

Nombre de joueurs : 2 à 5.

Durée d'une partie : 10 à 15 minutes.

Ceci est une reprise évidente de **Light Speed**, qui était une variante de **Icehouse**. C'est donc un retour de l'idée aux pièces Icehouse, qui vous donne une bonne excuse pour jouer avec des pointeurs laser.

Matériel

Une pile Icehouse par joueur et une règle. Un pointeur laser est plus pratique, mais une règle ou une ficelle peuvent faire l'affaire. En dernier ressort, un bon œil et un groupe de joueurs honnêtes. La règle ne servira probablement qu'une ou deux fois au cours d'une partie.

But du jeu

Chaque pièce est un navire. Ceux-ci sont tous placés sur l'aire de jeu en précipitation. Les petits navires lancent alors des torpilles, puis les moyens, et enfin les grands. Le joueur auquel il reste le plus d'encoches à ses navires à la fin de la partie est le vainqueur.

Préparation

Mettez-vous d'accord sur la surface de jeu, qui peut être une table à cartes ou une surface de mêmes dimensions. Les joueurs doivent pouvoir atteindre n'importe quel point de la table. Les pièces de chacun doivent se trouver dressées à la limite de la surface de jeu.

Déroulement de la partie

Début de la partie

Une fois que tous les joueurs sont prêts, chacun ayant un doigt posé sur le sommet de l'une de ses pièces, le jeu commence. Vous pouvez jouer n'importe laquelle de vos pièces à plat, en tout point de la surface de jeu, pourvu qu'elle ne touche aucune autre pièce. Une fois qu'une pièce est placée, elle ne bouge plus.

Accidents

Si vous déplacez une pièce déjà posée, essayez d'abord de réparer les dégâts. Votre pièce est immédiatement déclarée morte et ne doit pas être posée dressée au bord de la surface de jeu. Écartez-la des pièces qu'il vous reste à jouer, de sorte que vous ne la jouiez pas à nouveau par accident.

Fin du placement

Une fois qu'un joueur a posé sa dernière pièce, il crie « stop ». Le jeu s'arrête, mais toute pièce qui touche déjà la table peut y rester, même si un joueur la touche encore.

Lancement des torpilles

D'abord, tous les petits navires lancent leurs torpilles. Utilisez votre règle pour figurer une ligne droite partant de la pointe de chaque petit navire, et tout navire d'une taille différente, qu'il soit ennemi ou ami, est détruit. Ces torpilles sont lancées simultanément, marquez donc les navires coulés en les redressant, ce qui vous permet de vous assurer que vous ne vérifiez pas une petite pièce pour la deuxième fois. Une fois que toutes les torpilles des petits navires ont été vérifiées, retirez les navires moyens et grands détruits. Les navires moyens lancent alors leur torpilles, et tout navire de taille différente qu'ils touchent est détruit, une fois de plus simultanément. Vous devez donc redresser les petits et grands navires coulés, puis les retirer une fois que tous les navires moyens ont été vérifiés. Enfin, les grands navires lancent leurs torpilles, coulant tout navire de taille différente de la même manière.

Comme la plupart des pièces sont placées à proximité de leur cible, vous n'aurez probablement pas besoin de la règle très souvent. Ne retirez pas les navires attaqués au fur et à mesure, car vous pourriez penser par erreur qu'un navire n'a pas encore tiré. Chaque joueur doit apporter son aide pour empêcher les erreurs.

Fin de la partie

Vous marquez 1 point pour chacun de vos petits navires restants, 2 points pour les navires moyens et 3 points pour les grands. En cas d'égalité, réglez-la aux poings.

Stratégies

Si les joueurs vont trop lentement, on ne vantera jamais assez les mérites de placer ses propres navires le plus vite possible et de crier « stop ». Cette stratégie fonctionne suffisamment souvent pour que le jeu soit assez rapide.

Il vaut mieux porter ses attaques à proximité de la cible, même si vous n'avez pas à craindre que quelqu'un mette la pointe de son navire devant le votre. Si vous voyez qu'un tir vise l'un de vos navires à longue distance, vous pouvez le bloquer en plaçant un navire de même taille devant celui-ci, en essayant de l'orienter de manière utile.

N'attaquez pas un navire une deuxième fois si un petit navire pointe déjà dessus.

Il vaut mieux placer vos navires dans une position inutile, même s'ils risquent de se faire couler, que de ne jamais les jouer.

En cas d'égalité, frappez en premier et avec force. Vous prendrez peut-être votre adversaire par surprise.