

CORINTHO™

Nouvelle rédaction des règles

ÉPOQUE : 400 A.C., ENGRÈCE

Les fondations sont prêtes à recevoir un nouveau temple.

Deux "architectes" tentent de former une rangée de trois constructions en se servant des colonnes, des chapiteaux et des bases de colonne de l'ordre corinthien.

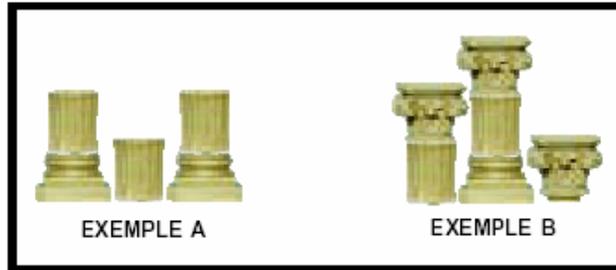
Les meilleurs en stratégie verront leur nom gravé dans la pierre !
2 à 4 joueurs âgés de 8 ans et plus.

BUT DU JEU

Les joueurs doivent former une rangée verticale, horizontale ou diagonale de 3 à 4 colonnes Corinthiennes ayant pour point commun la même partie supérieure.

Exemple A : lorsqu'il y a 3 colonnes (avec ou sans bases)

Exemple B : lorsqu'il y a 3 chapiteaux (avec ou sans bases et/ou colonnes) (1)



PRÉPARATION DU JEU

Deux joueurs : distribuez 4 bases, 4 colonnes et 4 chapiteaux à chaque joueur.

Trois ou quatre joueurs : distribuez 2 bases, 2 colonnes et 2 chapiteaux à chaque joueur.

En début de partie, chaque joueur place ses pièces en face de lui, hors de la surface de jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

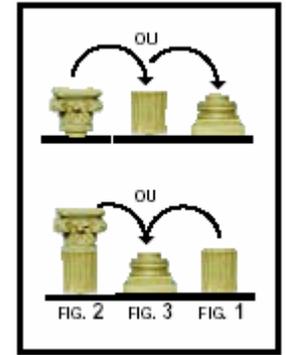
Déterminez l'ordre des joueurs. Chaque joueur peut, à son tour, effectuer l'un des déplacements suivants :

1. placer une base, une colonne, ou un chapiteau sur une case vide de la surface du jeu ; OU
2. placer directement une colonne sur une base déjà en jeu, ou directement un chapiteau sur une colonne déjà en jeu (2) ; OU
3. Sur la surface de jeu, déplacer orthogonalement d'une case, une section (Fig.1) ou une pile (Fig.2) sur une section ou une pile voisine (Fig.3).

Note : une pièce placée par un joueur peut être utilisée par le ou les autres joueurs.

RÈGLES

- Tout mouvement en diagonale est interdit (verticale et horizontale seulement)
- On ne peut pas placer un chapiteau sur une base, ou poser une base sur une colonne ou un chapiteau : il faut respecter l'ordre naturel des colonnes corinthiennes.
- Une fois qu'on a placé ou déplacé une pile ou une section, il faut attendre un tour complet pour rejouer avec celle-ci. (3)
- Une fois que des sections d'une colonne corinthienne sont assemblées, on ne peut plus les séparer. Lors d'un déplacement on déplace donc une pile en un tout indivisible.



LE GAGNANT

Un joueur remporte la partie lorsqu'il aligne une rangée de 3 colonnes (avec ou sans bases) ou 3 chapiteaux (avec ou sans colonnes et/ou avec ou sans bases), à condition que le joueur suivant ne puisse modifier cette victoire. (4)

En effet le joueur suivant peut, à son tour :

- faire sienne la victoire en ajoutant une colonne ou un chapiteau supplémentaire (pour former un alignement de 4) : il devient alors vainqueur de la partie (5) ; OU
- modifier l'alignement en ajoutant un chapiteau (dans le cas d'un alignement de colonnes) (6) ou en déplaçant une pile située dans l'alignement ; il annule donc le coup gagnant et la partie continue son cours.

Fabriqué et distribué sous licence par FAMILY GAMES INC.
Montreal, Quebec, Canada - www.familygamesamerica.com

Interprétation non officielle des règles par François Haffner

Les règles modifiées sont bien plus claires que les règles initiales. Elles restent sujettes à interprétation. Je vous propose ci-dessous mon interprétation de certains points.

- (1) Il est également possible, bien que très rare, d'aligner trois ou quatre bases.
- (2) Très important : cette action n'est pas prévue dans les règles initiales.
- (3) En clair, personne ne peut déplacer une pile ou une section lors du tour complet qui suit le placement ou déplacement, y compris celui qui a fait le mouvement.
- (4) Par rangée, il faut entendre alignement (une diagonale est valable).
Par 3, il faut entendre 3 ou 4 : on peut aligner 4 piles de sommet identique.
Il est également possible d'aligner 3 ou 4 bases.
- (5) Peu importe que cet alignement puisse être contré par un déplacement : la victoire par allongement d'un alignement est immédiate.
- (6) ou une colonne, surmontée ou non d'un chapiteau, dans le cas d'un alignement de bases.