


Membre de
2 Tours de jeu
La Rochelle



Accueil

Citations

Liste des jeux

Infos club


Liens

Le jeu c'est quoi ?

Contact

Livres d'or

Nos partenaires de jeu
jeux de société, de stratégie et de plateau



PALAM

Retour présentation

COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu ([voir fin de page](#))

Un plateau de jeu composé de deux camps soit un par joueur : celui d'Isis et celui d'Anubis. Tout deux comportent deux rangées de cases sur lesquelles on disposera les pièces au début du jeu et une rangée de cases qui servent pour les duels (fig. 1).

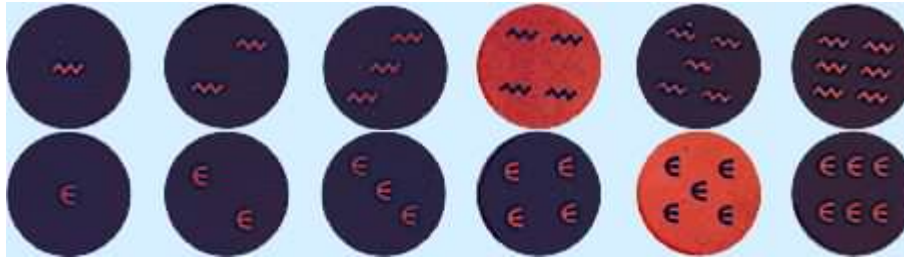
Le symbole = signifie "pair", le symbole ≠ signifie "impair "

Les cases sont disposées de telle manière qu'elles soient plus proches du symbole = ou du symbole ≠. Ainsi, les cases "Anubis" sont décalées par rapport aux cases "Isis".

24 Pions 12 pour chaque joueur

4 pièces ont un fond de couleur plus claire que les autres. Elles valent plus de points. Peu importe qui les a dans son camp au début du jeu. Ce qui est important, c'est de les remporter lors d'un duel.





RÈGLE DU JEU:

PREPARATION DU JEU:

Mélanger les pièces face cachée et les disposer une par case sur les deux premières rangées de chaque camp, puis les retourner (fig. 1). Le joueur qui choisit son camp est tiré au sort par un "pile ou face", l'autre commence.



BUT DU JEU:

Obtenir le plus de points en 12 duels, ce qui correspond à jouer l'ensemble des pièces.

PRINCIPES:

A son tour, chaque joueur a le choix entre l'un ou l'autre des deux mouvements suivants:

Engager un duel

Pour engager un duel, le joueur avance l'une de ses pièces sur la rangée réservée aux duels. (fig. 2)

Il doit avancer sa pièce en ligne droite, comme sur l'illustration et ne peut sauter par-dessus une autre pièce.



fig 2

Echanger deux pièces

Pour échanger deux pièces de son camp, il suffit que l'une prenne la place de l'autre (fig. 3) et vice versa.

Lorsqu'un joueur a échangé deux pièces, c'est au tour de l'adversaire. Celui-ci doit obligatoirement engager un duel. Il ne peut, à son tour, échanger deux pièces.

Valeur des pièces:

les 4 pièces à fond clair valent chacune 11 points alors que les autres valent chacune 1 point. Les joueurs vont donc essayer, en engageant les duels, de gagner ces pièces qui rapportent le plus de points.

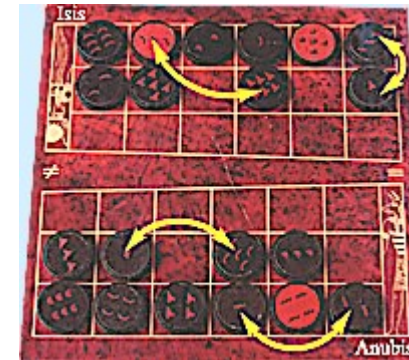


fig 3

DEROULEMENT DU JEU:

Lorsqu'un joueur a engagé un duel, l'adversaire doit répondre en avançant une pièce de même signe ou de même nombre de signes, quelle que soit sa couleur. Isis avance un pion ~ comportant 5 signes. Anubis peut avancer son pion ~ comportant 6 signes, ou son pion comportant 5 signes (fig 4)



fig 4

S'il n'en a pas, il avance la pièce située le plus à gauche de son camp. (fig. 5)

Anubis attaque avec son pion comportant 5 signes. Isis ne possède pas de pion ni de pion comportant 5 signes, il doit donc avancer son pion situé le plus à sa gauche.

Note: Au fur et à mesure des parties, les joueurs remarqueront qu'ils ont intérêt à conserver le plus longtemps possible des pièces sur les cases de gauche et de droite de leur camp. Ainsi, un joueur peut avoir intérêt à engager un duel qui oblige l'adversaire à jouer la pièce située le plus à gauche de son camp. Il effectue alors une manœuvre qui peut lui procurer un avantage stratégique majeur.



fig 5

Qui gagne le duel ?

Ce qui compte, c'est le total des signes figurant sur les pièces, qu'ils soient les mêmes ou pas.

- Si le total est pair, c'est la pièce la plus près du symbole = "pair" qui gagne.
- Si le total est impair, c'est la pièce la plus près du symbole "impair" qui gagne.

Le gagnant prend les deux pièces.

Lorsqu'un joueur gagne un duel, c'est au tour de l'adversaire. Lorsqu'un joueur perd un duel, il rejoue.

Exemple de duels

Isis engage le duel avec une pièce de 5 signes. Anubis répond avec un pièce de même signe au nombre de 6. Le total du nombre de signes est impair. Isis est le plus près du signe \equiv , il remporte le duel. (fig 6)

Anubis engage le duel avec une pièce de 5 signes. Anubis répond avec un pièce du même nombre de signes. Le total du nombre de signes est pair. Isis est le plus près du signe \equiv , il remporte le duel. (fig 7)

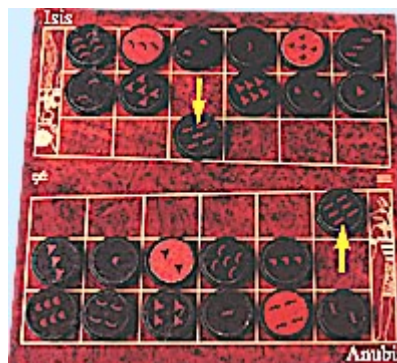


fig 6



fig 7

FIN DE LA PARTIE:

La partie est terminée lorsque les 12 duels ont été joués. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

DECOMPTE DES POINTS:

11 points pour les pièces à fond clair

1 point pour chacune des autres pièces

11 points pour celui qui remporte le dernier duel de la partie.

Le total des gains des deux joueurs atteint 75 points à la fin de la partie.

VARIANTE POUR JOUEURS CONFIRMES

Cette variante permet aux joueurs, en début de partie, de placer les pièces en choisissant leur position. Tout hasard est ainsi éliminé. Le jeu se poursuit ensuite comme ci-dessus.

En dehors du plateau, éparpillez toutes les pièces face cachée et les mélangez. Retourner une première série de douze pièces pour qu'elles se présentent face visible.

Parmi ces pièces, le joueur " Isis " qui commence, choisit deux pièces face visible et les place dans son camp sur des cases de la deuxième ligne.

Ensuite, c'est au tour du joueur " Anubis " de choisir deux pions face visible et de les placer sur des cases de sa deuxième ligne.

Lorsque la deuxième ligne est remplie, les joueurs continuent en plaçant leurs pièces sur la première ligne.

Lorsque les douze premières pièces ont été placées, les joueurs retournent les douze autres qui étaient restées face cachée. C'est alors le joueur " Anubis " qui commence et qui choisit deux pièces puis le joueur " Isis " et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les pièces soient placées.

Le premier coup de la partie est joué par le joueur " Anubis ".

Ce choix dans le placement des pièces est très important car il prépare les duels. Regardez bien la position des pièces adverses lorsque vous choisissez de placer les vôtres !

Plateau de jeu (taille réelle = 27 x 27 cm)



[Retour présentation](#)