tours qu'il contrôle. Cette pièce doit présenter un point de moins que celle sur laquelle elle est posée.

Une tour ne peut pas supporter des ramifications plus longues que le nombre de pièces qui la composent. Une tour d'une pièce peut donc être la source d'un maximum de quatre pièces. Une tour de trois pièces peut être la source d'un maximum de 12 pièces.

Ramification

Pour créer une ramification, un joueur doit poser une pièce de sa réserve couchée sur une case voisine de l'une de ses tours ou sur une case voisine de l'une de ses ramifications existantes.

La pointe d'une ramification doit être orientée vers une case voisine, à l'exception des cases situées en diagonale.

Une ramification directement issue d'une tour doit pointer au loin de celle-ci. N'importe quelle taille de pièce peut être utilisée pour poser une ramification à partir d'une tour.

Une ramification issue d'un côté d'une autre ramification doit pointer au loin de celle-ci.

Une ramification posée sur la case vers laquelle est orientée la ramification d'où elle est issue ne peut pas pointer vers celle-ci.

Remarque : il semblerait que l'auteur ait modifié cette dernière règle. Une ramification issue d'une autre ramification doit pointer au loin de celle-ci. L'exemple ci-dessous contient donc deux petites pyramides (la rouge la plus à gauche et la jaune la plus à droite) placées de façon incorrecte.

La taille d'une ramification issue d'une autre ramification doit être inférieure d'un niveau à celle-ci. Une grande ramification ne peut être la source que de moyennes ramifications. Une ramification moyenne ne peut être la source que de petites ramifications. Une petite ramification ne peut supporter aucune autre ramification.

Souvenez-vous qu'une tour ne peut pas supporter des ramifications plus longues que le nombre de pièces qui la composent. Une tour d'une pièce peut donc être la source d'un maximum de quatre pièces. Une tour de trois pièces peut être la source d'un maximum de 12 pièces.

Attaque

Une ramification attaque automatiquement la case voisine vers laquelle elle pointe. Si une tour occupe une case attaquée, elle risque d'être neutralisée.

Une tour est neutralisée si elle est attaquée par une pièce d'une taille non représentée dans cette tour. Si une tour contient une grande pièce et une pièce moyenne et qu'elle est attaquée par une petite pièce, elle est neutralisée. Une tour contenant chaque taille de pièce ne peut pas être neutralisée.

Le propriétaire d'une tour neutralisée ne peut plus construire dessus ni créer de ramifications à partir de celle-ci. Les ramifications issues de tours neutralisées continuent cependant d'attaquer les cases vers lesquelles elles sont orientées.

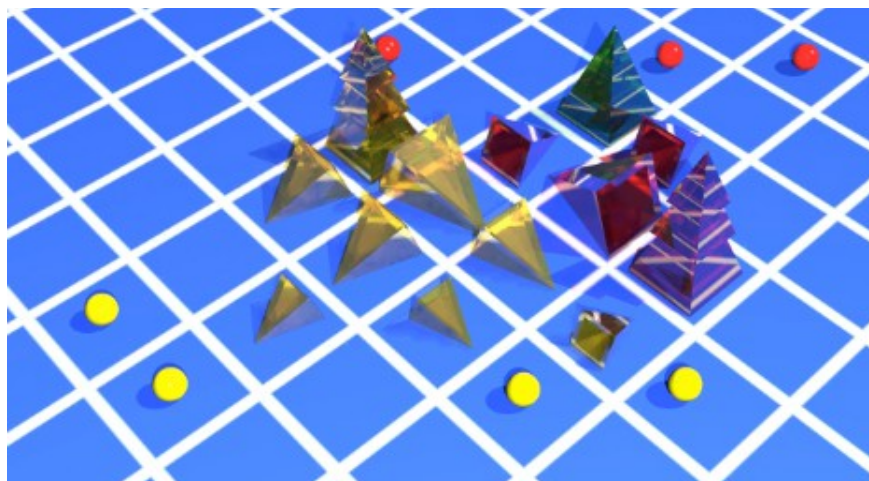
Essaimage

Une ramification vise la case située à une distance égale à son nombre d'encoches dans le sens de sa pointe. Une pièce à trois encoches vise la case située à trois cases de distance. Une pièce à deux encoches vise la case située à deux cases de distance. Une pièce à une encoche vise la case voisine vers laquelle elle pointe. Une pièce située sur le chemin de visée ne représente pas pour autant un obstacle ; il reste possible d'essaimer sur la case visée.

Pour essaimer, un joueur doit poser une pièce de sa réserve dressée sur une case libre visée par une de ses ramifications. Cette pièce peut être de n'importe quelle taille. Une nouvelle tour est donc créée et peut être utilisée par la suite pour construire ou pour créer des ramifications.

Il est interdit d'essaimer une nouvelle tour qui serait immédiatement neutralisée. Il est également interdit d'essaimer à partir d'une ramification issue d'une tour neutralisée.

Exemple



Observez l'illustration précédente, puis essayez de répondre aux questions suivantes :

Q1 : Qu'indiquent les points jaunes et rouges ?

R1 : Ils indiquent les cases respectives sur lesquelles les joueurs jaune et rouge peuvent essayer.

Q2 : La tour verte est-elle active ou neutralisée ?

R2 : La tour verte est neutralisée par la pièce moyenne rouge qui l'attaque.

Q3 : La tour rouge est-elle active ou neutralisée ?

R3 : La tour rouge est active car elle contient une petite pièce, ce qui la protège de la petite pièce jaune qui l'attaque.

Q4 : Pourquoi le joueur rouge peut-il essayer sur la case voisine de la tour verte ?

R4 : Parce que la pièce moyenne rouge neutralisant la tour verte vise cette case et que la visée n'est pas bloquée par les pièces se trouvant devant.

Fin de la partie

La partie se termine au début du tour suivant du premier joueur qui ne peut plus effectuer de coup valide.

Une fois la partie terminée, les pièces composant les tours neutralisées et les ramifications en étant issues retournent à la réserve du joueur auquel elles appartiennent.

Chaque joueur additionne alors les points que contient sa réserve. Le vainqueur est celui dont le score est le plus faible.

Variantes

Coup d'État

Un jeu de cartes est mélangé au début de la partie et posé, faces cachées, sur la table. Si un joueur essaime une tour qu'un autre joueur pourrait neutraliser à son tour suivant, ce dernier peut demander « Es-tu sûr de ton coup ? » Le premier joueur peut revenir sur son coup et en jouer un autre. Si tel est son choix, le joueur à l'origine du défi prend une carte de la pile et la pose, sans la regarder, devant lui. Lors du décompte des points, chacun regarde ses cartes. Pour chaque carte entre l'As et le 10 (compris) en sa possession, un joueur soustrait un point de son score final. S'il s'agit d'un Valet, d'une Dame ou d'un Roi, le joueur soustrait deux points.

Sprawlgame

Il est possible de construire sur une tour neutralisée d'un adversaire visée par une de vos ramifications. Les tours sont contrôlées par le joueur à qui appartient la pièce se trouvant à leur sommet.

Construction rapide

Après un essaimage, il est possible de construire directement une pièce par ramification supplémentaire visant la case essaïmée. Si trois ramifications visent une même case, une tour complète peut y être essaïmée en un tour.

La loi du plus fort

Une tour n'est neutralisée que lorsque la somme des encoches des pièces attaquantes est supérieure à la somme des encoches des pièces constituant la tour.

Origine et remerciements

Vers juin 2003, l'envie de créer un nouveau jeu avec les pièces Icehouse me démangeait. Je sentais qu'il n'y avait pas suffisamment de jeux Icehouse encourageant la construction d'arbres.

Au début juin 2003, j'étais à la soirée jeux du lundi. Dave disait que Brandon et lui voulaient voir un jeu où il faut construire quelque chose de sympa ; un jeu qu'on regarderait à la fin de la partie en se disant « Hé ! Regardez ce qu'on a fait. » J'ai repris cette idée, l'ai fusionnée à des concepts que j'avais imaginés pour le jeu de construction de tours, et Brandon, Dave, Valerie et moi y avons joué. Les joueurs pouvaient alors essaimer en n'importe quel point du plateau, le nombre de ramifications à partir d'une tour était illimité et les points étaient marqués en fonction du territoire contrôlé. Valerie a suggéré d'associer la hauteur d'une tour au nombre de ramifications et j'ai pensé aux nouvelles règles d'essaimage. Après la deuxième partie, Dave a eu l'idée de la règle de décompte des points basée sur la réserve.

Je suis très content du résultat. Le niveau de stratégie est remarquable pour un jeu aux règles si simples. Merci à Brandon, Dave et Valerie pour leurs contributions et pour avoir joué. Merci à l'équipe de Looney Labs pour ce super ensemble de pièces.