

Nombre de joueurs : 2 à 10.

Durée d'une partie : 5 à 30 minutes.

Lorsque les chercheurs en physique des particules se disputent une bourse, ils le font généralement avec des propositions et des plans. Cette fois-ci, pourtant, un investisseur fou providentiel vous demande de prouver que vous êtes digne de son soutien sans réserve en vous mesurant à un niveau différent : le niveau atomique. Il a réuni les physiciens les plus compétents du monde entier pour qu'ils démontrent leur agilité aux commandes d'un accélérateur de particules, en l'utilisant pour ciseler avec précision des particules subatomiques à partir d'un gigantesque atome.

Tour à tour, les joueurs donnent une chiquenaude ou font glisser une petite pyramide opaque (appelée le *percuteur*) dans un groupe de pyramides (appelé l'*atome*). Chaque pyramide expulsée à une distance suffisante de l'atome permet au joueur de marquer un nombre de points égal à son nombre d'entailles.

Matériel

Un jeu Treehouse ou une pile Icehouse (ou plus, pour avoir un atome vraiment massif à casser).

Un jeton (pierre, jeton de poker, pièce de monnaie ou tout autre objet pratique) par joueur.

Une surface de jeu relativement lisse, de n'importe quelle forme et de n'importe quelles dimensions. Une table entière n'est pas nécessaire, mais un échiquier est probablement trop petit pour que le jeu présente une quelconque difficulté. Une surface d'environ un mètre de diamètre est idéale.

Préparation

Mettez le percuteur (la petite pièce opaque) de côté, puis déterminer l'ordre des joueurs.

Placez un jeton par joueur à un endroit facilement accessible (appelé le *pot*).

En commençant par les petites pyramides (sauf le percuteur), donnez une pyramide à chaque joueur dans l'ordre inverse des tours de jeu. Une fois que toutes les petites ont été distribuées, passez aux moyennes, puis aux grandes. De cette manière, les premiers joueurs doivent placer des pyramides plus grandes et en plus petit nombre que les derniers joueurs, ce qui tend à assurer que les grandes pyramides, qui rapportent plus de points, se trouvent au centre de l'atome.

Déroulement de la partie

Construction de l'atome

En commençant par le premier, chaque joueur place toutes ses pyramides sur la surface de jeu, couchées ou dressées. Chaque pyramide plus petite que la plus grande pyramide du joueur doit être placée de sorte qu'une arête entière de la pyramide touche une ou plusieurs autres pyramides sur toute sa longueur ; cette pyramide est dite *liée* aux autres pyramides. La plus grande pyramide du joueur doit être liée à une ou plusieurs des pyramides déjà dans l'atome (s'il y en a). Le but est de créer un groupe de pyramides contiguës avec peu (ou pas) de petits intervalles entre elles, vu de dessus.

Par exemple, si un joueur n'a qu'une pièce moyenne et une grande pièce à placer, il doit mettre une arête de la moyenne entièrement en contact avec la grande (et/ou avec d'autres pyramides déjà dans l'atome, si le joueur le souhaite) pour qu'elle y soit liée ; la grande, quant à elle, doit être liée à une ou plusieurs des pyramides déjà dans l'atome (encore une fois, s'il y en a).

Le premier joueur à placer ses pyramides est encouragé, sans y être forcé, à placer ses pyramides à une position équidistante de chaque bord de la surface de jeu. Cela maximise la difficulté du jeu, ce qui en augmente la durée.

Désintégration de l'atome

À son tour, chaque joueur essaie de *séparer* des pyramides de l'atome en donnant une chiquenaude au percuteur ou en le faisant glisser vers l'atome. Les joueurs peuvent tirer depuis n'importe quel côté de la surface de jeu, mais leur poignet ne doit pas passer au-dessus de la surface de jeu (ce qui signifie que le percuteur doit être positionné très près du bord de la surface avant d'être lancé). Transgresser cette *règle du poignet* entraîne une fusion (voir ci-dessous).

Il est recommandé qu'un autre joueur soit l'*assistant* du tireur et se place en face de celui-ci, de sorte qu'un percuteur errant ou trop puissant puisse être rattrapé avant qu'il sorte de la table (ou de la paillasse de laboratoire, ou du réacteur).

Une pyramide est *séparée* de l'atome si le tireur peut en faire un tour complet avec le percuteur dressé, en le poussant d'un seul doigt posé sur son sommet, sans toucher ni ne bousculer aucune pyramide sur la surface de jeu. Si le joueur touche une pyramide en essayant de faire le tour d'une pyramide supposée séparée, y compris celle dont il essaie de faire le tour, le joueur provoque une fusion (voir ci-dessous).

Ne ramassez aucune pyramide et ne marquez aucun point tant que le joueur n'a pas fini de faire le tour de toutes les pyramides qu'il veut récupérer sans qu'une fusion ne se soit produite. Il est inutile de faire le tour d'une pyramide expulsée de la surface de jeu, bien qu'elle ne puisse pas être récupérée tant que toute autre tentative de récupération n'est pas terminée sans qu'une fusion ne se soit produite.

La règle du poignet ne s'applique pas lorsque le joueur essaie de faire le tour des pyramides. Une fois que le tireur commence à ramasser les pyramides dont il a réussi à faire le tour et à marquer les points correspondants, il ne peut plus essayer de faire le tour d'autres pyramides pendant ce tour.

Toute pyramide dont le tour a été fait rapporte au joueur qui parvient à en faire le tour autant de points qu'elle comporte d'encoche.

Fusion

Une *fusion* se produit lorsqu'un joueur transgresse la règle du poignet ou touche une pyramide en essayant de faire le tour d'une pyramide supposée séparée (que la pyramide touchée soit séparée ou non). Une fusion doit être déclarée par un autre joueur et il doit y avoir au moins un autre joueur qui la confirme. Dans un jeu à deux joueurs, rester honnête et courtois : en général, si une fusion est déclarée, agissez en physicien stoïque, comme il se doit ; il y aura d'autres bourses !

Un joueur coupable de fusion termine son tour immédiatement, sans ramasser aucune pyramide, qu'il ait réussi à en faire le tour ou non. Le joueur doit prendre un jeton dans le pot, et il l'y remettra à son tour suivant au lieu de lancer le percuteur.

Il semble évident qu'il n'est pas dans l'intérêt du joueur de provoquer une fusion, puisque celle-ci entraîne la perte de deux tours et laisse (généralement) des pyramides séparées que le joueur suivant peut essayer de récupérer. En général, un joueur *ne devrait pas* essayer de faire le tour d'une pyramide supposée séparée s'il n'a pas la quasi-certitude d'éviter une fusion.

Fin de la partie

Une fois que toutes les pyramides de l'atome ont été ramassées et que les points correspondants ont été attribués, le joueur possédant le plus de points est le vainqueur. La coutume veut que le titulaire de la bourse, nouvellement enrichi, paie une tournée aux autres joueurs, mais cela doit être convenu entre les joueurs avant le début de la partie.

En cas d'égalité de points, le joueur possédant le plus de grandes pièces gagne. S'il y a encore égalité, le joueur possédant le plus de pièces moyennes gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur possédant la grande pièce opaque gagne, que ce joueur ait le plus de points, le plus de grandes pièces ou le plus de pièces moyennes ou non ; l'investisseur fou préfère l'opacité aux chercheurs chamailleurs.

Licence

Cette oeuvre est distribuée par David Carle Artman sous la licence Creative Commons Attribution-Noncommercial-Share Alike 3.0.