

Nombre de joueurs : 2.**Durée d'une partie : 15 minutes.**

Matériel

1 ensemble Treehouse

1 plateau de 5x1 cases

1 dé à six faces

But du jeu

Amener toutes vos pyramides à votre point d'arrivée en configuration « nid ».

Préparation

Chaque joueur choisit une couleur et place ses trois pyramides en configuration « arbre » aux extrémités opposées d'un plateau de 5x1 cases, les autres pyramides étant placées en arbre sur les trois cases restantes. Ces autres pyramides sont des « piétons ».

Déroulement d'une partie

Le joueur dont les pieds puent le plus joue en premier.

À votre tour, lancez le dé à six faces. Le résultat de ce lancer indique le nombre de points de mouvement dont vous disposez. Votre objectif est d'amener toutes vos pyramides à votre point d'arrivée en nid. Votre point d'arrivée est hors du plateau, à l'extrémité opposée de votre point de départ.

- Le nombre d'encoches d'une pyramide indique le nombre de points de mouvement nécessaire pour déplacer cette pyramide d'une case.
- Vous pouvez déplacer autant de pyramides que vous le souhaitez, d'autant de cases que vous le souhaitez, dans le sens que vous voulez, tant que vous avez assez de points de mouvement pour.
- Vous DEVEZ utiliser tous vos points de mouvement.
- Vous pouvez déplacer vos pyramides et/ou les piétons, mais pas les pyramides de votre adversaire.
- Dans un empilement, vous ne pouvez déplacer que la pyramide du dessus.
- Vos pyramides ne peuvent pas s'arrêter ou passer directement sur l'une des pyramides de votre adversaire, mais les piétons le peuvent.
- Vous pouvez déplacer vos pyramides, mais pas les piétons, du plateau à votre point d'arrivée et inversement.
- Si vous ne pouvez pas jouer de coup valide, vous pouvez prendre toute pyramide non couverte ne vous appartenant pas et la poser où vous le souhaitez sur le plateau.

Fin de la partie

La partie s'arrête lorsqu'un joueur parvient à amener ses pyramides en nid à son point d'arrivée. Ce joueur est déclaré vainqueur.

Exemple de partie

Le Joueur 1 choisit les pyramides rouges et les pose en arbre, à droite.

Le Joueur 2 choisit les pyramides bleues et les pose en arbre, à gauche.

Les arbres de piétons (verts, noirs et jaunes) sont posés sur les trois cases du milieu.



Rouge lance le dé en premier et obtient un 4. Il déplace sa petite pyramide de deux cases vers la gauche et sa moyenne pyramide d'une case vers la gauche.



Bleu obtient un 3 et déplace sa petite pyramide d'une case vers la droite, puis sa moyenne pyramide d'une case vers la droite, sur sa petite.

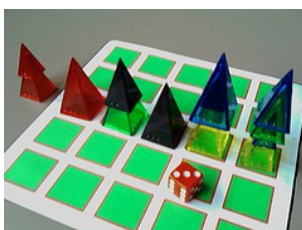


Rouge obtient un 4. Comme son chemin est bloqué par les pyramides bleues vers la gauche, il décide de faire reculer sa petite pyramide d'une case (vers la droite) pour libérer la petite pyramide noire. Rouge déplace ensuite le pion noir d'une case vers la gauche, sur la pyramide bleu, de manière à pouvoir déplacer sa petite pyramide de deux cases vers la gauche. Les petite et moyenne pyramides bleues sont maintenant piégées par la petite rouge.



Bleu obtient un 1. Oups ! Rouge n'avait pas prévu cela. Puisque Bleu n'a pas de coup valide, il peut déplacer toute pyramide non couverte ne lui appartenant pas vers toute case du plateau. Il décide de ramener la petite pyramide rouge à son point de départ, libérant ainsi ses deux pyramides. Dommage pour Rouge !

Plusieurs coups plus tard...



Rouge obtient un 3. Oh ! Ses petite et moyenne pyramides sont empilées dans le mauvais sens. Il va devoir les déplacer toutes les deux pour pouvoir ranger sa petite en premier.

Fin de la partie-



Bleu obtient un 3. Il peut déplacer sa grande pyramide d'une case vers la droite, mais comme Rouge n'a besoin que d'un 3 pour gagner, il décide de bloquer un peu Rouge en espérant un meilleur lancer au prochain tour. Il déplace la petite pyramide verte et la moyenne jaune sur la grande rouge.



Mais Rouge obtient un 6 et déplace la petite pyramide verte et la moyenne jaune vers la droite, libérant ainsi sa grande qui peut atteindre le point d'arrivée. Partie gagnée !



Stratégie

Enterrez les pièces de votre adversaire. Comme votre adversaire ne peut pas déplacer vos pyramides, un bon moyen de limiter ses déplacements est de placer vos pyramides sur les siennes (avec un piéton entre les deux, évidemment). Faites cependant attention à ne pas tellement limiter ses mouvement qu'il puisse ramener l'une de vos pyramides au point de départ.

Évitez d'avoir des pyramides couvertes par des piétons, pour que votre adversaire ait moins de possibilités de vous bloquer.