

## CrackeD ICE

d'Andrew Plotkin, Elliott Evans et Daniel Efran

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



Un jeu Icehouse sur un CD

**Joueurs :** 3 à 5

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

### Matériel

- Une pile Icehouse par joueur, plus une grande pyramide.
- Un disque compact (CD).

### Préparation

Posez la pyramide Icehouse supplémentaire dressée au milieu de la table. Posez le CD en équilibre dessus, face gravée dessus, de sorte que la pointe de la pyramide traverse le trou central du disque et que ce dernier soit horizontal.

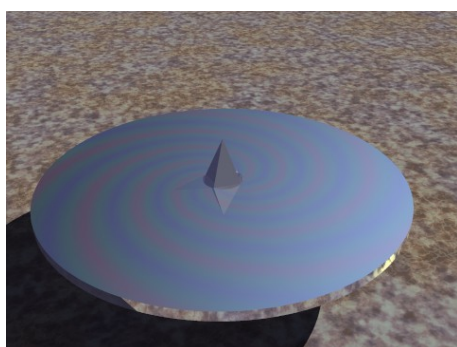
### Déroulement d'une partie

Choisissez le premier joueur pour la première manche. Tour à tour, posez une pyramide de votre réserve sur le disque. Il est interdit de toucher le disque ou toute autre pyramide que celle que vous posez. Vous n'avez le droit de déplacer aucune des pyramides déjà posées. Toutes les pyramides doivent être posées dressées. Il est interdit de poser une pyramide de façon qu'elle prenne appui ou qu'elle couvre une autre pièce déjà en jeu. Il est interdit de poser une pyramide au-dessus de la pointe de celle supportant le disque. Même si le disque semble être plein, vous devez tenter de poser une pyramide.

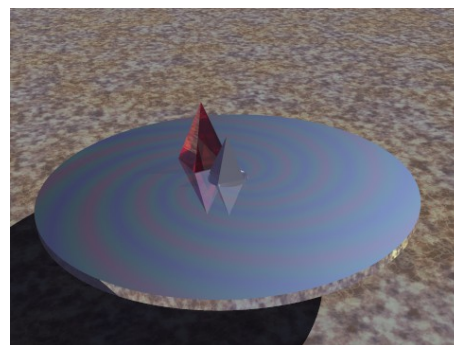
Si vous posez une pyramide et que « la glace ne se rompt pas », le tour du joueur suivant commence. La glace se rompt si le bord du disque ou toute pyramide posée sur le disque touche la table, ou si une ou plusieurs pyramides tombent ou glissent du disque sur la table.

Si la glace se rompt pendant que vous posez une pyramide, vous avez perdu la manche. Reprenez toutes les pyramides que vous avez posées pendant celle-ci. Retirez du jeu les pyramides des autres joueurs. Elles ne serviront plus jusqu'à la fin de la partie. Le joueur fautif commence la manche suivante. Si la glace se rompt alors que vous placez la première pyramide d'une manche, vous pouvez soit réessayer (avec la même pyramide ou une autre), soit passer la main au joueur suivant.

### **Exemple de manche**



*La préparation. Au centre, il s'agit d'une grande pièce blanche, mais seule sa pointe est visible.*

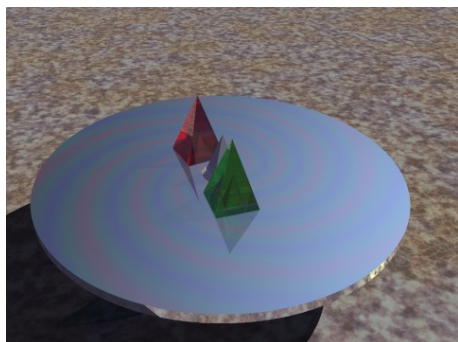


*Rouge commence avec une petite pyramide.*

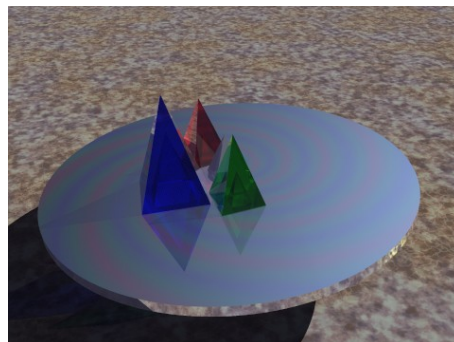
## CrackeD ICE

d'Andrew Plotkin, Elliott Evans et Daniel Efran

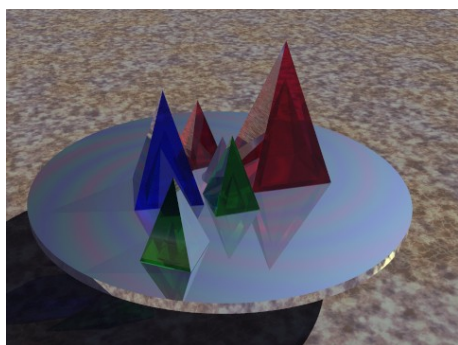
Jeux Icehouse – <http://www.jeux-icehouse.com>



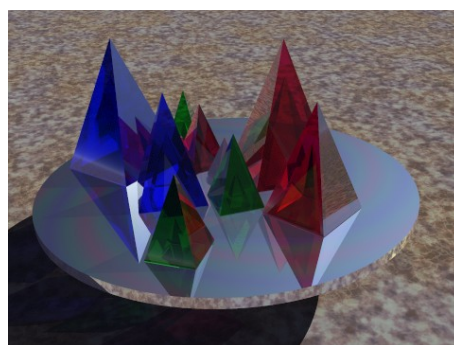
*Vert suit aussi avec une petite.*



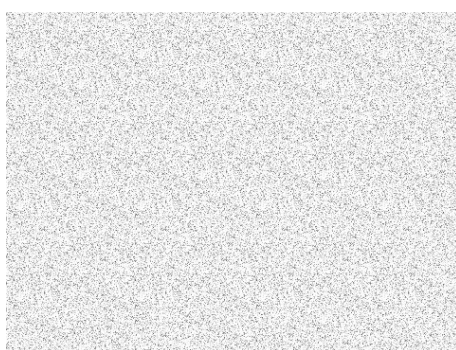
*Bleu joue une moyenne.*



*Audacieux, Rouge pose une grande.  
Vert joue une petite.*



*Bleu installe une grande à l'extrémité  
du disque. Rouge place une  
moyenne. Vert (le couard) se  
contente d'une petite en retrait.*



*Rouge tente une autre grande, mais brise la glace. L'énergie libérée a malheureusement détruit nos appareils photos avant que le coup ait pu être enregistré. Vert et Bleu retirent leurs pyramides du jeu et, après un traitement anti-irradiation, Rouge commence la manche suivante.*

*Jouer à **CrackeD ICE** sur une planète d'antimatière n'est recommandé qu'aux joueurs expérimentés.*

## **Fin de la partie**

Si vous posez votre dernière pyramide sans que la glace ne se rompe, vous gagnez la partie.

## **Remerciements**

*Élaboration des règles* : Andrew Plotkin, Elliott Evans, Daniel Efran

*Beta-testing* : Becca Stallings, Paul Mazaitis

*Photographie* : Elliott Evans

*Infographie* : Andrew Plotkin

*Fournisseur de disques compacts* : AOL