

**Nombre de joueurs :** 2 ou 4.

**Durée d'une partie :** 30 minutes.

## Matériel

Une pile Icehouse de couleur différente pour chaque joueur.

Le jeu se joue sur une grille de 6x6 prolongée de chaque côté par une ligne de 4 cases centrée ; ou encore un échiquier (8x8) réduit des trois cases de chaque coin {a1, a2, b1} ; {a7, a8, b8} ; etc. (voir Figure 1).

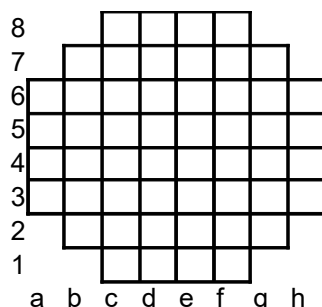


Figure 1

## RÈGLES POUR DEUX JOUEURS

### But du jeu

Être le premier joueur à reconstituer ses quatre nids sur les quatre cases du côté opposé du plateau (sa ligne d'arrivée). [A]->[@] et [B]->[&] (voir Figure 2).

### Préparation

1. Choisissez le premier joueur.
2. Le premier joueur (A) prend 4 grandes, 4 moyennes et 4 petites pyramides de sa couleur, pour constituer 4 « nids » (c'est-à-dire une grande sur une moyenne, elle-même sur une petite), qu'il place sur les quatre cases d'un bord du plateau (sa ligne de départ) (voir Figure 2).
3. L'autre joueur (B) fait de même sur un côté adjacent, (et *non* le côté opposé). Par exemple, si le premier joueur choisit la ligne c1:f1, l'autre joueur peut choisir a3:a6 ou h3:h6 (voir Figure 2).

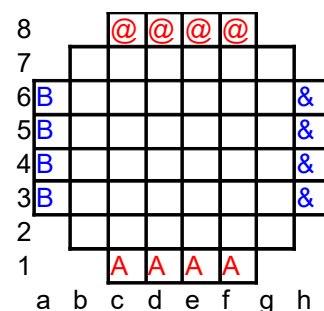


Figure 2

## Déroulement de la partie

### Déplacement

1. En commençant par le premier joueur, tour à tour, chacun déplace une *pyramide* de sa couleur, jusqu'à ce que les conditions de victoire soient satisfaites.
2. Seule la pyramide située au sommet d'un empilement peut être déplacée. Un *empilement* peut consister en un nid de 2 ou 3 pyramides de toute couleur, y compris une grande sur une petite.
3. Tout déplacement doit être effectué vers l'avant, en diagonale ou latéralement ; *jamais* en arrière.
4. Deux types de déplacement sont possibles :
  - Un déplacement simple vers n'importe quelle case adjacente libre ; ou

- Un déplacement par saut au-dessus d'une pyramide ou d'un empilement adjacent (de toute taille et de toute couleur), vers la case libre située immédiatement derrière (remarque : les pyramides franchies ne sont pas prises).
5. Il est impossible de combiner les deux types de déplacement, mais des *sauts multiples* sont possibles. Aucun des sauts ne peut avoir lieu vers l'arrière, même si le déplacement se termine en avant.
  6. Une pyramide peut aussi terminer un déplacement sur une pyramide ou sur un empilement (de n'importe quelle couleur). La pyramide sur laquelle elle se pose doit être plus petite qu'elle (c'est-à-dire qu'une pyramide moyenne peut se poser sur une petite pyramide, et une grande, sur une moyenne ou une petite). Si ce déplacement fait partie d'une série de *sauts*, la pyramide peut poursuivre son mouvement ou s'arrêter. Du fait de la deuxième règle de déplacement, la ou les pyramides ainsi couvertes sont immobilisées jusqu'à ce que la pyramide du sommet bouge.
  7. Les pyramides doivent se poser sur leur ligne d'arrivée dans l'ordre (une moyenne ne peut atteindre cette ligne qu'en se posant sur une petite, une grande sur une moyenne).
  8. Une fois qu'une pyramide quitte sa ligne de départ, elle ne peut pas y retourner, et dès qu'elle atteint sa ligne d'arrivée, elle ne peut pas la quitter. Cependant, il est possible de déplacer les pyramides *le long* de ces lignes, pourvu que les règles précédentes soient respectées.
  9. Il n'est pas permis de s'arrêter dans les lignes de départ ou d'arrivée de l'adversaire, mais il est permis d'y faire un *saut* intermédiaire d'une suite de *sauts*.

## Règle du pat

Si un joueur ne peut pas déplacer la ou les pièces qui lui restent jusqu'à sa ligne d'arrivée car elles sont immobilisées par l'autre joueur (aucun déplacement n'étant par ailleurs possible) (\*5), l'autre joueur doit libérer la ou les pyramides concernées à son déplacement suivant.

Il est également interdit d'immobiliser une pyramide si cela entraîne une telle situation.

## RÈGLES POUR QUATRE JOUEURS

Remplacer « adversaire » par « adversaires » et « autre joueur » par « autres joueurs ». Le reste des règles est modifié de la manière suivante.

## But du jeu

Être le premier joueur à reconstituer ses deux nids sur deux quelconques des quatre cases du côté opposé du plateau (sa ligne d'arrivée), [A] et [C]->[@] et [B] et [D]->[&] (voir Figure 3). La position finale ne doit pas forcément correspondre à celle de départ.

## Préparation

1. Chaque joueur commence avec *deux* empilements de sa couleur. Les joueurs se faisant face (à savoir, A-C et B-D) placent leurs pyramides en alternance sur les cases d'un même côté : [A][C][A][C] et [B][D][B][D] ou [C][A][C][A] et [D][B][D][B] (voir Figure 3).
2. Les cases de départ se trouvent toujours sur des lignes perpendiculaires (voir Figure 3).

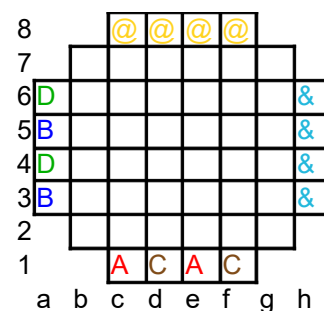


Figure 3

## Déroulement de la partie

### Déplacement

1. En commençant par le premier joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun déplace une pyramide (c'est-à-dire pas un empilement) de sa couleur, jusqu'à ce que les conditions de victoire soient satisfaites.
2. En plus des règles pour deux joueurs, il est interdit d'immobiliser une pyramide du joueur partant de la même ligne que soi sur la ligne de départ ou d'arrivée.

### Règle du pat

En plus des règles pour deux joueurs, si les pyramides sont immobilisées par plus d'un joueur, c'est le joueur dont le tour arrive en premier qui doit en libérer une à son tour suivant.

## Variantes

### Variante pour quatre joueurs en partenariat

Les joueurs (A) et (C) s'opposent à (B) et (D).

Les deux partenaires doivent finir pour gagner. Toutes les autres règles pour quatre s'appliquent.

### Divers essais

Voici quelques autres règles que nous avons essayées. Vous voudrez peut-être faire vos propres essais avec.

- Il est interdit de pénétrer les lignes de départ et d'arrivée d'un adversaire.
- Si vous arrivez sur une case où se trouve une pyramide appartenant à un autre joueur lors d'un saut, votre tour se termine.
- Le saut en arrière est permis si la pyramide termine son déplacement sur une case plus proche de la ligne d'arrivée que celle d'où elle est partie.

## Notes du concepteur

- Ce jeu est de toute évidence inspiré de Halma (dames chinoises), avec une touche des Tours de Hanoi. Il tient également d'un jeu des débuts de Ravensburger, dont j'ai entendu parler, mais que je n'ai jamais vu et auquel je n'ai jamais joué, qui utilisait des empilements de poupées russes. Pour le reste, je suis le coupable.
- Si vous imprimez six segments du plateau de Martian Chess pour 3 joueurs d'Eeyore (et les positionnez comme indiqué pour six joueurs), il devient possible de jouer à trois ou même six joueurs.
  - i Vous ne devez pas tenir compte des trois cases de chacun des six coins.
  - ii L'agencement du plateau permet des sauts intéressants, surtout par le centre, mais cela ne pose pas de problème si vous n'oubliez pas la troisième règle de déplacement.
  - iii Les lignes de départ se trouvent un côté sur deux. Si l'alignement des côtés est le suivant : N ; NE ; SE ; S ; SW ; NW ; les lignes de départ peuvent être <S ; NW ; NE> ou <N ; SE ; SW>. Dans les deux cas, les lignes d'arrivée sont les côtés opposés : S<->N ; NW<->SE ; NE<->SW (voir Figure 4).

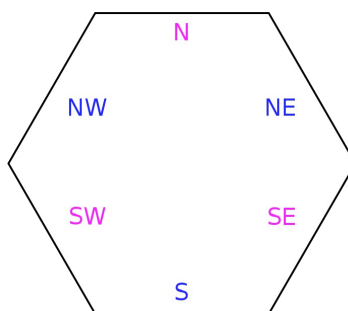


Figure 4

- iv À trois joueurs, utilisez les règles pour deux joueurs (chacun dispose de 4 empilements).
- v À six joueurs, utilisez les règles pour 4 joueurs (chaque joueur dispose de 2 empilements et les joueurs commencent à deux par côté, avec les nids posés en alternance. Pour une partie en partenariat, les deux joueurs partageant un côté sont également partenaires et il y a donc trois équipes, par exemple [N][S][N][S] sur <N>, [SW][NE][SW][NE] sur <SW> et [NW][SE][NW][SE] sur <SE>.
- Toutes les couleurs peuvent être utilisées, mais les pyramides transparentes sont préférables aux opaques car elles permettent de voir les pyramides immobilisées. Si l'on s'attache au nom du jeu, les pyramides rouges et cyan seront utilisées de préférence pour un jeu à deux.
- À moins que vous n'ayez un échiquier en réserve que vous souhaitez réserver à ce jeu, il n'est évidemment pas nécessaire de supprimer physiquement les cases des coins ! Le plus simple est de les marquer à l'aide de pions, jetons de poker, pièces, etc. Vous pouvez aussi disposer des cartes de façon à les cacher. Pour ma part, j'ai découpé 4 enveloppes pour constituer des poches que je glisse sur chaque coin. Une de leurs faces a la forme appropriée pour masquer les coins et elles sont maintenues par un petit morceau de pâte à coller.
- La règle du pat n'entre en vigueur que si la ou les pyramides non immobilisées du joueur sont sur la 7ème ligne et si elles ne peuvent se déplacer que de côté. Si une autre pyramide est bloquée temporairement (c'est-à-dire non immobilisée), ailleurs sur le plateau de jeu, la règle n'est pas appliquée et le joueur doit effectuer un déplacement de côté ou passer son tour jusqu'à la résolution du blocage.