

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Nombre de joueurs : 2 à 4.**Durée d'une partie : 5 à 10 minutes.**

IceTowers est un jeu rapide d'empilement de pyramides, qui se joue sans tour sur n'importe quelle surface plane. Tous les participants jouent en même temps, en recouvrant les pyramides des autres joueurs avec les leurs. Si l'une de vos pyramides se trouve au sommet d'une tour à la fin de la partie, vous marquez des points pour l'ensemble de la tour. Au fur et à mesure que la tour s'élève, vous aurez la possibilité d'extraire des pyramides et de les placer ailleurs ou de diviser des tours en deux. La partie se termine lorsque aucun coup n'est plus possible.

Équipement

1 pile Icehouse par joueur.

But du jeu

Contrôler des tours pour récupérer plus de points que vos adversaires à la fin de la partie.

Préparation

Éparpillez au hasard toutes les pyramides Icehouse sur la table, puis redressez les toutes sur place. Affectez une couleur à chaque joueur.

Déroulement de la partie

Actions possibles

Recouvrement : Empiler l'une de vos pyramides sur celle d'un autre joueur pour en prendre le contrôle est l'action la plus courante. Vous ne pouvez prendre et déplacer que des pyramides isolées de votre couleur. Pour recouvrir une pyramide, la vôtre doit être de même taille ou plus petite que celle-ci.

Extraction : Si deux de vos pyramides se trouvent dans une tour que vous ne contrôlez pas (dont la pyramide supérieure n'est pas de votre couleur), vous pouvez ouvrir l'empilement et en extraire l'une de vos pyramides. Reconstituez le reste de la tour et poursuivez la partie (mais consultez la règle « Pas de retour d'extraction » ci-dessous).

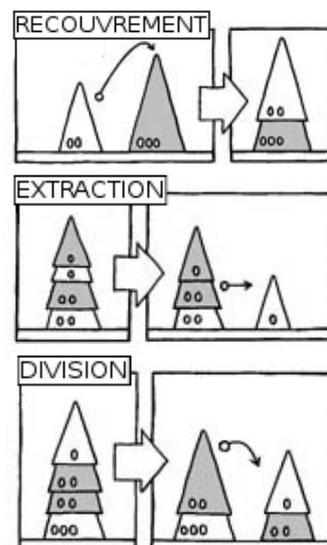
Division : Lorsque deux pyramides d'un autre joueur sont l'une sur l'autre dans une tour, vous pouvez diviser la tour en deux, en séparant les deux pyramides de même couleur. Il est interdit de séparer vos propres pyramides ; si personne d'autre ne décide de le faire, une telle tour peut ne pas être divisée jusqu'à la fin de la partie.

Restrictions

Pas de tours : IceTowers est différent de la plupart des jeux, car tout le monde joue en même temps ; il n'y a pas à attendre son tour. Dès que tout le monde est prêt, vous pouvez démarrer la partie. Vous pouvez effectuer n'importe laquelle des trois actions à tout moment.

Pas de jeu à deux mains : Il sera parfois nécessaire d'utiliser vos deux mains (notamment, lors d'une extraction), mais il n'est en général autorisé d'utiliser qu'une main lors d'une partie d'IceTowers. En d'autres termes, il n'est possible d'effectuer qu'une action à la fois.

Pas de retour d'extraction : Lorsque vous extrayez une pyramide, vous devez immédiatement l'utiliser pour recouvrir une autre tour. S'il n'existe aucun placement valide, vous devez poser la pyramide sur la table.



Remarque concernant l'étiquette : il est acceptable de prendre un moment pour considérer vos options, mais vous devez parvenir à une conclusion et placer la pyramide. Vous ne pouvez pas la garder en main, en attendant qu'une meilleure situation se présente ; en fait, les autres joueurs peuvent insister pour que vous placiez la pyramide avant qu'ils n'effectuent leur action suivante.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque tous les joueurs sont d'accord pour l'arrêter. Cela arrivera souvent automatiquement, lorsque plus aucun déplacement n'est possible, mais les joueurs devront généralement se mettre d'accord pour déclarer la fin du jeu, puisqu'il n'est pas obligatoire d'appliquer toutes les séparations possibles. Une partie peut aussi se terminer à cause d'une situation d'égalité (voir ci-dessous).

Calcul des scores

Une fois la partie terminée, récoltez toutes les tours que vous contrôlez et posez-les devant vous. Vous gagnez trois points pour chaque grande pyramide en votre possession, deux points pour chaque moyenne et un point pour chaque petite. Le joueur dont le score est le plus élevé remporte la partie.

Situations d'égalité

À la fin du jeu, quelques impasses peuvent se présenter (bien que rarement). Si une situation d'égalité apparaît, la partie s'arrête et l'on s'occupe des pyramides concernées de la manière suivante.

Confrontation finale : À la fin de la partie, vous pouvez vous retrouver avec une pyramide en main et aucun endroit intéressant où la poser. Si un autre joueur est dans la même situation, aucun de vous ne voudra poser sa dernière pyramide, de peur qu'elle soit recouverte par l'autre. Dans ce cas, la partie se termine et chaque joueur pose juste sa pyramide sur la table. De telles pyramides laissées seules sont comptées comme les autres pour le score final.

Guerre de tours : Parfois, une situation de boucle infinie peut se présenter. Les joueurs peuvent extraire des pyramides et les utiliser pour contrôler d'autres tours, sans qu'une issue au cycle semble possible. Si cela se produit, la première chose à faire est de poursuivre la partie quelques temps, puisqu'une fin est peut-être encore possible.

Voyez cela comme un puzzle et cherchez la solution. Par exemple, cherchez une occasion d'extraire une pyramide qui en réunira deux autres d'une même couleur, vous permettant ainsi de diviser la tour et de mettre fin au problème. Toutefois, si aucune résolution ne peut être trouvée, la partie se termine et toutes les tours impliquées dans la guerre sont éliminées et n'engendrent aucun point.

Variantes

Jeu à deux joueurs (règle de base)

IceTowers est plus intéressant à trois ou quatre joueurs, mais peut également être joué à deux. Chacun prend deux couleurs. La partie se déroule comme si elle impliquait quatre personnes, chacun des deux joueurs réalisant des actions pour ses deux couleurs. À la fin, vous gagnez des points pour les tours contrôlées par vos deux couleurs, le vainqueur étant le joueur dont la somme des deux scores est la plus élevée.

Les deux couleurs affectées à un joueur sont tout de même considérées distinctes, mais le joueur qui les utilise est considéré comme un seul joueur. Vous pouvez recouvrir l'une de vos couleurs avec l'autre. Vous pouvez extraire une pyramide de l'une de vos couleurs d'une tour contrôlée par votre autre couleur. Pour effectuer une division, deux pyramides adjacentes doivent toujours être de la même couleur, mais seul votre adversaire peut diviser les paires de vos couleurs.

Une partie avec Gus

Lorsque vous avez besoin d'un joueur supplémentaire, invoquez donc un fantôme.

Voici une autre manière de jouer à IceTowers à 2 avec 3 piles Icehouse : faites semblant de jouer à trois ! Son nom est Gus et c'est un fantôme. Comme il n'a pas de forme physique, il ne peut déplacer ses pyramides qu'en commandant les autres joueurs par la force de l'esprit pour qu'ils réalisent ses déplacements.

Règles spéciales pour Gus :

Choisissez une couleur pour Gus. Il peut être de n'importe quelle couleur, mais il préfère les pyramides blanches (ou, à la limite, transparentes).

Chaque joueur peut jouer pour Gus à tout moment, dans les limites suivantes :

- Gus ne recouvre jamais une pyramide seule ;
- Gus ne divise jamais une tour.

Et s'il obtient le meilleur score, Gus est évidemment le vainqueur.

Pourquoi le fantôme s'appelle-t-il Gus ?

Il s'agit d'une référence au personnage principal d'une série de livres pour enfants écrits par Jane Thayer et illustrée par Seymour Fleishman. Gus est, entre autres choses, un fantôme joueur, que l'on voit jouer aux dames avec Mouse dans le premier livre de la série, *Gus était un gentil fantôme*, publié pour la première fois en 1961.

Stratégies

Commencez par les grandes : Les pyramides les plus puissantes sont les plus petites, car elles peuvent être utilisées pour capturer n'importe quoi. Économisez-les donc pour la fin. Jouez les grandes pyramides en premier.

Pensez à l'avenir : Préparez-vous des possibilités d'extraction en plaçant l'une de vos pièces dans les niveaux inférieurs d'une tour. Plus tard, si vous recouvrez cette tour avec une petite pyramide, vous la verrouillerez, puisque vous pourrez extraire cette pyramide si quelqu'un d'autre vous recouvre.

Limitez les options de vos adversaires : De même, si vous recouvrez des tours sans faire attention, vous créez des opportunités d'extraction pour les autres. Cherchez des tours dont la pyramide supérieure est la seule de sa couleur dans cette tour. Faites aussi bien attention à ne pas recouvrir une tour de façon que cela permette à quelqu'un d'extraire plus d'une pyramide.

Observez avant d'extraire : La règle « Pas de retour d'extraction » vous oblige à placer ce que vous extrayez sans trop attendre. Réfléchissez donc à ce que vous ferez de la pyramide extraite avant de la prendre.

Extrayez en gardant la division à l'esprit : Diviser une tour peut souvent déjouer les plans de votre adversaire ; ouvrez donc l'œil pour profiter des opportunités de retrait de pyramide créant une situation de division. Mais ne divisez pas une paire se trouvant au sommet d'une tour... vous offririez alors une pyramide à un autre joueur.