

# Ambush

de Jason Spears et Erik Oosterwal

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

**Nombre de joueurs : 2.**

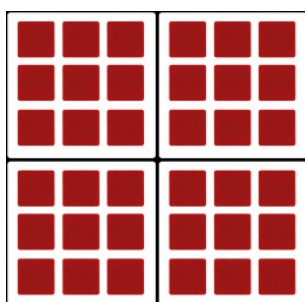
**Durée d'une partie : 10 à 25 minutes.**

**Ambush** est un jeu de stratégie abstrait pour 2 joueurs. Deux piles, une par joueur, et 4 sous-verres (Martian Coasters) sont nécessaires. Les joueurs placent une de leurs 15 pyramides sur le plateau ou écartent une pyramide pour faire pivoter un sous-verre. Les deux actions peuvent leur permettre de capturer une pyramide appartenant à leur adversaire. Le vainqueur est le joueur dont le nombre d'encoches des pyramides adverses qu'il a capturées est le plus élevé.

## Matériel

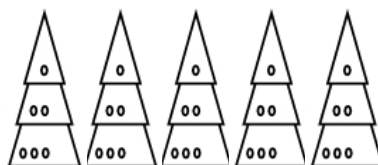
4 sous-verres et 15 pyramides de même couleur par joueur (1 pile de 5 grandes, 5 moyennes et 5 petites).

## Préparation



Disposez les 4 sous-verres en un carré de 2x2. Les joueurs disposent leurs pyramides en 5 arbres. Choisissez le premier joueur (celui qui est le plus grand, à pile ou face, plus grand lancé de dé, peu importe).

Disposez toutes vos pyramides en cinq arbres, de cette façon :



## Déroulement de la partie

### **Poser une pyramide**

Les joueurs ne peuvent prendre une pyramide que du sommet d'un de leurs arbres (au premier tour, un joueur ne peut donc que choisir une petite pyramide, puis passer à une petite ou une moyenne, et ainsi de suite). Les joueurs peuvent poser une pyramide sur n'importe quelle case du plateau, pourvu qu'elle soit vide ou qu'elle contienne une pièce de leur propre couleur. Si un joueur ajoute une pyramide dans une case, il doit la poser sur toute pyramide s'y trouvant déjà. Une pyramide à 2 encoches recouvrira donc une pyramide à 1 encoche, mais renforcera une pyramide à 3 encoches.

### **Capture**

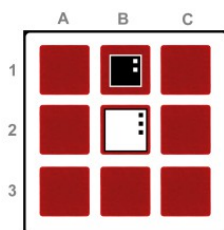
Si la pièce jouée se trouve à côté d'une pièce adverse, une capture est possible, y compris si c'est la deuxième (ou la troisième) pièce posée sur cette case. Si deux de vos pièces se trouvent de part et d'autre de la pièce de l'adversaire et si le nombre total d'encoches visibles de vos pièces est supérieur à celui des pièces de votre adversaire sur la case encadrée. Si plusieurs pièces de votre adversaire se trouvent sur la case, vous ne pouvez prendre que celle se trouvant au sommet.

# Ambush

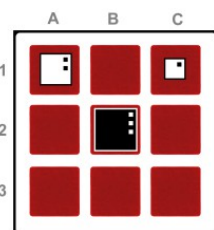
de Jason Spears et Erik Oosterwal

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

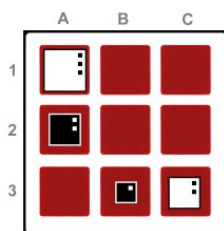
## Exemples



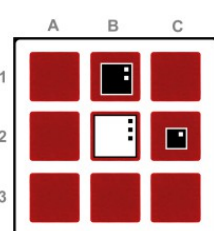
Ici, si Noir pose une pyramide à 2 ou 3 encoches en B3, il capture la pyramide blanche à 3 encoches. S'il ne dispose que de pyramides à 1 encoche, il ne pourra pas capturer la pyramide blanche à ce tour.



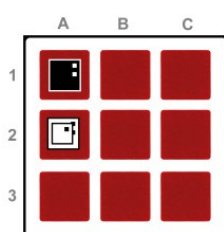
C'est le tour de Blanc, s'il pose une pyramide à 2 ou 3 encoches en C3, il capture la pyramide noire. S'il pose une pyramide en A3, seule une pyramide à 3 encoches entraînera une capture. Où que soit posée une pyramide à 1 encoche sur le plateau, aucune capture n'a lieu.



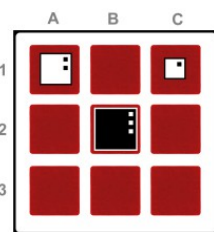
Ici, c'est le tour de Blanc. S'il pose une pièce à 1, 2 ou 3 encoches en A3, il capture les deux pièces de Noir.



Dans cet exemple, c'est le tour de Noir. Poser une pyramide à 2 ou 3 encoches en B3 entraînera la capture de la pyramide blanche à 3 encoches. Une pyramide à 3 encoches en A2 capturera également la pyramide blanche à 3 encoches.



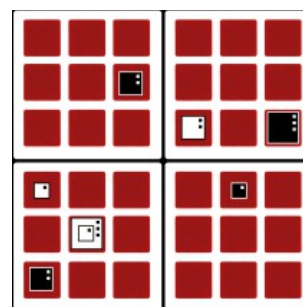
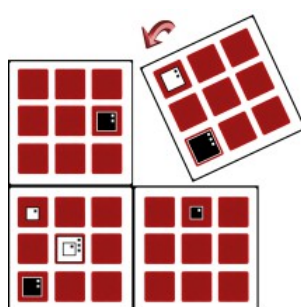
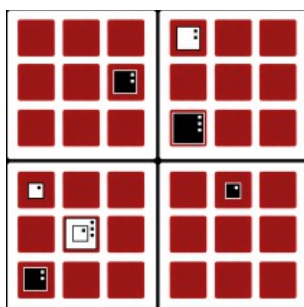
C'est le tour de Noir. Poser une pyramide à 1 encoche en A3 n'entraînera aucune capture. Cependant, poser une pyramide à 2 ou 3 encoches en A3 permet à Noir de capturer la pyramide blanche à 1 encoche. La pyramide blanche à 2 encoches située en A2 y demeurera jusqu'à ce que Noir joue une autre pyramide en A1 ou en A3.



Si Noir joue une pyramide à 1 ou 2 encoches en B2, elle ne sera capturée ni au tour de Noir, ni au tour de Blanc. Toutefois, si Blanc joue une pièce supplémentaire en A1 ou en C1, la pièce noire en B1 sera capturée.

## Rotation des sous-verres

À son tour, un joueur peut choisir de faire pivoter un sous-verre plutôt que de poser une pyramide. Les rotations de 90°, 180° ou 270° sont permises. Pour ce faire, le joueur écarte une pyramide de sa pile, qu'il ne pourra pas utiliser par la suite, mais pour laquelle son adversaire ne gagnera pas de points non plus, à la fin de la partie. Un joueur ne peut pas faire pivoter un sous-verre que son adversaire a fait pivoter juste avant.



La rotation d'un sous-verre peut entraîner la capture d'une pièce. Dans les cas où une pièce de chacun des deux joueurs peut être capturée, le joueur dont c'est le tour décide de l'ordre de résolution des captures. L'autre possibilité de capture peut disparaître à la suite de la première.

## **Ambush**

de *Jason Spears* et *Erik Oosterwal*

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

Dans l'exemple ci-dessus, Noir écarte une de ses pyramides pour faire pivoter le sous-verre en haut à droite de 90° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. La pyramide à 2 encoches de Blanc est ainsi capturée.

### **Fin de la partie**

La partie se termine lorsque le second joueur joue sa dernière pyramide (la 15ème). Le vainqueur est le joueur qui a capturé le plus grand nombre d'encoches adverses.