

Nombre de joueurs : 2 à 5.**Durée d'une partie : 10 minutes.**

Le jeu peut accueillir deux joueurs ou plus, sans aucune limite supérieure. Cependant, à deux joueurs, il n'est pas aussi intéressant, et à cinq ou plus, il peut devenir assez confus. C'est à quatre joueurs que le jeu est considéré le plus intéressant.

Matériel

Chaque joueur prend 15 pyramides d'une même couleur : 5 petites, 5 moyennes et 5 grandes. En plus des pyramides, chaque joueur doit disposer d'un « tapis de réserve » sur lequel il gardera les pyramides qu'il n'a pas encore jouées. Ce tapis doit être suffisamment grand pour contenir toutes vos pyramides.

Votre tapis de réserve n'a rien de magique et vous pouvez utiliser ce que bon vous semble pour en constituer un, pour autant qu'il marque bien la séparation entre votre réserve de pyramides et les pyramides déjà en jeu. Si vous jouez dans un restaurant, vous pouvez donc utiliser des serviettes comme tapis de réserve. Si vous jouez sur la plage, il vous suffit de tracer un rectangle dans le sable, avec votre doigt. La particularité d'Icehouse, c'est que l'on peut y jouer n'importe où, du sol d'un quai de métro au comptoir d'un bar. Les seules exigences sont que la surface de jeu soit plane et dégagée, et que chaque joueur puisse accéder à chacun de ses points sans problème. Une surface réduite est généralement préférable. Toutefois, si la partie se déroule sur une grande surface sans limites nettes, comme un plancher, un coup valide peut avoir lieu en n'importe quel point de cette surface.

Préparation

Avant de commencer une partie, chaque joueur pose son tapis de réserve et place ses 15 pyramides dessus. L'emplacement du tapis n'a aucune importance, il peut être posé n'importe où sur la surface de jeu. Une fois posés, les tapis ne bougeront cependant plus de toute la partie.

But du jeu

Le but du jeu est de neutraliser autant que possible des pyramides de défense de vos adversaires, en les attaquant, tout en maintenant autant de vos pyramides de défense que vous le pouvez hors d'attaque. La partie commence avec toutes les pyramides sur leur tapis de réserve. Pendant la partie, les joueurs choisissent des pyramides dans leur réserve et les placent sur la surface de jeu, en position de défense ou d'attaque. La partie continue jusqu'à ce que toutes les pyramides en jeu aient été placées. À la fin de la partie, les joueurs ne marquent de points que pour leurs pyramides qui ont réussi à attaquer ou à défendre. Le joueur dont le score est le plus élevé remporte la partie.

Déroulement de la partie

Début de la partie

Pour commencer une partie, chaque joueur indique qu'il est prêt en posant un doigt sur l'une des pyramides présentes sur son tapis de réserve. Dès que tous les joueurs touchent une pyramide posée sur leur tapis, la partie peut commencer. Le joueur n'est pas obligé d'utiliser en premier la pyramide qu'il touchait ; il s'agit juste d'un signal universel pour indiquer que l'on est prêt à commencer. Souvenez-vous aussi que le jeu a lieu en temps réel ; chaque joueur peut jouer à tout moment. Cela signifie que vous pouvez poser toutes vos

pyramides pendant les 30 premières secondes de la partie, ou que vous pouvez attendre 10 minutes avant de placer la première.

Pyramides de défense ou d'attaque

Une pyramide peut être jouée de deux façons : dressée ou couchée. Les pyramides dressées sont en position de défense, alors que celles qui sont couchées sont en position d'attaque. Les pyramides de défense peuvent être placées n'importe où sur la surface de jeu. Les pyramides d'attaque, quant à elles, doivent pointer vers une pyramide de défense d'une couleur différente. Les pyramides d'attaque ne peuvent pas attaquer d'autres pyramides d'attaque. Une fois posée sur la surface de jeu, une pyramide ne peut pas être déplacée ni enlevée à moins de circonstances particulières (qui seront décrites plus tard).

La taille des pyramides a une importance stratégique pendant la partie et sert aussi pour le décompte final des points. Les petites pyramides valent 1, les moyennes valent 2 et les grandes, 3.

Attaques réussies

Toute attaque dont la valeur de la ou des pyramides d'attaque est supérieure à la valeur de la pyramide de défense attaquée est une attaque réussie. Plusieurs pyramides d'attaque, même si elles appartiennent à plusieurs joueurs, peuvent coopérer pour mener une attaque réussie sur une pyramide de défense. Lorsqu'une attaque est réussie, la pyramide de défense concernée est dite « gelée ». Par exemple, pour geler une pyramide moyenne (2 points), vous devez l'attaquer avec au moins trois points. Vous pouvez pour cela utiliser une seule grande pyramide (3 points), ou une moyenne (2 points) et une petite (1 point), ou même trois petites.

Pour qu'une attaque soit valide, la pointe de la pyramide doit pointer directement la pyramide dressée, et celle-ci doit être à portée. « Pointer directement la pyramide dressée » signifie que la pyramide de défense est la première à être traversée par une ligne droite perpendiculaire à la base de la pyramide d'attaque et partant de sa pointe. « À portée » signifie que la distance entre la pyramide d'attaque et la pyramide dressée doit être inférieure à la longueur de la pyramide d'attaque. Remarquez que les grandes pyramides ont une portée supérieure.

Quelques exemples d'attaques sont représentés à la Figure 1.

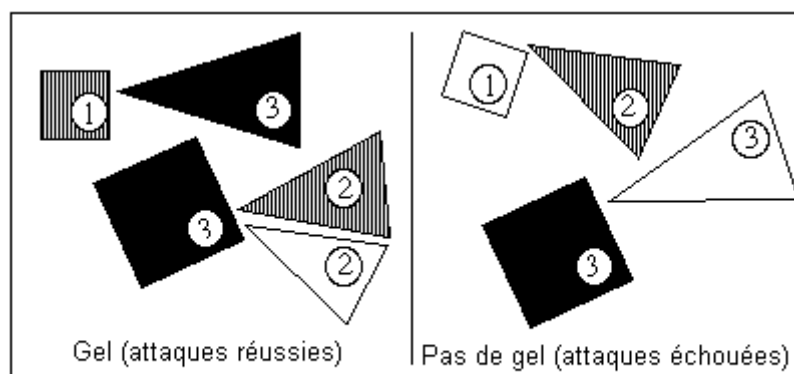


Figure 1 : Quelques exemples d'attaques réussies et échouées

Défenses réussies

Toute pyramide de défense qui ne succombe pas à une attaque réussit sa défense. Une telle défense peut réussir soit parce que personne n'a attaqué la pyramide de défense, soit parce que les attaques combinées menées contre elle ont échoué.

Attaques échouées

Une attaque peut échouer de plusieurs manières. Elle peut échouer parce qu'elle a été mal exécutée (par exemple, si une pyramide d'attaque de 2 points pointe vers une pyramide dressée de 3 points et qu'aucune

autre attaque n'est portée à la grande pyramide, l'attaque aura échoué). Une attaque peut également d'abord réussir, puis tourner à l'échec à cause du placement ultérieur d'autres pyramides. Il s'agit là d'un point de stratégie important qui sera traité en détail par la suite. Les attaques manquées sont souvent dites « gâchées ».

Défenses échouées

Toute pyramide dressée gelée par une ou plusieurs attaques réussies est une pyramide de défense en échec.

Attaques illégales

Lorsque vous jouez à Icehouse, vous pouvez poser des pyramides de défense en tout point de la surface de jeu. Cependant, vous ne pouvez poser les pyramides d'attaque que de sorte qu'elles attaquent une pyramide de défense appartenant à un adversaire. Vous NE pouvez PAS jouer une pyramide d'attaque de sorte qu'elle pointe vers une autre pyramide d'attaque, une pyramide de votre propre couleur ou le vide. Les pyramides d'attaque ainsi placées doivent être reprises.

Toutefois, il est possible pour une pyramide d'attaque d'être affectée par d'autres coups de telle sorte que son attaque devienne illégale. Si une attaque valide est portée et que d'autres pyramides sont placées de façon que la pyramide d'attaque pointe vers une autre pyramide d'attaque, vers une pyramide de sa propre couleur ou même vers le vide, alors cette pyramide d'attaque reste où elle est et ne marque aucun point. La Figure 2 donne un exemple de transformation d'une attaque réussie en échec. Des coups tels que celui-ci constituent une stratégie importante et utile.

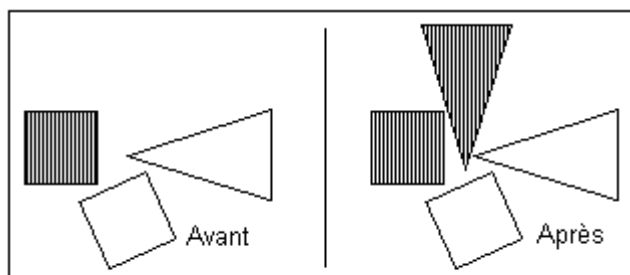


Figure 2 : Neutralisation d'une attaque

Jeu à deux mains interdit

Vous ne pouvez jamais avoir plus d'une pyramide non jouée hors de votre réserve à un même instant. Chacun de vos coups doit être une seule action distincte ; c'est-à-dire qu'il est interdit de jouer à deux mains. Vous ne pouvez pas placer une pyramide d'une main pendant que vous attrapez la suivante avec l'autre.

Remarquez cependant que cela ne vous oblige pas à utiliser la même main tout au long de la partie. Vous pouvez utiliser deux mains pour poser ou enlever une pyramide dans une situation difficile. Vous pouvez également changer de main, pour autant que vous ne fassiez que passer une pyramide d'une main à l'autre. Vous ne pouvez pas changer de main pour jouer plus vite.

Fusion

Les deux premières pyramides de chaque couleur posées sur la surface de jeu DOIVENT être des pyramides de défense. Si un joueur oublie cette règle et joue une pyramide d'attaque avant les deux pyramides de défense, il doit reprendre toutes les pyramides d'attaque de sa couleur, les remettre sur son tapis de réserve, puis jouer le nombre nécessaire de pyramides de défense. Pendant ce temps, la partie continue. Cette faute est nommée « fusion ».

Cryogéniser un joueur

Il est important pour chaque joueur de garder des pyramides de défense non gelées. Les pyramides de défense sont l'équivalent des civils, au pays, pour la défense desquels les troupes se battent. Si tous les civils sont morts ou capturés, les troupes ont failli à leur devoir.

Ainsi, si un joueur n'a plus de défenseur non gelé, il perd automatiquement la partie. Cela s'appelle « être cryogénisé ». Si cela se produit, le joueur perd le contrôle de toutes ses pyramides non jouées et ne marque aucun point. Cela n'est toutefois pas immédiat. Il existe une période de grâce pendant laquelle les joueurs peuvent bâtir leurs défenses avant de devenir vulnérables à ce type de mort subite. Vous ne pouvez être cryogénisé que si toutes vos pyramides de défense ont été gelées et si vous avez moins de huit pyramides sur votre tapis de réserve. La limite de sécurité est nommée « limite de réserve ».

Si un joueur pense, à tout moment, qu'un adversaire n'a plus de « défenseur libre » et se trouve sous la limite de réserve, il peut annoncer « Icehouse ». Dès que quelqu'un annonce « Icehouse », un temps mort commence. Tout placement en cours est annulé et la pyramide concernée doit retourner dans la réserve du joueur (un placement n'est terminé que lorsque une pyramide a été posée sur la surface de jeu et lâchée. Si le joueur la touche encore, elle n'est pas considérée placée et doit retourner à la réserve lorsque quelqu'un annonce « Icehouse »).

Lors d'une phase de cryogénie, le statut de tous les joueurs est examiné. Si personne n'est cryogénisé, la personne qui a fait l'annonce s'est trompée et paye une pénalité. Elle choisit une pyramide dans sa réserve et la donne à un autre joueur de son choix. Celle-ci est traitée comme une pyramide captive par le joueur qui la reçoit (voir « Utilité des prisonniers »). Il n'est pas nécessaire (ni possible) de donner une pyramide s'il n'en reste plus dans votre réserve.

Si quelqu'un est vraiment cryogénisé, cette personne donne toutes les pyramides qui restent dans sa réserve à la personne qui a annoncé « Icehouse ». Les pyramides sont transférées au tapis de réserve de l'autre joueur, ce qui laisse la personne cryogénisée avec un tapis de réserve vide.

Un joueur cryogénisé n'est pas pour autant désœuvré. Il peut continuer à observer le jeu, et si l'une de ses pyramides passe en surgel, il peut la capturer et la placer (voir « Surgel »). Il peut aussi annoncer « Icehouse » et utiliser toute pyramide reçue en conséquence.

La partie reprend dès que les conséquences de l'annonce « Icehouse » ont été déterminées. Les joueurs non impliqués dans un transfert de pyramides (en raison d'une cryogénie ou d'une pénalité) peuvent alors recommencer à jouer quand ils le souhaitent.

S'il ne vous reste pas de défenseur libre, que vous êtes sous la limite de réserve et que vous annoncez « Icehouse », vous vous auto-cryogénisez. Vous ne marquerez aucun point. Cependant, vous gardez vos pyramides et continuez la partie. Bien que vos coups ne vous rapporteront aucun point, personne ne bénéficiera d'un nombre important de prisonniers. Cela offre au joueur susceptible d'être cryogénisé un choix difficile. Il peut espérer que personne ne s'en rende compte ou annoncer « Icehouse » lui-même.

Parfois, deux joueurs annonceront « Icehouse » en même temps. Dans ce cas, les joueurs qui n'ont pas fait l'annonce (ou des observateurs) doivent désigner celui qui a fait l'annonce en premier. Leur jugement doit être aussi impartial que possible.

Lors du calcul des scores, un joueur cryogénisé ne marque pas de points. Cependant, les autres joueurs marquent quand même des points pour leurs attaques portées sur les pyramides de ce joueur.

Forteresses de glace

Comme ne disposer d'aucune pyramide de défense peut mener à une défaite immédiate, il doit exister une stratégie pour les protéger. C'est ce que permet une forteresse de glace. Il s'agit de toute structure constituée de pyramides formant des murs impassable autour des pyramides de défense. Ces murs peuvent être constitués de pyramides d'attaque et de pyramides de défense, appartenant à vos adversaires aussi bien qu'à vous (voir la Figure 3). Les limites naturelles, telles que le bord de la table, peuvent également servir de murs pour une forteresse.

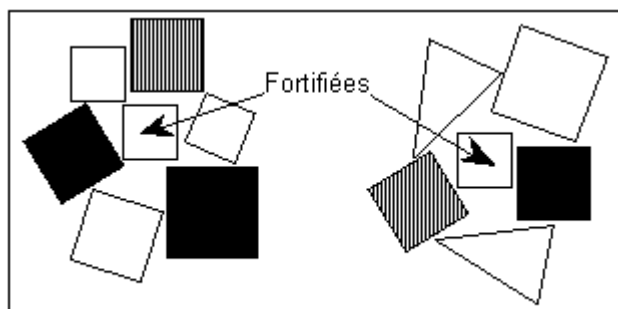


Figure 3 : Forteresses de glace

Les pyramides d'attaque ne gèlent que la pyramide vers laquelle elles pointent directement. Ainsi, toute pyramide complètement encerclée d'autres pyramides ne peut subir aucune attaque. Toutefois, si les pyramides constituant les murs de la forteresse ne sont pas exactement juxtaposées, un de vos adversaires pourra placer une pyramide d'attaque pointant vers la pyramide à l'intérieur de la forteresse plutôt que vers les murs. Lors de la construction d'une forteresse, il est donc important de faire attention aux interstices. Si votre forteresse n'a pas de défaut, vous serez en sécurité, car les pyramides d'attaque ne peuvent atteindre que l'objet qui se présente juste devant elles.

Surgel

Pour geler une pyramide, vous devez l'attaquer avec au moins un point de plus que sa propre valeur. Une attaque utilisant plus de force que nécessaire est valide, mais pas forcément sage. En utilisant tellement de force pour geler une pyramide qu'une pyramide d'attaque en devient redondante, vous avez « surgelé » la pyramide. Par exemple, si vous attaquez une pyramide à 2 points, et que vous utilisez deux pyramides à 3 points, vous avez surgelé l'adversaire, car l'une de ces pyramides à trois points pourrait être enlevée de la structure, et la pyramide à 2 points resterait gelée.

Qu'est-ce que cela veut dire ? Cela signifie que la personne dont la pyramide a été surgelée peut retirer l'une des pyramides d'attaque redondantes (dans le cas présent, l'une des pyramides à 3 points) et la placer sur son tapis de réserve pour un usage ultérieur. Il peut retirer n'importe laquelle des pyramides d'attaque, tant que la pyramide de défense reste gelée. Cela lui est permis n'importe quand, pas forcément lorsqu'il le remarque. Il est cependant considéré de bon ton de dire quelque chose comme « ma pyramide est surgelée » juste avant de prendre la pyramide.

La partie se termine dès que la dernière pyramide a été placée. Toute situation de surgel remarquée après le dernier coup, ou même créée par le dernier coup, ne compte pas.

Il peut d'abord sembler que le surgel ne se produise pas souvent, mais c'est pourtant le cas, surtout dans les parties à plus de deux joueurs. Il n'est pas rare qu'un joueur attaque la pyramide d'un adversaire sans se rendre compte qu'il n'est pas le seul à le faire. Le surgel peut aussi, et c'est un point important, être volontaire. D'un point de vue stratégique, le surgel est la clé de la partie.

Ouverture d'une forteresse de glace

Si votre adversaire possède une forteresse dont les murs sont constitués d'une ou plusieurs pyramides d'attaque, il est éventuellement possible de retirer l'un de ses murs par surgel. Supposez que le mur de la forteresse soit constitué d'une pyramide d'attaque qui gèle l'une de vos pyramides. Si vous pouvez convaincre un troisième joueur de surgeler votre pyramide, vous pouvez alors capturer la pyramide d'attaque formant le mur. Votre allié peut rapidement glisser une pyramide d'attaque dans la forteresse ébréchée (voir la Figure 4).

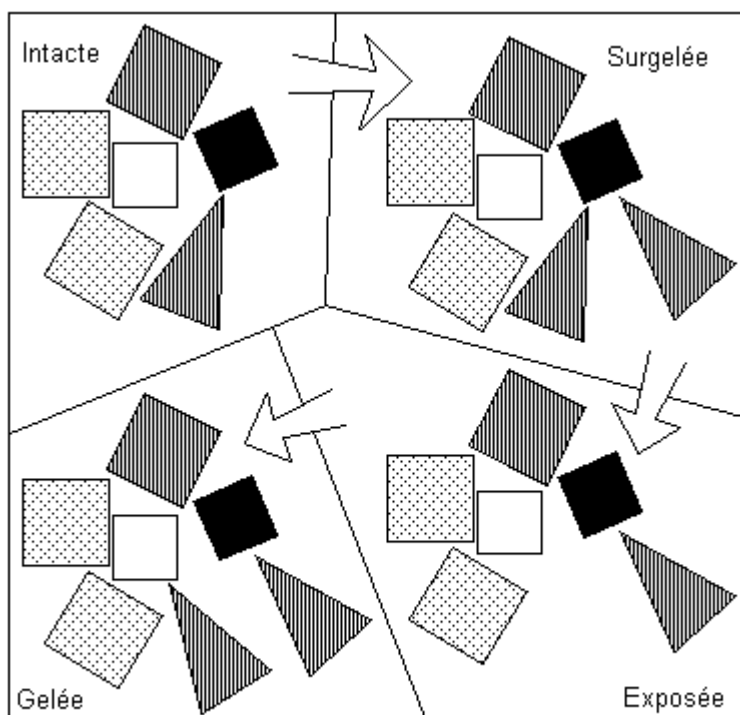


Figure 4 : Utilisation du surgel pour ouvrir une forteresse

S'il s'agissait de la seule forteresse de votre adversaire et que celui-ci se trouve au-dessous de la limite de réserve, le mot « Icehouse » sera sur les lèvres de chaque joueur. Le surgel volontaire peut être une action diplomatique importante.

Utilité des prisonniers

Outre la simple satisfaction de priver un autre joueur de ses pyramides, les prisonniers peuvent se révéler très utiles. L'action la plus évidente à réaliser avec une pyramide capturée est de la poser dans une zone libre de la surface de jeu, sans défense, et de la geler tout de suite après. Ceci est appelé « exécuter un prisonnier ».

Si vous disposez d'un grand nombre de pyramides capturées, en général après une cryogénie réussie, vous pouvez utiliser celles-ci pour constituer les murs de votre propre forteresse de glace. Ceci est appelé de l'« esclavagisme ». En posant ces esclaves en position défensive, vous pouvez également les exécuter aussitôt votre forteresse construite (mais vos adversaires essaieront probablement de vous prendre de court).

La meilleure utilisation reste toutefois d'utiliser les prisonniers pour surgeler vos propres pyramides de défense, effectuant ainsi des manœuvres telles que l'ouverture d'une forteresse sans avoir besoin d'un allié. Consultez la section du chapitre de stratégie intitulé « Restructuration d'une attaque » (NDT : pas encore traduit) pour plus de détails.

Comme la pyramide capturée appartient à un adversaire, il vous faut penser à des techniques pour éviter que la pyramide capturée n'octroie des points à votre adversaire à la fin de la partie (à moins, bien sûr, que la pyramide appartienne à un joueur cryogénisé). L'exécution de prisonniers est de toute évidence une bonne manière d'y parvenir ; cependant, vers la fin de la partie, il est possible que vous ne disposiez pas de suffisamment de vos propres pyramides pour cela. Une solution à ce problème est de gaspiller la valeur de la pyramide capturée en la faisant attaquer une autre pyramide sans qu'elle puisse la geler. Ainsi, à votre dernier coup, vous pouvez gaspiller une pyramide à 2 points capturée en l'utilisant pour attaquer l'une de vos pyramides à 3 points libre.

Les pyramides capturées comptent dans la limite de votre réserve.

Carambolages

Il est fréquent qu'un joueur souhaite glisser une pyramide à un endroit où il y a tout juste la place pour elle. Parfois, le joueur réussira sans bousculer les pyramides déjà en place ; d'autres fois, non. Si un joueur déplace une pyramide se trouvant sur la surface de jeu en essayant d'en poser une autre, cela s'appelle un « carambolage ».

C'est mal. Le but du jeu est de construire une structure stratégique complexe dont la valeur peut être évaluée à la fin de la partie. Les modifications accidentelles de l'installation affecteront non seulement les scores finaux, mais aussi la situation stratégique actuelle. Un joueur qui bouscule cette installation doit donc subir une pénalité. Il doit donner la pyramide qu'il était en train d'essayer de placer à l'adversaire de son choix. Les pyramides bousculées doivent également être remises en place (en accord avec tous les joueurs concernés).

Si un carambolage est si catastrophique qu'il est impossible de revenir à la situation initiale, les joueurs ont toujours la possibilité de casser la gueule du coupable (c'est surtout le cas lorsqu'un joueur en mauvaise posture envoie voler la table par frustration).

Limite de temps

Bien qu'il ne semble s'agir que d'un jeu de plateau, Icehouse possède aussi un aspect sportif. Les éléments physiques du jeu (une main ferme, une bonne coordination, etc.) récompensent les joueurs les plus habiles et les plus fervents, et tout comme les sports sont limités dans le temps, Icehouse l'est aussi. Pour éviter qu'un joueur lent essaie d'attendre jusqu'à ce que tous les autres joueurs aient joué avant de s'impliquer, la partie est soumise à une limite temporelle (mais que les joueurs ne peuvent pas suivre), après laquelle les pyramides non placées ne valent plus rien.

Avant de commencer, tous les joueurs doivent se mettre d'accord sur la durée de la partie. La partie peut s'arrêter à la sonnerie d'un minuteur (10 minutes est la durée normale utilisée en tournois). Elle peut également s'arrêter lorsqu'un événement arbitraire, tel que l'arrivée d'une serveuse, d'un train ou la réception d'un appel téléphonique, se produit. Quelle que soit la méthode utilisée comme minuterie, les joueurs ne doivent pas pouvoir voir l'horloge. Lorsque l'événement de fin de partie se produit, la partie s'arrête immédiatement. Remettez sur le tapis de réserve toutes les pyramides qui étaient en cours de placement lorsque l'événement s'est produit. Toute pyramide restant sur le tapis de réserve n'est pas prise en compte pour le calcul des points.

Quelques rappels

Vous pouvez poser une pyramide de défense n'importe où ; cependant, il est interdit de placer une pyramide d'attaque de telle façon qu'elle pointe vers : 1) une autre pyramide d'attaque, 2) une pyramide de la même couleur, ou 3) le vide.

Le seul joueur qui peut capturer les pyramides d'attaque en surgel est celui dont la pyramide de défense est attaquée.

Il n'existe que trois situations dans lesquelles une pyramide déjà posée peut être déplacée : 1) la capture d'une pyramide utilisée pour un surgel, 2) la remise en place des pyramides après un carambolage et 3) le retrait de pyramides d'attaque après une fusion.

La limite de la réserve est de 8. S'il vous reste moins de 8 pyramides, et aucune pyramide de défense en jeu, vous pouvez être cryogénisé.

Les deux premières pyramides que vous jouez doivent être dressées.

Fin de la partie

Lorsque tous les tapis de réserve sont vides, la partie se termine. Les pyramides de chaque joueur sont alors comptées.

Calcul des scores

Chaque joueur gagne 1, 2 et 3 points pour chacune de ses pyramides respectivement petites, moyennes et grandes qui réussissent soit leur défense, soit leur attaque. Cela donne un score total possible pour chaque joueur de 30 points ; il est souvent plus facile de compter les points perdus par le joueur et de soustraire ce montant du total possible. Lors du décompte des scores, il est facile de faire une erreur ; l'étiquette générale est de procéder couleur par couleur, en comptant les points de chaque joueur en groupe et en réglant les conflits au fur et à mesure.

Une pyramide est gelée de manière régulière même si l'attaque qu'elle subit est portée par plus d'un joueur. Par exemple, une pyramide rouge de 3 points peut être gelée par une pyramide bleue de 2 points et une pyramide verte de 2 points. Dans ce cas, les joueurs bleu et vert marquent chacun deux points. Rouge ne marque évidemment pas les 3 points qui correspondent à sa pyramide.

Le vainqueur est le joueur qui marque le plus de points. Il arrive que des groupes de joueurs fassent 5 parties en notant les scores et en les additionnant à la fin.