

176 - Pylos

Catégorie ESAR : 406 - jeu de stratégie.

Catégorie ludo : édition originale.

Editeur jeu original : Gigamic.

Accessibilité : jeu contrasté.

A partir de 10 ans, pour 2 joueurs.

Présentation :

Les deux joueurs reçoivent chacun 15 billes, qu'ils doivent disposer tour à tour sur le plateau en formant une pyramide. Pour économiser des billes, ils peuvent soit en déplacer une sur le plateau soit en monter une d'un ou plusieurs niveaux. Le gagnant est celui qui pose la dernière bille au sommet de la pyramide.

BUT DU JEU

Le gagnant est le joueur qui aura su garder le plus de billes dans sa réserve en cours de partie afin d'être celui qui posera la ou les dernières billes au sommet de la pyramide.

PREPARATION

- En début de partie, les billes sont disposées en réserve, dans la rainure périphérique du plateau de jeu.
- Les deux joueurs choisissent leur couleur.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

- Chaque joueur, à son tour, place une bille de sa réserve sur une case de son choix.
- Chacun est obligé de jouer à son tour de jeu.
- Un joueur qui n'a plus de billes dans sa réserve perd la partie.

FIGURES PARTICULIERES

- **« Empilement » sur un carré**

Quand au moins un carré de billes est formé, un joueur peut choisir d'y empiler une de ses billes.

A son tour, il a donc le choix entre :

- placer une bille de sa réserve sur le plateau.
- placer une bille de sa réserve sur un des carrés de billes.
- déplacer une de ses billes déjà présentes sur le plateau, pour la poser sur un carré de billes.

Ce coup permet d'économiser une bille de sa réserve !

Attention : une bille présente sur le plateau ne peut pas être déplacée si elle supporte déjà une autre bille !

- **« Carré » à sa couleur**

Un joueur qui réalise un carré de billes à sa couleur reprend tout de suite soit une, soit deux de ses billes présentes

sur le plateau pour les remettre dans sa réserve. Il peut reprendre toute bille lui appartenant, à n'importe quel niveau (y compris celle qu'il vient de poser) mais à l'exclusion des billes supportant d'autres billes. Réaliser plusieurs carrés à sa couleur en posant une seule bille n'autorise le retrait que d'une ou de deux de ses billes !

- **« Empilement » + « Carré »**

A son tour, un joueur a la possibilité de monter une de ses billes se trouvant déjà sur le plateau, pour réaliser ainsi un carré de billes à sa couleur. Il peut alors reprendre immédiatement, soit une, soit deux de ses billes pour les remettre en réserve !

FIN DE LA PARTIE

Le gagnant est le joueur qui pose sa dernière bille au sommet de la pyramide.

VARIANTE POUR ENFANTS

Pour s'initier, on peut jouer sans utiliser la règle du « Carré » à sa couleur.

Seule la règle de l'empilement permet alors d'économiser des billes !

VARIANTE EN MODE EXPERT

- **Alignement**

Un joueur reprend 1 ou 2 de ses billes du plateau lorsqu'il réalise un « Carré » ou un « Alignement » à sa couleur !

Les alignements valables sont ceux réalisés sur un seul et même niveau, uniquement sur le plateau ou le deuxième niveau. Ils sont formés de 4 billes de même couleur en ligne, sur le plateau, et de 3 billes de même couleur en ligne, au second niveau.

Une diagonale ne constitue donc pas un alignement.

On ne peut reprendre plus de deux billes par coup.