

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

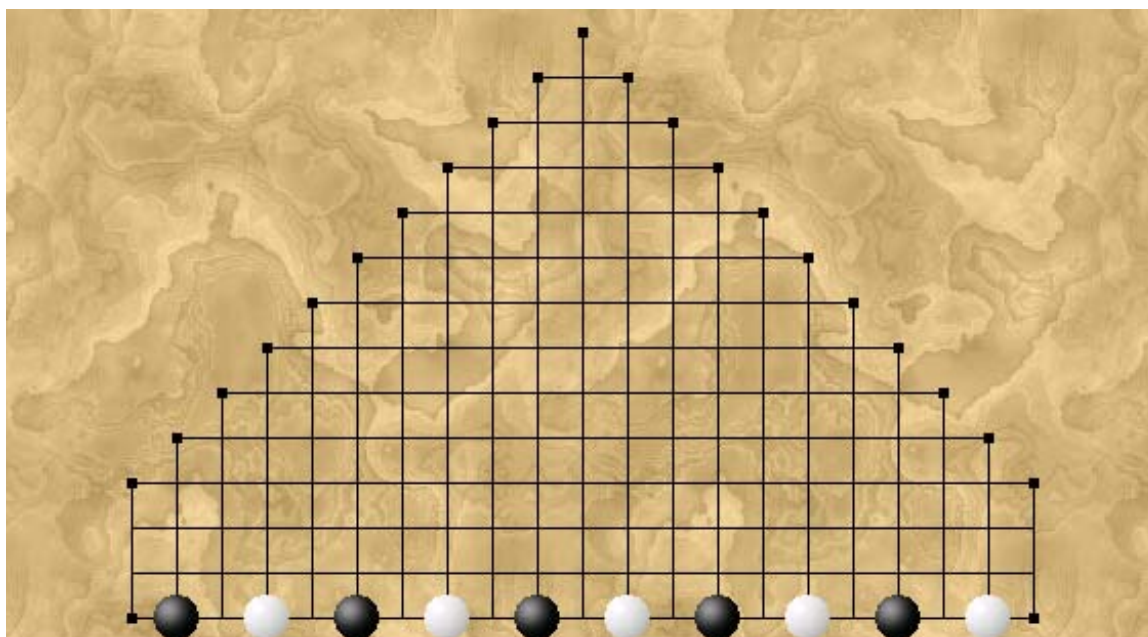
**ESCALE À JEUX**



PYRAMIDA

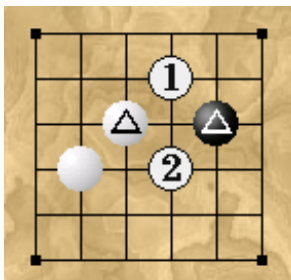
Copyright © Zbysek Vlasak

Situation de départ



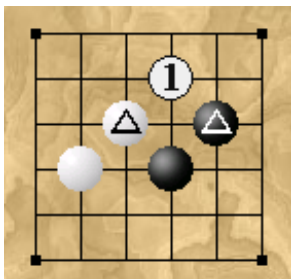
- **BUT DU JEU** – Le vainqueur est le premier joueur à sortir tous ses pions.
- **TOURS** – Le joueur blanc commence. À tour de rôle, les joueurs déplacent un de leurs pions :
 - Un pion se déplace d'une case en diagonale, en avant ou en arrière.
 - Un pion qui atteint la case la plus haute sort du jeu.
- **ATTAQUES** – Il n'y a pas de captures, mais il est possible de repousser des pions adverses selon deux méthodes :
 - Par contact : Si un pion se déplace à côté d'un pion adverse, alors ce pion doit descendre d'une case en diagonale vers une case libre.
 - Si l'attaque vise plusieurs pions, l'attaquant doit choisir lequel il attaque (un seul pion est attaqué). Il doit choisir le pion ou l'un des pions le plus haut. Si les deux pions sont à la même hauteur, il doit choisir un pion qui peut descendre, sinon il choisit librement.
 - Si le pion adverse ne peut pas battre en retraite (car les deux cases sont occupées), le joueur attaquant joue à nouveau, avec le pion de son choix.
Note du traducteur : il semblerait que cette règle ne s'applique qu'à partir du moment où il existe des cases sous le pion attaqué, sans quoi cela donnerait un avantage énorme au premier joueur.
 - Par colonne : S'il y a exactement un pion noir et un pion blanc dans une colonne, il est possible d'attaquer le pion le plus haut. Le possesseur du pion le plus bas doit pour cela amener un deuxième pion dans la colonne, sous le pion attaqué, par un mouvement diagonal ascendant. Le pion attaqué est alors déplacé sur la case libre disponible la plus basse de la colonne (attention : on ne joue que sur les cases noires).
 - Si le pion adverse ne peut pas battre en retraite (il n'y a pas de case libre), le joueur attaquant joue à nouveau.

- Si une pièce en se déplaçant génère deux attaques en un seul mouvement, l'attaque par colonne prévaut sur l'attaque par contact. En clair, seule l'attaque par colonne est résolue. Si toutefois aucune retraite n'est possible, le joueur réalise l'attaque par contact. Si cette attaque est également impossible, faute de case de retraite, le joueur attaquant dispose d'un tour supplémentaire.
- **DERNIER PION** – Si un joueur n'a plus qu'un pion, il peut se déplacer d'une ou deux cases (à son choix). S'il doit battre en retraite, il peut reculer d'une ou deux cases (au choix de l'attaquant).
- **RÉPÉTITION** – Si un joueur répète une position trois fois de suite, il perd la partie.



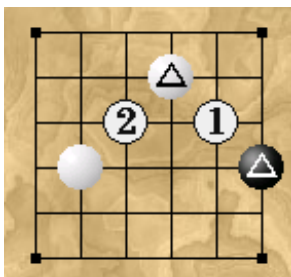
Attaque par contact : retraite

C'est au tour de Noir. Il déplace sa pièce en [1] et une attaque par contact se produit. Le pion blanc marqué doit battre en retraite en [2].



Attaque par contact : pas de retraite possible

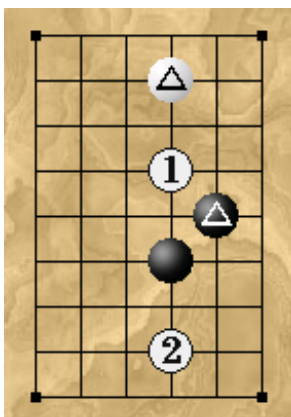
Dans cette situation similaire, le pion blanc marqué ne peut pas battre en retraite, et Noir dispose donc d'un tour supplémentaire. Il peut déplacer le pion de son choix, y compris celui qui vient de se déplacer.



Attaque par contact depuis une case inférieure

Une attaque par contact est possible contre un pion plus haut.

Si le pion noir se déplace en [1] le pion blanc marqué doit battre en retraite en [2].



Attaque par colonne

La colonne 4 ne contient que deux pions. Donc, le pion le plus haut (le pion marqué blanc) est vulnérable.

Si Noir déplace son pion marqué vers [1], le pion blanc doit battre en retraite vers [2] (la case la plus basse accessible).