

Nombre de joueurs : 3 à 6.

Durée d'une partie : 90 minutes.

Un jeu au mécanisme simple mais aux interactions complexes dans lequel les joueurs se disputent des manches et finissent par diriger la construction du Palais de glace.

Présentation

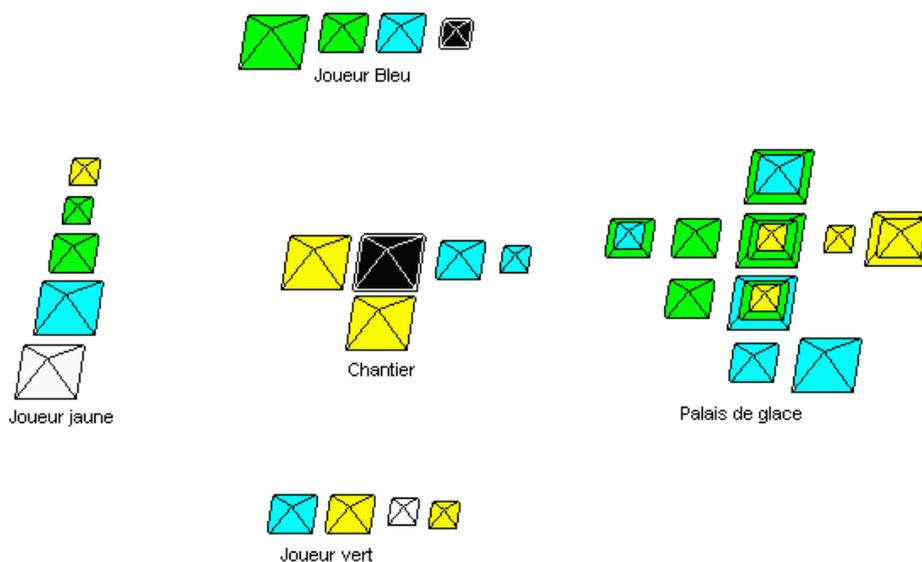
Les joueurs commencent avec une pyramide de leur couleur de chaque taille. Les autres pyramides sont mélangées dans le sac (la réserve). Les joueurs tirent au hasard une autre pyramide de chaque taille, une petite, une moyenne et une grande, pour constituer une main de six pyramides.

Tour à tour, les joueurs posent une pyramide de leur main dans une structure commune temporaire (le chantier), selon des règles dépendant de leur taille et de leur couleur. Le chantier continuera à croître pendant la manche, qui se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs passent leur tour. Le dernier joueur à ajouter une pyramide au chantier remporte la manche.

Le vainqueur de la manche récupère toutes les pyramides du chantier et les ajoute dans le Palais de glace (une seconde structure commune permanente qui croît tout au long du jeu), selon un ensemble de règles sur les tailles et les couleurs.

Les joueurs complètent leur main en tirant des pyramides au hasard dans la réserve jusqu'à ce qu'ils aient deux pyramides de chaque taille.

Lorsque la réserve ne contient plus assez de pyramides pour que chacun puisse reconstituer sa main, le score du Palais de glace est calculé : chaque empilement rapporte autant de points qu'il ne contient de pyramides au joueur à qui appartient la pyramide à son sommet. Le joueur au score le plus élevé est le vainqueur.



Une partie à trois joueurs en cours

Matériel

- Une pile de pyramides Icehouse de couleur unique par joueur plus deux autres couleurs (dans ces règles, le noir et le blanc).
- Une surface plate.
- Un bol, un sac ou une boîte suffisant pour contenir les pyramides, la « réserve ».
- Une pièce ou tout autre objet, le marqueur du premier joueur.

Préparation

Chaque joueur doit avoir une pile entière (15 pyramides) de sa couleur. Chacun prend trois pyramides de sa couleur, une petite, une moyenne et une grande. Toutes les pyramides restantes sont mise dans la réserve avec une pile de pyramides noire et une autre de blanches.

Une fois les joueurs assis, tirez une pyramide de la réserve pour déterminer le premier joueur (si la pyramide est noire ou blanche, tirez à nouveau). Le premier joueur reçoit le marqueur du premier joueur. Remettez la ou les pyramides tirées dans la réserve.

Chaque joueur tire au hasard trois pyramides supplémentaires, une de chaque taille, pour compléter leur main de départ.

But du jeu

Placer ou faire placer le maximum de ses pyramides en bonne position dans le Palais de glace pour marquer plus de points que ses adversaires.

Déroulement de la partie

Le joueur en possession du marqueur du premier joueur commence la structure du chantier en posant n'importe quelle pyramide de sa main au milieu du groupe (le premier coup).

En tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit s'il passe ou s'il ajoute une pyramide au chantier.

Poser une pyramide

Le joueur ajoute une pyramide au chantier en la posant selon le code de construction du chantier :

- toute pyramide de la couleur d'un joueur peut être ajoutée à un empilement si elle est plus grande que la pyramide actuellement au sommet (rien ne peut être empilé sur une grande pyramide) ;
- vous pouvez commencer un nouvel empilement à côté d'un empilement existant tant que les pyramides sont de couleur identique ;
- Le noir est un vide ne correspondant à aucune couleur, pas même à lui-même ; le blanc est un joker correspondant à toutes les couleurs, sauf au noir.

Contiguïté

Le chantier et le Palais de glace sont tous deux construits sur une grille imaginaire s'étendant à l'infini dans toutes les directions. Une pyramide « adjacente » est posée à côté d'une pyramide existante, comme le montre l'illustration à droite.

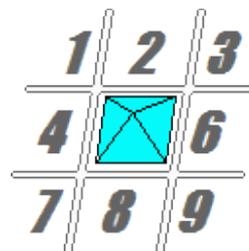
Passer

Vous pouvez choisir de passer n'importe quand. Exception : les joueurs ne disposant d'aucun placement légal *doivent* passer.

Passer un tour au cours d'une manche ne vous interdit pas de jouer aux tours suivants de cette manche.

Négotiations

Les joueurs ne peuvent pas s'échanger leurs pyramides. Tout le reste (le fait de passer ou de jouer, quelle pyramide jouer, où la jouer, comment construire le Palais de glace) est ouvert aux négociations.



Une pyramide bleue peut être posée dans les cases imaginaires 2, 4, 6 et 8 ; les cases 1, 3, 7 et 9 ne sont pas valides.

Remporter la manche

Lorsque tous les joueurs passent successivement, la manche se termine. Le joueur qui a posé la dernière pyramide remporte la manche et dirige la construction du Palais de glace pour cette manche.

Construction du Palais de glace

Toute pyramide noire ou blanche du chantier est écartée du jeu.

Toutes les autres pyramides sont ajoutées au Palais de glace, l'une après l'autre, selon le code de construction du Palais de glace :

- une pyramide ne peut être couverte que de pyramides plus petites qu'elle ; rien ne peut donc être posé sur une petite pyramide ;
- vous pouvez commencer un nouvel empilement à côté d'un empilement existant tant que la nouvelle pyramide est de la même couleur que la pyramide constituant le sommet de cet empilement (même principe de base que pour le chantier).

Le vainqueur de la manche peut ajouter les pyramides au Palais de glace dans l'ordre et la configuration qu'il souhaite, tant qu'il utilise TOUTES les pyramides du chantier.

Il est possible que toutes les pyramides du chantier ne puissent pas être utilisées pour construire le Palais de glace conformément au code de construction. Dans ce cas, le constructeur doit utiliser le plus grand nombre possible des pyramides (ce nombre étant déterminé en accord avec les autres joueurs, mais le constructeur reste libre de choisir comment atteindre ce nombre). Les pyramides inutilisables sont retirées du jeu.

Finir la manche

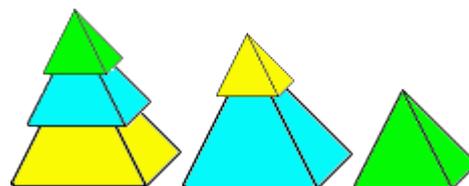
Tous les joueurs complètent au hasard leur main de six pyramides (deux de chaque taille).

Le marqueur du premier joueur passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de la partie

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que la réserve ne suffise plus à reconstituer la main de tous les joueurs. La partie s'arrête alors immédiatement et les points sont comptés à partir du Palais de glace.

Chaque joueur détermine son score en totalisant le nombre de pyramides du Palais de glace composant les empilements dont la pyramide supérieure lui appartient.



Si cela était une partie du Palais de glace, vert marquerait 4 points, Jaune 2 et Bleu ne marquerait rien.

Stratégie et tactique

Des négociations

Beaucoup de négociations peuvent avoir lieu dans ce jeu, par exemple : « laisse moi remporter la manche et je me débrouille pour que tu aies X points dans le Palais de glace » ou « il faut qu'on se débrouille tous pour empêcher untel de remporter la manche ! »

De l'accumulation de points

Vos petites pyramides sont la clé d'un score élevé ; même si quelqu'un d'autre construit le Palais de glace, les petites pyramides rapporteront toujours au moins un point à leur propriétaire.

Du premier coup

Les pyramides noires peuvent devenir un poids mort implaçable pour votre main, surtout les petites qui ne peuvent pas être posées du tout. Jouer le premier coup vous permet de vous en débarrasser. Si vous commencez par une grande noire, personne ne pourra poser d'autre pyramide et la manche se termine immédiatement.

Du fait de passer

Il se produira parfois une situation où un seul joueur peut jouer un coup légal et remporter la manche facilement. Il est plus courant que la main soit remportée par un joueur qui a passé en début de manche et a économisé ses pyramides. À la fin de la manche, le choix de passer ou de jouer devient particulièrement stratégique : « si je passe maintenant, je n'aurai pas le contrôle de la main, mais je pense qu'untel va jouer et que la manche ne va pas encore se terminer... »

De la conservation des pyramides adverses

À première vue, il semble sage de garder les petites pyramides des adversaires dans votre main. Cela peut être vrai, mais soyez conscient que les pyramides que vous conservez deviennent également des poids morts. Autre tactique de conservation : économisez vos propres pyramides et une ou deux blanches et essayez de remporter une manche particulièrement lucrative. Certains pensent que l'ensemble de pyramides « parfait » pour remporter une manche est constituée de quatre pyramides de votre couleur et de deux blanches (et vous commencez la partie avec au moins trois pyramides de votre propre couleur...).

De la victoire

Il sera difficile de remporter la partie sans remporter au moins une manche. Cependant, remporter une manche n'est pas chose facile non plus ; le choix de la manche à remporter peut être très important. La dernière personne à construire le Palais de glace a une grande influence sur les scores de chacun. Il faut toutefois s'assurer que vous êtes le constructeur du Palais de glace à toute manche impliquant plusieurs de vos petites pyramides !