

Nombre de joueurs : 2.

Durée d'une partie : 5 à 10 minutes.

Matériel

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

But du jeu

Mener le jeu à une situation où l'adversaire ne peut plus placer de pièce.

Préparation

Chaque joueur choisit une pile Icehouse et les pose devant lui, hors du plateau. Cela constitue sa réserve.

Le premier joueur est choisi au hasard.

Déroulement de la partie

Le premier joueur choisit une pyramide dans sa réserve et la place couchée, visant une case vide, sur toute case du plateau.

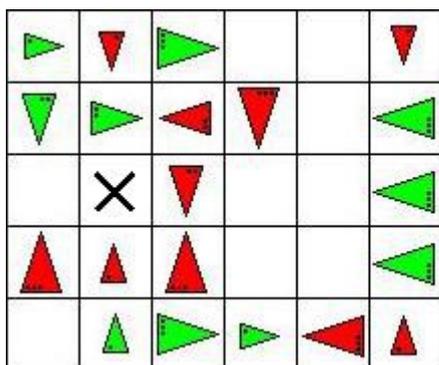
Une pyramide à 3 encoches vise la 3^{ème} case de sa ligne de mire, une pyramide à 2 encoches, la 2^{ème} case, et une pyramide à 1 encoche vise la case voisine. La présence d'autres pyramides entre une pyramide et la case qu'elle vise n'a aucune importance.

Lors des coups suivants, le joueur dont c'est le tour doit placer une pyramide dans la case visée. Cette pyramide doit également viser une case vide.

Fin de la partie

Le premier joueur que n'a pas de coup légal à jouer perd la partie.

Exemple



Dans cet exemple, Rouge vient de jouer la pyramide à 1 encoche visant la case indiquée par un X.

Vert doit jouer sur cette case et ne dispose que de deux possibilités : une pyramide à une encoche orientée vers la gauche ou une pyramide à 2 encoches orientée vers la droite.

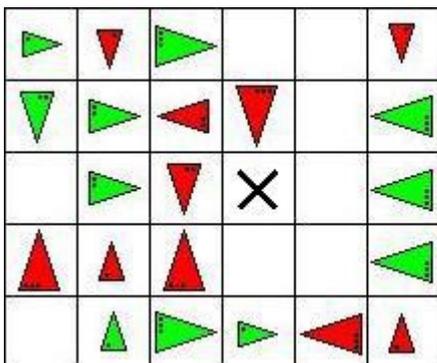
Il pourrait également poser une pyramide à 3 encoches vers la droite, s'il n'avait pas déjà utilisé toutes ses pyramides à 3 encoches.

S'il vise la gauche, Rouge pose une pyramide à 2 encoches orientée vers le bas et gagne immédiatement. Il choisit donc l'autre option.

Synapse-Ice

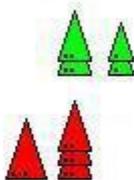
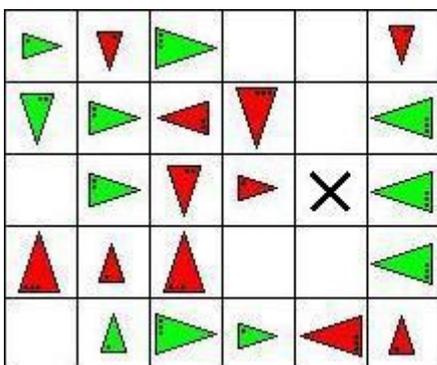
de Joseph Kisenwether

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



Rouge dispose alors de 4 choix : 3-gauche, 2-haut, 1-droite et 1-bas.

Sa décision est 1-droite.



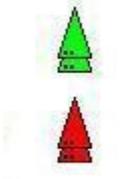
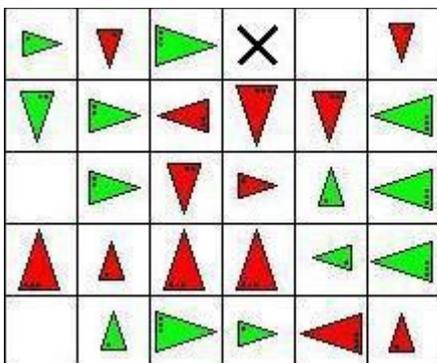
Vert a le choix entre 2-haut, 1-haut et 1-bas.

Il prend 1-haut, qui est une erreur (la séquence de coups qui suit est déterminée, donc nous sautons quelques schémas).

Rouge n'a pas le choix, il joue 2-bas.

Cela ne laisse pas de choix à Vert, qui doit jouer 1-gauche.

Puis Rouge joue 3-haut (le seul coup possible), ce qui nous amène à :



Vert ne peut plus poser de pyramide, donc Rouge gagne.

S'il avait bien joué dans le troisième schéma, Vert aurait pu obtenir la victoire.

Bien sûr, si Rouge avait joué vers la droite dans le deuxième schéma, il aurait gagné en premier.

Je laisse le soin au lecteur de découvrir la bonne séquence de jeu dans ces situations, comme exercice.

Remerciements

Synapse-Ice est un jeu créé par Joseph Kisenwether pour la 3^{ème} Icehouse Game Design Competition, en 2005.

Il s'inspire du jeu de papier et crayon Synapse, créé par Pierre Berloquin et publié pour la première fois en 1976.