

Jericho, a strategy game for 2 players

OVERVIEW

Number of players: two.

Average duration of a game: thirty minutes.

Game Board: one octagonal board consisting of two by thirteen (2×13) squares and two by thirteen (2×13) triangular squares at the edge of the board.

Pieces: sixty-three consisting of two by twenty-five (2×25) cylindrical pieces of 5 different sizes and colours.

13 monoliths ("Trumpets").

HOW TO PLAY

At the commencement of the game, the board is empty and each player stores his/her 25 allocated pieces on the side. The starting player places one piece on either his/her territory, (the 13 squares in front of him/her) or on his/her opponent's territory (the 13 squares in front of the opponent). Both players then take turns placing pieces on the board. **Once on the board, the pieces remain in the same place throughout the whole game.** Towers are consisting of single pieces or several pieces piled on top of each other.

THE TOWERS

The Towers are built with a minimum of one and a maximum of 4 pieces. **Each piece in an individual Tower must have different sizes and colours.** The Towers belong to the player whose territory they are built on. A player can for example choose to place a Tower on his/her opponent's territory to undermine the strength of the opponent's Towers: this Tower belongs to the opponent.

THE CONFRONTATIONS

Towers confront each other when they are aligned, whether diagonally or frontally. There can be 7 frontal alignments and 6 diagonal ones. When one player has got 2 of his/her Towers on a same alignment, only the strongest one can enter a confrontation.

If none of his/her opponent's Towers are aligned with his/hers, then there is no confrontation. An individual Tower can be involved in 2 different confrontations simultaneously, (one on a diagonal, the other on a frontal alignment). Both confrontations are then solved separately. In order to solve a conflict, the strengths of the Towers need to be assessed.

HOW STRONG ARE THE TOWERS ?

The strength of a Tower depends on the size of its highest piece. The pieces can have 5 different sizes, hence the strength of a Tower can vary from 1 to 5. Whatever its number of pieces, only the highest will account for the strength of a Tower. For example, a two-piece Tower can win over a four-piece Tower. There is however one exception to this rule: one-piece Towers will always lose to higher Towers. When the highest pieces of two confronting Towers are of equal strength, then the piece that comes immediately under it is assessed and so on until the confrontation is resolved.

THE MONOLITHS ("TRUMPETS")

Monoliths are used to visualize which of the 2 players (at any stage in the game) has got the upper hand. Each time a player wins a confrontation, he/she is given a Monolith to position on his/her side of the board, on the triangle corresponding to the alignment where the confrontation just took place. The monolith remains with the player as long as he/she is a leader. However, if the opponent gets the upper hand, then he /she is given the Monolith to place on his/her side of the board. When there is no obvious leader, the monolith is removed altogether from the board.

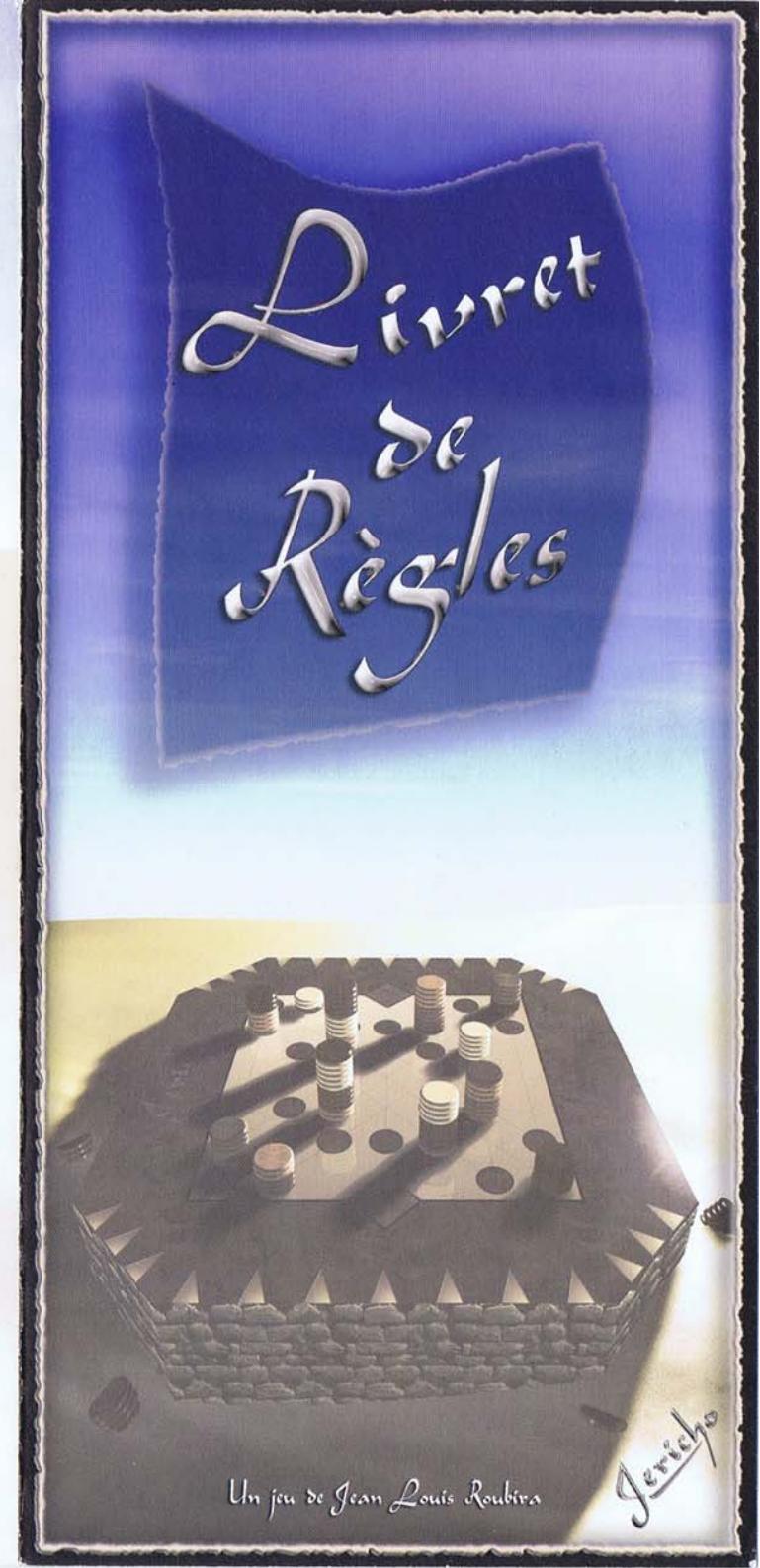
A Tower can be involved in two different confrontations, hence a player can win, or lose, 2 Monoliths at once.

HOW TO WIN ?

The player who wins his/her seventh monolith and does not lose it over to his/her opponent in the immediate next turn, wins the game.

THE ASYMMETRY RULE

A player cannot copy the move of his/her opponent by positioning immediately after him/her an identical piece (same size and colour) on the same alignment and at a same level of an identical Tower. At least one of these parameters must differ.



Jericho, jeu de réflexion pour 2 joueurs

FICHE TECHNIQUE :

- Jeu pour 2 joueurs.
- Temps moyen du jeu : 30 minutes.

▲ 1 plateau de jeu octogonal constitué de :
2 x 13 cases
2 x 13 cases triangulaires en bordure du plateau

▲ 63 pions :
2 x 25 pièces cylindriques de 5 tailles et de 5 couleurs différentes
13 monolithes (trompettes)

DÉROULEMENT DU JEU :

En début de partie, le plateau est vide et chaque joueur dispose de ses 25 pièces rangées sur le côté. Le joueur qui commence pose 1 pièce sur son territoire (13 cases devant lui) ou sur le territoire adverse (13 cases devant l'adversaire). Les 2 joueurs jouent ensuite chacun leur tour. **Toute pièce posée demeure à la même place toute la partie.** Les pièces seules ou empilées constituent des Tours.

LES TOURS :

Les Tours sont composées de 1 à 4 pièces maximum, obligatoirement de tailles et de couleurs différentes. Les Tours appartiennent au joueur qui possède le territoire sur lequel elles sont placées : si un joueur construit une Tour sur le territoire adverse, la Tour appartient à son adversaire. Il est intéressant de jouer chez l'adversaire pour réduire la force de ses Tours.

LES CONFRONTATIONS :

Les Tours s'opposent dès lors qu'elles se trouvent sur le même alignement, frontal ou diagonal qu'une Tour adverse.

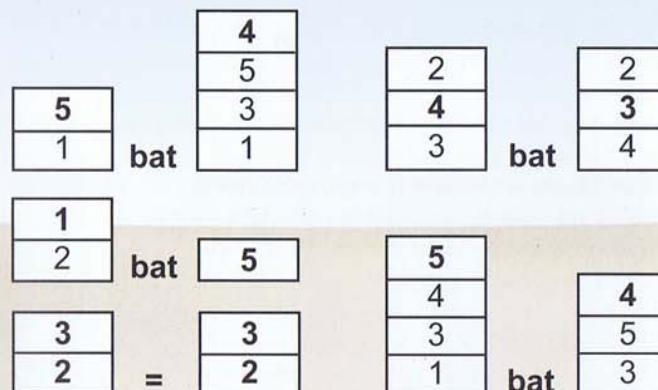
Il existe 7 alignements frontaux et 6 alignements diagonaux.

Si un joueur possède deux Tours sur un même alignement seule la plus forte est prise en compte dans la confrontation.

S'il n'y a aucune pièce adverse sur l'alignement, il n'y a pas de confrontation. Une même Tour peut également être impliquée dans deux confrontations en même temps (l'une frontale, l'autre diagonale). Les deux confrontations sont alors résolues indépendamment. Pour résoudre une confrontation, il faut comparer la force des Tours.

LA FORCE DES TOURS :

La force d'une Tour correspond à la taille (1 à 5) de la pièce la plus haute, et ce quel que soit le nombre de pièces dont elle se compose. Une Tour de 2 pièces peut donc battre une Tour de 4 pièces... La seule exception à cette règle concerne les Tours d'une seule pièce qui sont toujours battues par les Tours de plusieurs pièces. En cas d'égalité des pièces supérieures, on descend d'un étage dans la Tour pour résoudre la confrontation.



LES MONOLITHES (TROMPETTES) :

Les monolithes sont utilisés pour visualiser les rapports de force généraux entre les joueurs. Le joueur qui domine une confrontation acquiert un monolithe qu'il place de son côté du plateau, sur le triangle marquant l'alignement sur lequel a lieu la confrontation. **Le monolithe reste la propriété du joueur tant que le rapport de force ne change pas.** Si le rapport de force s'inverse, le monolithe est pris par l'adversaire. Si le rapport de force s'équilibre, le monolithe est retiré du jeu.

Une Tour pouvant être impliquée dans deux confrontations, un joueur peut gagner ou perdre deux monolithes d'un coup.

LE GAIN DE LA PARTIE :

Le joueur qui possède 7 monolithes sans que son adversaire ne puisse parer le coup gagne la partie.

Si aucun joueur n'a gagné après épuisement des pièces, le joueur ayant le plus de monolithes remporte la partie (petite victoire). Si chaque joueur totalise le même nombre de monolithes, la partie est déclarée nulle.

RÈGLE DE L'ASYMÉTRIE :

Un joueur ne peut reproduire exactement le coup que son adversaire vient juste de jouer : pièce de même taille, même couleur, sur le même alignement et au même étage d'une Tour identique. Un de ces paramètres au moins doit différer.

Créateur du jeu :
Jean-Louis Roubira

Réalisation Graphique :
Régis Bonnessée
E-mail : bonnesee.regis@wanadoo.fr

Remerciements :
Claudine Hill-Roubira
François Gemise Fareau
Nadia Massougbedji
Noémi et Jonas
et tous ceux qui ont cru au projet

Edité par : STARTIS
ZI de MULATET
19000 TULLE
Tél. 05 55 20 84 82
Fax 05 55 20 09 80
E-mail : sarlstartis@aol.com
SARL au capital de 53 000 € - R.C.S.TULLE 431 379 726 00018

JERICHO Marque et modèle déposés. Tous droits réservés.
Fabriqué et distribué en France par STARTIS
La conformité du présent jeu aux normes françaises de sécurité obligatoires est garantie par STARTIS

Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.