

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



CEPHALOPOD

INTRODUCTION

Céphalopodes est un jeu pour deux joueurs qui nécessite un tablier de 5x5 cases, 24 dés d'une couleur et 24 dés d'une autre couleur. Au départ, le tablier est vide comme le montre la *figure 1*. Céphalopod a été inventé par Mark Steere le 25 février 2006.

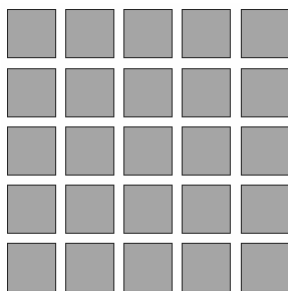


Fig. 1 - Tablier au départ

PLACEMENT DE BASE

Les joueurs à tour de rôle ajoutent un et un seul de leurs dés sur une case libre du tablier.

Un nouveau dé doit être posé avec la face un visible sauf s'il s'agit d'un *placement avec capture*, auquel cas il doit montrer une face de deux ou plus.

Chaque joueur a toujours un placement disponible et doit placer un dé. En clair, les joueurs ne peuvent pas passer à leur tour.

BUT DU JEU

Une fois que le tablier a été entièrement rempli, le joueur dont les dés occupent la majorité des cases gagne. Les ex æquo et les parties nulles sont impossibles à Céphalopod.

PLACEMENT AVEC CAPTURE

Si un dé est placé horizontalement ou verticalement adjacent (voisin par un côté et non un coin) à deux dés, et que la somme des points sur ces deux dés est de six ou moins, alors le dé qui est posé doit être tourné pour que sa face visible indique cette somme et le joueur doit retirer les deux dés du tablier ce qui constitue la fin de son tour de jeu.

Dans la figure 2, Blanc place un deux au centre du tablier et rend les deux dés capturés à leurs propriétaires respectifs.

De la même façon, si un dé est posé à côté de trois ou quatre dés, et si deux, trois ou quatre de ces dés adjacents ont une somme de points égale à six ou moins, alors deux, trois ou quatre de ces dés adjacents (dont la somme des points est de six ou moins) doivent être enlevés, et le dé posé doit montrer une face égale à la somme des dés retirés.

Dans la figure 3, Noir joue un six au centre du tablier et décide de capturer les quatre dés adjacents dont la somme des points est de six ($1 + 1 + 1 + 3 = 6$).

Dans la figure 4, Noir décide de ne capturer que les deux dés blanc. Il place en conséquence un dé marqué deux adjacent à ces deux dés et les supprime.

NdT : il aurait pu choisir de capturer les trois dés en posant un six.

Les captures ne sont obligatoires que lorsque vous placez un dé sur une case où au moins une capture est possible.

PLACEMENT SANS CAPTURE

Un joueur peut décider d'effectuer un placement sans capture en ajoutant simplement un dé sur une case où aucune capture n'est possible. Le dé est alors placé avec la face un visible.

Dans la figure 5 Noir place un dé à droite de la rangée du milieu. Les seuls dés adjacents sont un cinq et un deux. Les dés cinq et deux ne peuvent être capturés puisque leur somme est supérieure à six ($5 + 2 = 7$). Le placement de Noir est donc un placement sans capture et le dé doit être posé avec la face un visible.

NdT : pour résumer, un dé est placé sans capture et donc avec le un visible s'il est posé :

- sur une case qui n'a pas de case voisine occupée
- sur une case dont une seule voisine est occupée
- sur une case voisine de plusieurs dés si et seulement si toutes les sommes possibles des dés voisins entre eux sont supérieures à six.

En résumé : les joueurs commencent toujours leur tour en ajoutant un dé. Seuls les dés qui sont adjacents au dé posé et dont la somme des faces visibles est égale au compte du dé ajouté doivent être retirés pendant ce tour.

REMARQUE DE L'AUTEUR

N'hésitez pas à publier cette règle, et à programmer le jeu Céphalopod pour jouer en ligne ou hors ligne jouer. Je n'attends ni rétributions ni royalties. Toutefois merci de ne modifier ni le nom ni les règles, et de m'attribuer le jeu à moi, Mark Steere. Vous trouverez d'autres jeux de ma création sur le site www.marksteeregames.com.

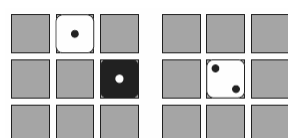


Fig. 2 - Capture

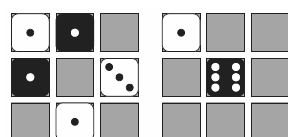


Fig. 3 - Capture

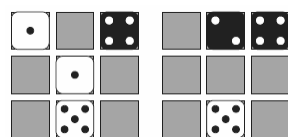


Fig. 4 - Capture

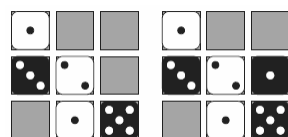


Fig. 5 - Pas de capture