

TOUR DE RUCHE (Auteur : Christian Roullier)

Départ : Les 2 tours sont placées sur les étoiles vertes.

Les 4 pions devant leurs tours respectives (a2b3c4d4 et c1d1e2f1)

Les 2 pions réversibles et bicolores lune et soleil sont placés en dehors du plateau l'un face orange visible, l'autre face bleue visible.

Les 2 cases étoiles rouges ne peuvent ni être traversées ni être occupées.

But du jeu : Faire parvenir sa tour sur l'étoile verte opposée.

Déplacement :

A son tour chaque joueur avance une de ses pièces visibles de la manière suivante :

Chaque pièce (tour ou pion) a le même déplacement

- Si elle est entourée d'une autre pièce (amie ou adverse) elle avance d'une case
- Si elle est entourée de 2 pièces, elle avance en ligne droite de 2 cases exactement.
- Si elle est entourée de 3 pièces, elle avance en ligne droite de 3 cases exactement.

Une pièce isolée ne peut pas se déplacer.

(Pour vérifier si un déplacement est en ligne droite, on place un objet rectiligne sur ce déplacement : l'objet doit traverser toutes les cases sans toucher les bords (exemple de déplacements valides c1c2b2a2 ou c1c2b2b3.

c1c2b2a1 lui n'est pas valable)

Une pièce peut se déplacer si les cases traversées sont libres. La case d'arrivée, elle, peut être occupée par une pièce. Dans ce cas la nouvelle pièce recouvre l'ancienne qui devient invisible. Plusieurs pièces peuvent s'empiler. (de ce fait, prendre des pions plats style pions de dames et y coller la valeur de la pièce (pion ou tour)

Un joueur qui peut bouger n'a pas le droit de passer.

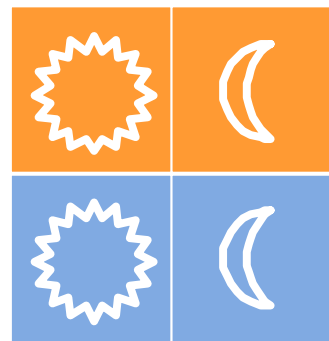
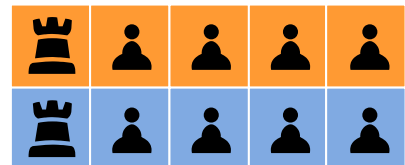
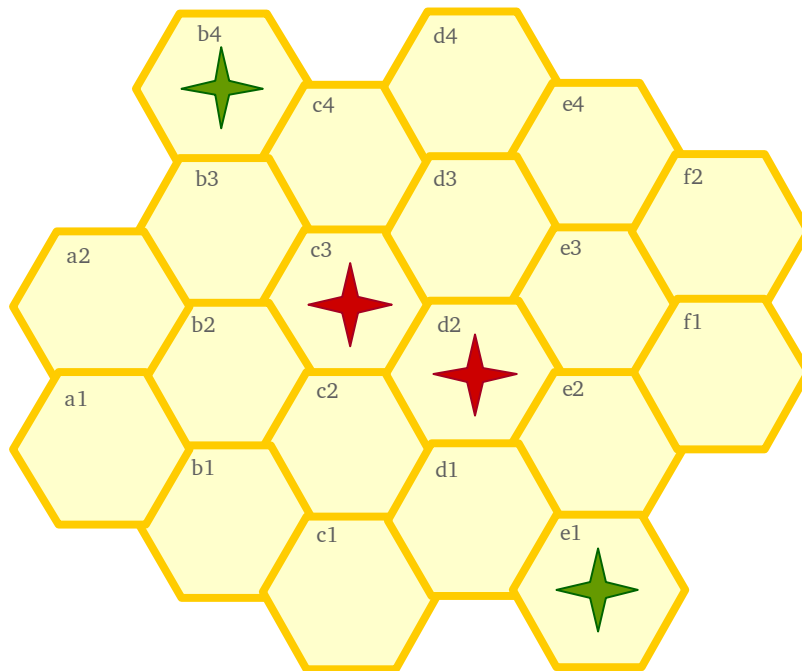
Les pions bonus (soleil et lune)

Ils permettent si une face de la couleur du joueur est visible de jouer un coup spécial :

Le joueur retourne le pion et rend la face de son adversaire visible et peut soit :

- a)-placer une pièce qui était sous une pile au dessus et la jouer de suite
- b)-déplacer une de ses pièces sur une case libre contiguë même si le nombre de voisins n'est pas égal à 1.
- c)-traverser une case étoile rouge sans s'y arrêter.

Un joueur ne peut utiliser qu'un pion bonus par tour.



D'autres jeux avec le même matériel sur <http://jesweb.net>