

Hendrik Simon

PLATEAU X

Règles du jeu :

« Plateau X » est à mi-chemin entre le jeu de plateau et le jeu de pose. Tous les joueurs ont pour but d'atteindre le point le plus haut possible sur une grille de jeu dont la hauteur augmente au fur et à mesure qu'on joue. La difficulté, c'est qu'à chaque tour, les chemins sur lesquels les pions peuvent se déplacer se modifient.

Plateau X est un jeu de stratégie aux règles simples. Malgré tout, le déroulement du jeu est vif, animé et plein de surprises, car les actions des adversaires offrent souvent de nouvelles possibilités inattendues de déplacement...ou renversent des situations. A 2 joueurs, Plateau X est un jeu de stratégie, à 3 ou 4 joueurs, la partie sera un mélange de stratégie et de chance.

Nombre de joueurs :

2, 3 ou 4 joueurs, à partir de 10 ans.

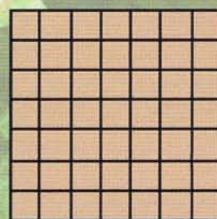
Durée de la partie :

2 joueurs Mini (un pion par joueur) : 10 à 20 minutes
2 joueurs Double (2 pions par joueur) : 15 à 30 minutes
3 ou 4 joueurs : environ 30 minutes.

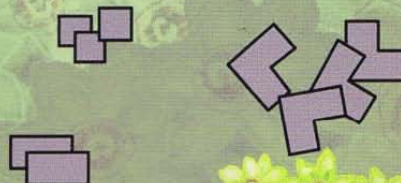
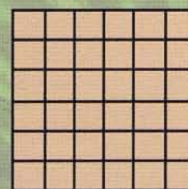
Matériel :

1 grille de jeu avec une grande et une petite zone de jeu.
4 pions de 4 couleurs différentes
8 briques de 1 case (Simple)
4 briques de 2 cases (Double)
37 briques de 3 cases (Triple)

Grande zone
de jeu (7x7) :



Petite zone
de jeu (6x6) :



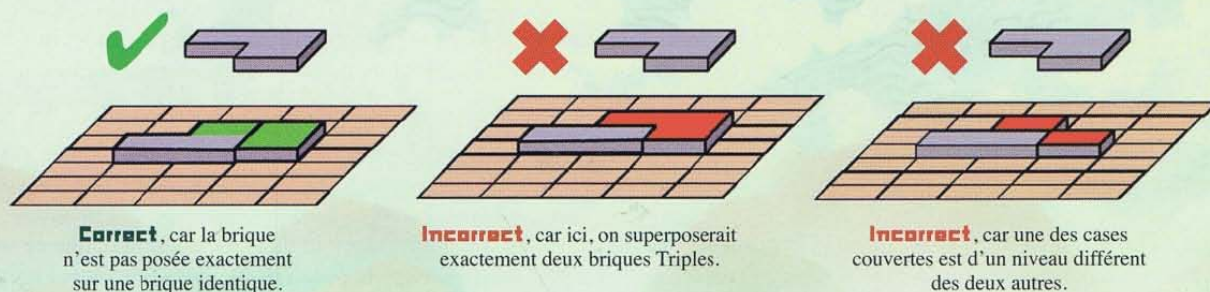
Winning Moves

Tour de jeu :

Le joueur à qui c'est le tour peut **ou bien** ❶ **poser une brique** **ou bien** ❷ **mettre son pion en jeu** (une seule fois) **ou bien** ❸ **déplacer son pion**.

❶ Poser une brique : On peut poser ou bien une brique de son propre stock (une Simple ou une Double) ou bien une brique (Triple) du stock commun. Toutes les cases qu'on recouvre doivent être sur un même niveau. Dès qu'une brique est posée, elle peut être occupée par un pion.

- Une case occupée par un pion ne peut pas être recouverte par une brique.
- Il est interdit d'empiler deux briques identiques exactement l'une sur l'autre. Cela est valable aussi pour les briques Simples.



❷ Mettre son pion en jeu : Le joueur à qui c'est le tour place son pion où il veut sur une case vide de la grille de jeu (pas encore couverte par une brique). Ce n'est qu'au tour suivant que le pion pourra être déplacé.

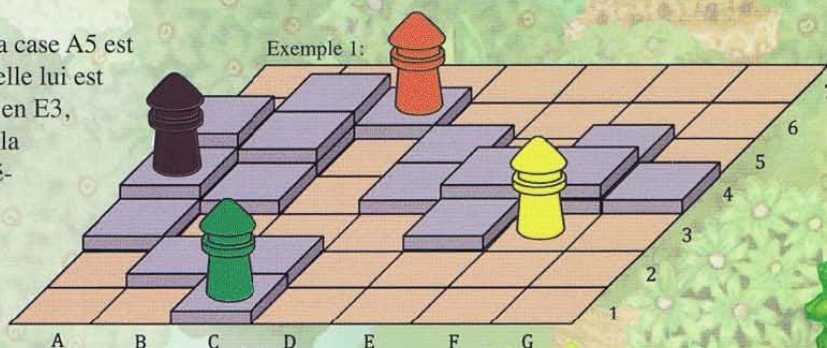
❸ Déplacer un pion : Un tour est constitué par autant de déplacements du pion qu'on le veut. Un déplacement du pion est autorisé quand :

- il conduit à une case adjacente,
- cette case adjacente est située à exactement 1 niveau d'écart (plus haut ou plus bas)... **ET**
- cette case adjacente n'est pas située sur un plateau occupé par un pion adverse.

La grille de jeu (niveau 0) n'est pas considérée comme un plateau, donc, un pion peut y descendre, même si d'autres pions s'y trouvent également. On ne peut pas déplacer un pion en diagonale. Un pion peut se déplacer considérablement au cours d'un même tour, comme par exemple le pion rouge dans l'exemple 1 :

Exemple 1 :

Le pion noir se déplace de A4 en A5, car la case A5 est à exactement 1 niveau de plus que A4 et elle lui est adjacente. Le pion jaune se déplace de F3 en E3, D3, D4, C4, B4 et B5 jusqu'à A5 (et c'est la poisse pour le noir qui venait au tour précédent de poser sa brique Simple en A5). Le pion orange, qui vise A5, n'a pas le droit de passer par B5, car cela nécessiterait un déplacement en diagonale interdit.



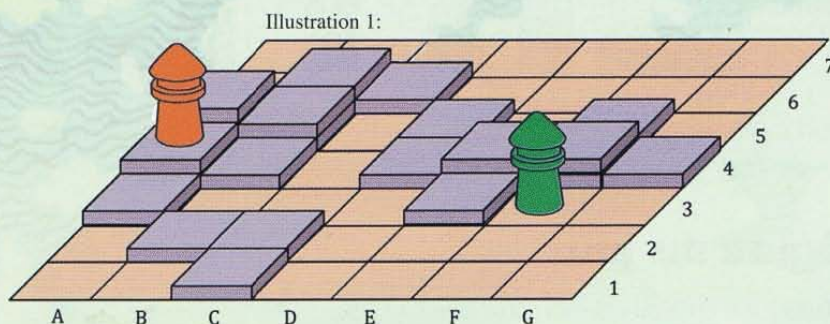
But du jeu :

Chaque joueur construit des plateaux avec les briques et essaie de mener son pion le plus haut possible. Le but, à la fin de la partie, est d'avoir placé son pion plus haut que celui des autres joueurs.

Termes employés : (les pions symbolisent des tours)

Cases : Il y a 49 (ou 36) cases sur la grille de jeu. Elles marquent les emplacements où poser les briques.

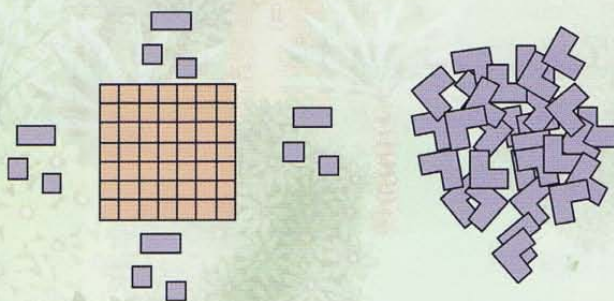
Niveau : les empilements de briques sur la grille de jeu correspondent à des niveaux. Dans l'illustration 1, le pion vert se trouve sur une case de la grille de jeu, tandis que le pion orange est posé sur une case du deuxième niveau. La case A5 est au troisième niveau.



Plateaux : un plateau est constitué par un groupe d'une ou plusieurs cases adjacentes de même niveau. Les cases doivent être adjacentes par les côtés et pas seulement par les coins. Les cases C1+C2+B2, par exemple, forment un plateau de niveau 1. A3 ne compte pas dans ce plateau, car il ne le touche que par un coin. A3 constitue à lui seul un plateau. B5+B6 est un plateau de niveau 2, de même que A4 seul ou E4+F4. Les cases de la grille de jeu non couvertes par des briques ne constituent pas des plateaux.

Préparation (4 joueurs) :

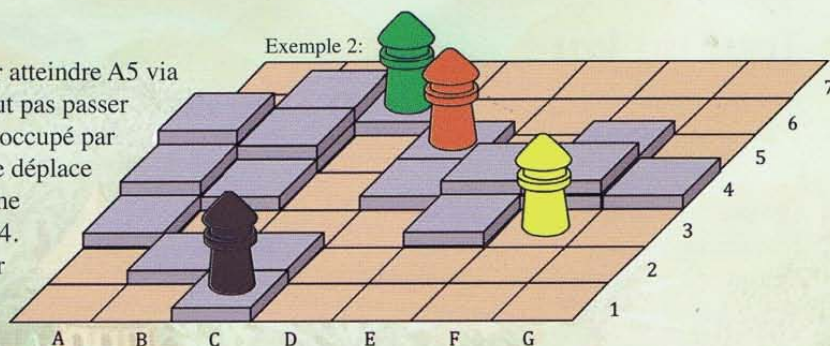
On utilise la grande grille de jeu de 49 cases. Chaque joueur prend un pion, une brique Double et deux briques Simples. Les briques Triples sont communes à tous les joueurs. Le joueur le plus jeune détermine qui va commencer, puis on joue à tour de rôle.



Exemple 2 :

Le-jaune ne peut plus partir de F3 pour atteindre A5 via E3, D3, D4, C4, B4 et B5, car il ne peut pas passer en D4 ; en effet, le plateau D4+D5 est occupé par le pion orange. Mais si le pion jaune se déplace de F3 vers E3 puis E4, le pion orange ne pourra plus passer par le plateau E4+F4. Si c'était son tour de jouer, le pion noir pourrait atteindre A5 en passant par B1, B2, B3, B4 et B5. Le pion vert ne pourrait pas aller de D5 en D4,

car les deux cases se trouvent sur un même niveau : pour chaque déplacement vers une case adjacente, une différence de niveau de 1 (en plus ou en moins) est nécessaire.



Quand, à la suite d'une pose de brique, deux plateaux initialement séparés se retrouvent reliés, il se peut alors que 2 pions se retrouvent sur le même plateau. Si un des joueurs concernés quitte lors de son tour ce plateau commun, il ne pourra plus y revenir durant ce tour.

Fin de la partie :

Quand un joueur dont c'est le tour ne peut plus poser de brique (ni de son propre stock ni du stock commun), que ce soit parce que toutes les briques ont été posées ou parce qu'il n'y a plus de possibilité de pose ET que ce même joueur ne peut pas déplacer son pion, alors la partie s'arrête immédiatement (même si le joueur suivant, lui, pouvait continuer).

Vainqueur :

Gagne la partie le joueur dont le pion se situe à un niveau plus élevé que les pions adverses. Cela ne signifie pas obligatoirement atteindre le point culminant du plateau de jeu. Si plusieurs pions se trouvent à même hauteur (sur des plateaux d'un même niveau), le vainqueur est celui qui occupe le plus grand plateau. Si l'égalité subsiste car les plateaux sont de même superficie, ou si deux pions se retrouvent sur le même plateau, le vainqueur est celui qui était là le premier ou qui est resté le plus longtemps sans interruption sur ce plateau.

Exemple : le joueur A occupe un plateau. Plus tard, le joueur B atteint un plateau de même niveau. Le joueur A quitte son plateau pour quelque raison que ce soit et y revient ensuite. A la fin de la partie, c'est le joueur B qui a gagné (on suppose qu'ils sont chacun sur un plateau de même superficie), car il est à ce moment sur son plateau de façon ininterrompue depuis plus longtemps que le joueur A.

Variantes :

1. Plateau X – Règle de base pour 4 joueurs : comme décrit ci-dessus. Quand on joue plusieurs manches, on donne 4 points pour la première place, 2 points pour la deuxième place, 1 point pour la troisième place et 0 point pour la dernière place. Le vainqueur est celui qui a le plus de points à la fin du nombre de manches convenu à l'avance. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a obtenu le plus de premières places.

2. Plateau X Mini pour 2 joueurs : On utilise la petite grille de jeu. Le stock de départ est de 1 brique Double et 3 briques Simples par joueur.

3. Plateau X Double pour 2 joueurs : On joue sur la grande grille de jeu. Chaque joueur possède 2 pions. Durant la partie, il est interdit d'occuper un plateau sur lequel se trouve un pion adverse, mais il est par contre possible pour un joueur de placer ses deux pions sur un même plateau (de plus d'une case). Le stock de départ est de 1 brique Double et 3 briques Simples par joueur.

4. Plateau X Trio pour 3 joueurs : On joue sur la grande grille de jeu. Le stock de départ est de 1 brique Double et 2 briques Simples par joueur. Si la partie se joue en plusieurs manches, on donne 3 points pour la première place, 1 point pour la deuxième place, 0 point pour la troisième place.