

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

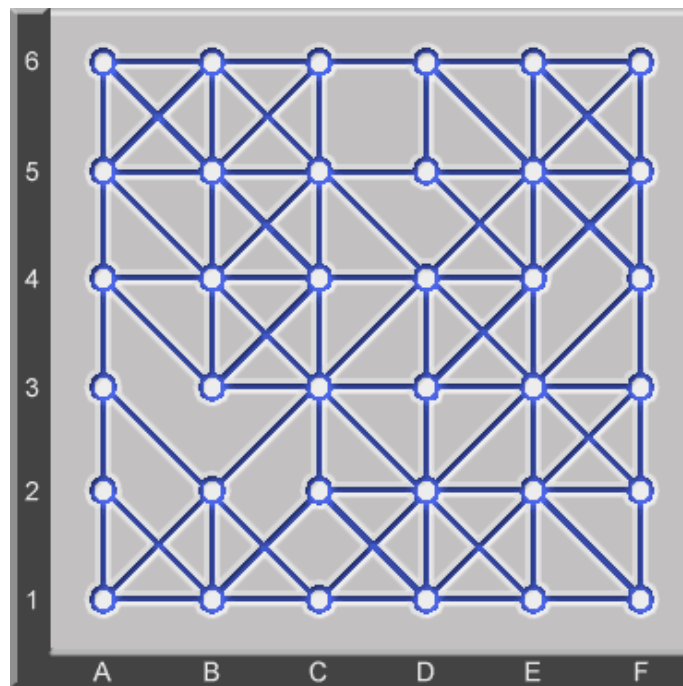


PODS

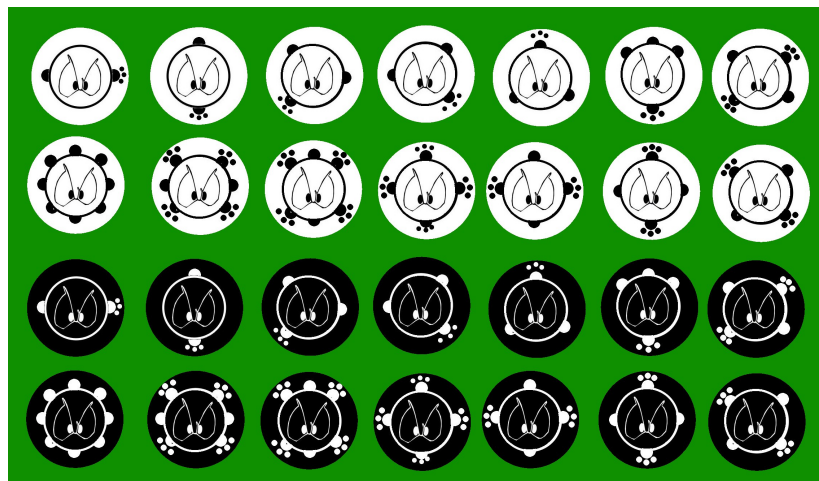
Vincent Everaert

Pods est un jeu de société à deux joueurs inventé par Vincent Everaert en 2010. Il existe deux variantes de règles: "Standard" et "Avancé".

PODS se joue sur un plateau avec une grille de 36 points, certains des points sont reliés par des lignes. L'orientation de la grille est déterminée de manière aléatoire (par exemple, on peut la tourner de 0° , 90° , 180° ou 270°). On dit que les points voisins sur la carte sont connectés s'il y a une ligne qui les relie.



Deux joueurs s'affrontent : les Blancs et les Noirs. Chaque joueur dispose initialement de 14 Pods différents de sa couleur. Les Pods sont des pièces qui ont un certain nombre de pattes courtes et/ou longues pointant dans 8 directions (diagonale et orthogonale). Voici la liste de tous les Pods disponibles :



Règles standard

Mise en place

Le jeu commence avec un plateau vide.

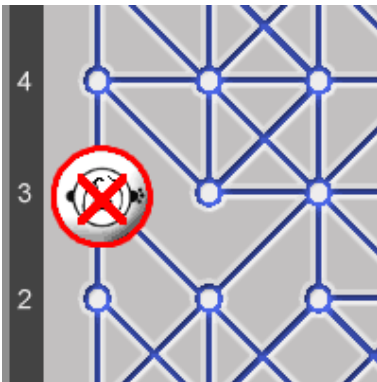
Déroulement

En commençant par Blanc, les joueurs placent à tour de rôle un Pod de leur couleur sur un point libre du plateau. Au début de la partie, Blanc doit choisir un de ses deux bipieds (un Pod à deux pattes). Un Pod fait toujours face à son propriétaire, les yeux tournés vers le joueur.

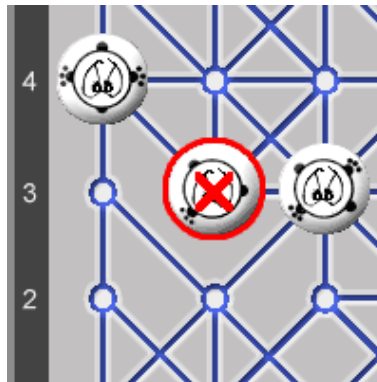
Un joueur peut placer son Pod sur n'importe quel point libre qui remplit les deux conditions suivantes :

1. Au moins une liberté

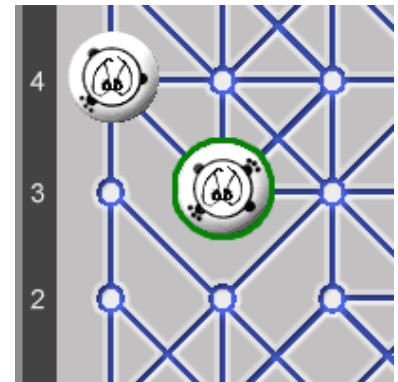
Il est interdit de placer un Pod sur un point où toutes ses pattes sont bloquées, c'est-à-dire sans aucun point libre voisin dans le sens des pattes du Pod. Remarque importante : il est permis de placer un Pod de manière à bloquer les autres Pods (adversaires ou amis) déjà posés. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples d'emplacements de Pod autorisés et interdits :



Le Pod bipède blanc ne peut pas être placé sur le point spécifié car ses deux pattes seraient bloquées sur cette position : il n'y a pas de point libre en direction de la patte gauche et le point de droite n'est pas connecté.



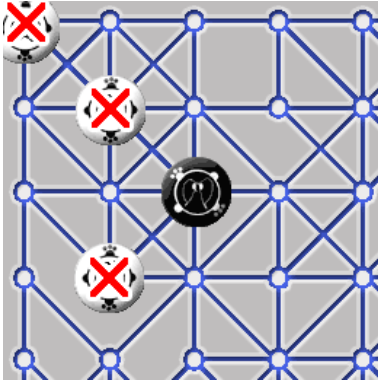
Le Pod blanc ne peut pas être placé sur le point spécifié car ses trois pattes seraient bloquées sur cette position : le point en bas et à gauche n'est pas connecté, les deux autres points (en haut à gauche et à droite) sont bloqués par d'autres Pods.



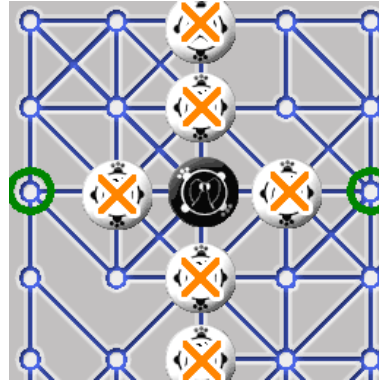
Le Pod blanc peut être placé sur le point spécifié car l'une de ses pattes (celle en haut à droite) n'est pas bloquée.

2. Pas d'attaque

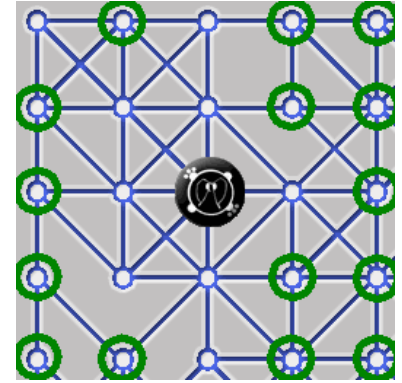
Il est interdit de placer un Pod sur un point où il attaque le Pod d'un adversaire ou est attaqué par le Pod d'un adversaire. Un Pod attaque tous les points voisins connectés dans le sens de ses pattes courtes et tous les points connectés à quelque distance que ce soit sur une ligne droite dans le sens des pattes longues.



Le Pod quadrupède blanc ne peut pas être placé sur les points spécifiés car ces points sont attaqués par le Pod noir. Tous les points dans les directions en bas à droite et en haut à droite sont des points légaux car ils ne sont pas connectés au Pod noir (malgré les pattes dans ces directions du Pod noir)



En plus des points interdits spécifiés sur la photo précédente, ce Pod blanc quadrupède ne peut pas être placé sur les points spécifiés car il attaquerait le Pod noir à partir de l'un de ces points. Notez qu'il peut être placé sur les points marqués des anneaux verts car ce Pod blanc ne peut pas attaquer le Pod noir à partir de là (ce Pod blanc a des pattes courtes dans ces deux directions)



Cette image montre tous les points légaux pour le Pod blanc montré sur les deux images précédentes.

Fin de la partie

Le jeu se termine lorsqu'un des joueurs n'est plus en mesure de placer aucun des Pods qui lui restent . Don adversaire remporte la partie.

Règles avancées

Mise en place

Le jeu commence avec un plateau vide.

Déroulement

En commençant par Blanc , les joueurs effectuent à tour de rôle l'une des actions suivantes :

1. **Placer un nouveau Pod**

Un joueur peut placer un Pod de sa couleur sur n'importe quel point vide du plateau, à un endroit où il n'attaque aucun Pod de son adversaire et où il n'est attaqué par aucun Pod de son adversaire (un Pod attaque tous les points voisins connectés en direction de ses pattes courtes et tous les points connectés à n'importe quelle distance sur une ligne droite dans le sens de ses pattes longues).

Au début de la partie, le joueur Blanc ne peut placer qu'un de ses deux bipèdes (un Pod à deux pattes).

Remarque : la contrainte de liberté des règles standards ne s'applique pas.

2. **Déplacer un Pod**

Un joueur peut déplacer l'un de ses Pods déjà sur le plateau. Un Pod peut se déplacer vers un point vide voisin connecté dans la direction d'une de ses pattes courtes ou vers l'un des points connectés à n'importe quelle distance en ligne droite dans la direction d'une de ses pattes longues.

Un Pod ne peut pas sauter par-dessus d'autres Pods amis ou adverses.

Remarque importante : il est autorisé que le Pod déplacé attaque maintenant un Pod adverse ou qu'il soit attaqué par un Pod adverse.

Après avoir placé ou déplacé un Pod, le joueur enlève du plateau tous les Pods totalement bloqués (c'est-à-dire les Pods sans points vides voisins connectés dans aucune des directions de ses pattes). Tous les Pods bloqués du joueur actif sont retournés au joueur actif tandis que tous les Pods de l'adversaire bloqué sont définitivement retirés du jeu de côté (c'est-à-dire qu'ils ne sont pas retournés à l'adversaire mais remis dans la boîte).

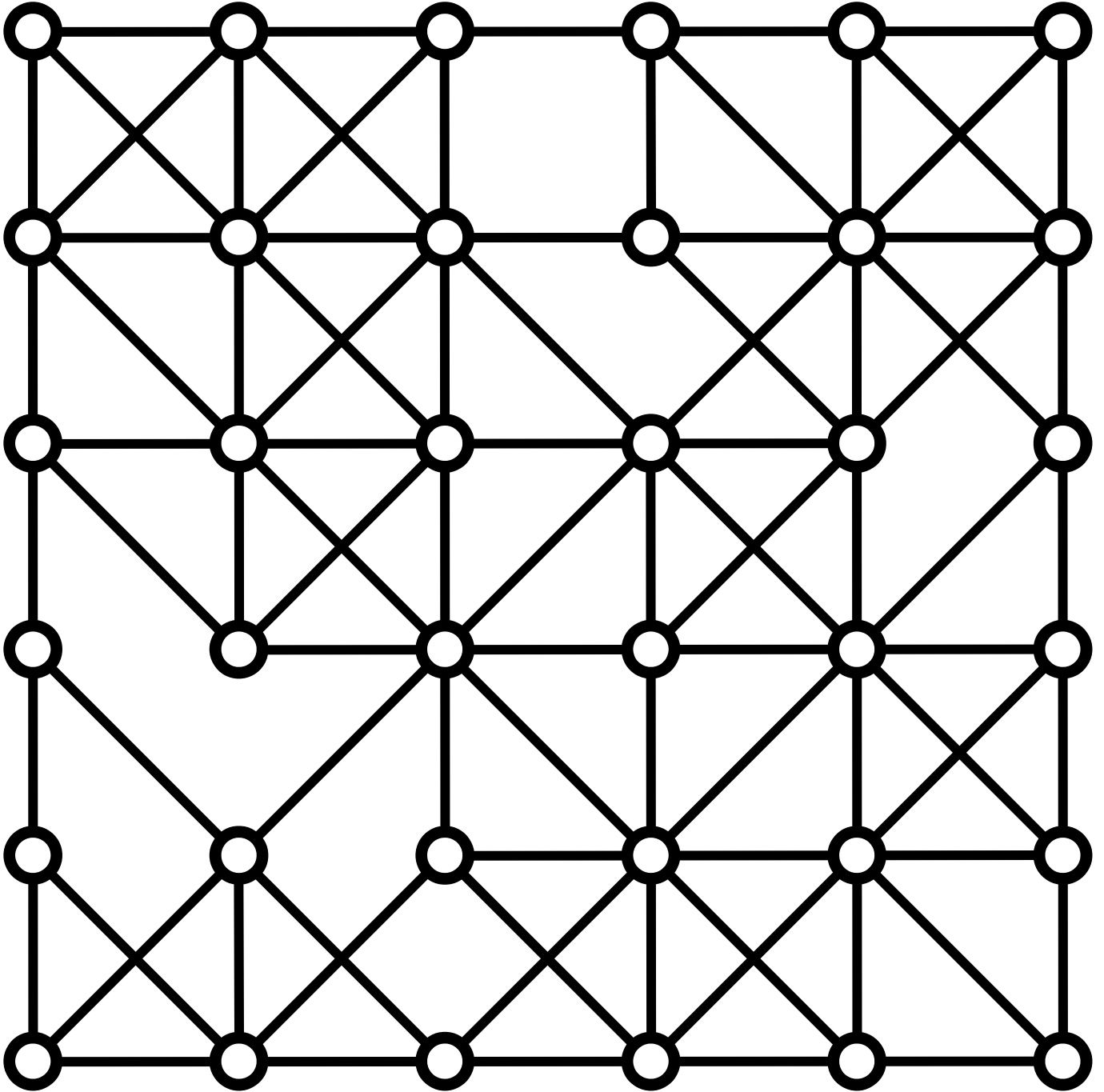
Note : Il peut arriver que le Pod que le joueur actif vient de placer ou de déplacer soit parmi les Pods bloqués.

Fin de la partie

- Un joueur gagne une partie lorsqu'il se débarrasse de tous ses Pods (notez que les Pods qui sont retournés au joueur actif ne sont plus considérés comme déjà placés et devront être replacés), ou
- Un joueur gagne également la partie lorsque son adversaire n'a aucun coup légal.

PODS

Vincent Everaert



Vincent Everaert

PODS

