

Archimedes

Un jeu de Niek Neuwahl, édité en 1995 par EG Spiele

Archimedes est un jeu de stratégie pour 2 ou 3 joueurs. Il se joue sur un plateau hexagonal avec des pions en forme de dés, se déplaçant sur des triangles. Chaque joueur possède 4 pions. Les cases triangulaires sont moulées de sorte que le coin du pion y trouve exactement sa place. Pour déplacer le pion de case en case, il suffit d'exercer une légère poussée sur son sommet.

But du jeu

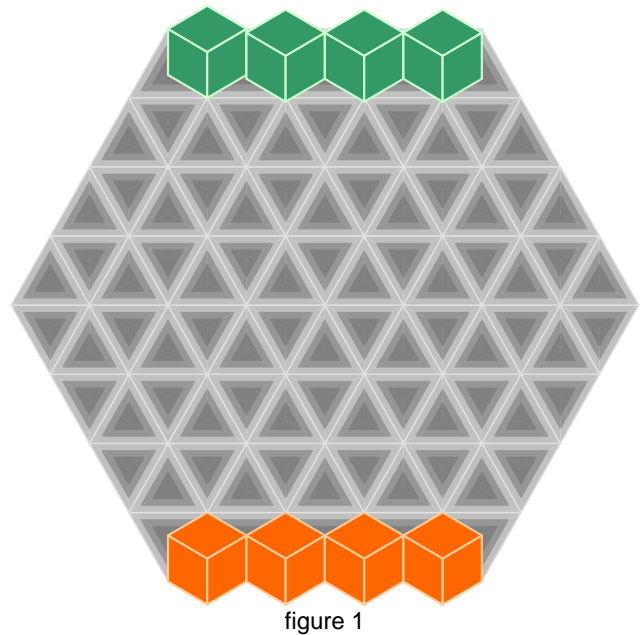
Faire traverser le premier le plateau à ses quatre pions.

Préparation pour deux joueurs

- Le joueur le plus jeune choisit une couleur et place ses quatre pions dans les quatre cases de son côté du plateau.
- L'autre joueur place ses 4 pions dans les 4 cases opposées (figure 1).

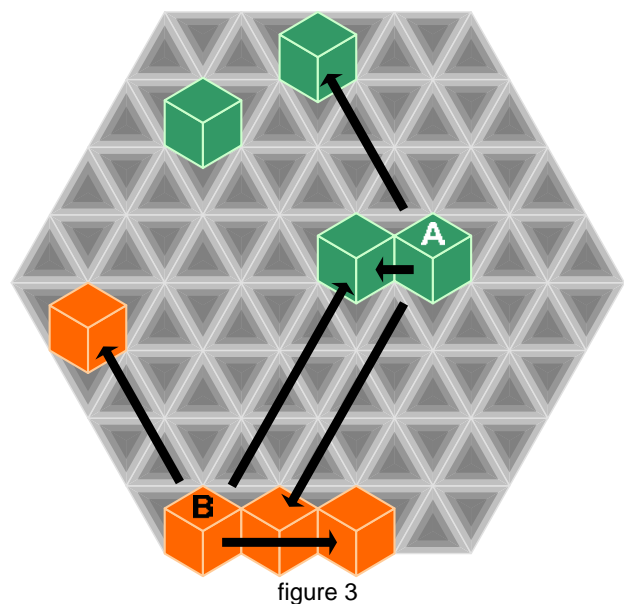
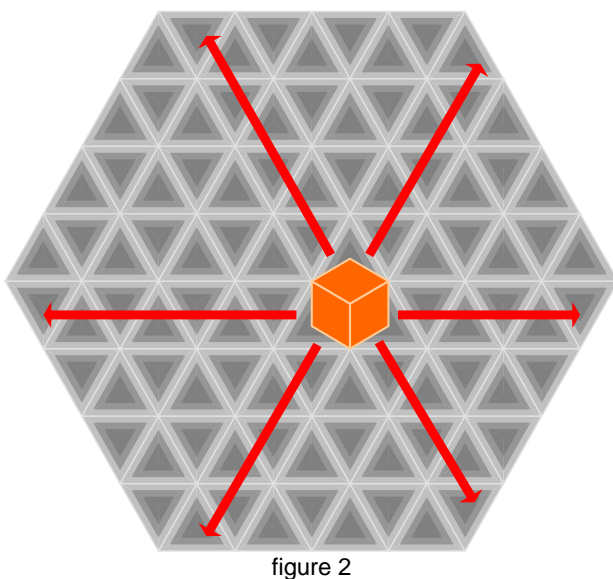
Jeu pour deux joueurs

- Les pions peuvent être déplacés de plusieurs cases à la suite.
- Le joueur qui amène le premier ses quatre pions du côté opposé du plateau gagne la partie.



De combien de cases peut-on déplacer un dé ?

La distance de déplacement d'un pion dépend de sa position initiale. Chaque pion se trouve à l'intersection d'exactly trois lignes (voir figure 2). Le nombre de déplacements d'un pion est égal au nombre de pions qui se trouvent sur ces trois lignes (y compris le pion lui-même).



La figure 3 montre un pion A qui peut se déplacer de 4 cases et un pion B qui peut se déplacer de 5 cases.

En quoi consiste un tour ?

1. Chaque tour de jeu doit être entièrement joué. Il n'est pas possible d'abandonner une partie de son déplacement. (Exception : si un pion atteint sa ligne d'arrivée, le reste du son déplacement peut être abandonné).
2. Un pion peut progresser dans toutes les directions, sans avoir toutefois le droit de revenir en arrière. Un pion ne peut donc pas passer dans un même tour plusieurs fois sur la même case.
3. Les pions ne peuvent pas se toucher, puisqu'ils dépassent légèrement de leur case. Un pion bloque 3 cases autour de lui, ou deux s'il est au bord, ce qui peut empêcher un autre pion de passer ou stationner.
4. Si un joueur ne peut bouger aucun de ses pions, il passe son tour.

Règle pour trois joueurs.

Les règles sont exactement les mêmes que pour deux joueurs. En plus, vous devez suivre ces deux règles supplémentaires :

- La mise en place est différente (voir figure 4) : on place les quatre pions des trois joueurs sur 3 cotés non adjacents.
- On ne peut faire partir son troisième et quatrième pion que lorsque les premier et deuxième pions, respectivement, ont atteint l'arrivée.

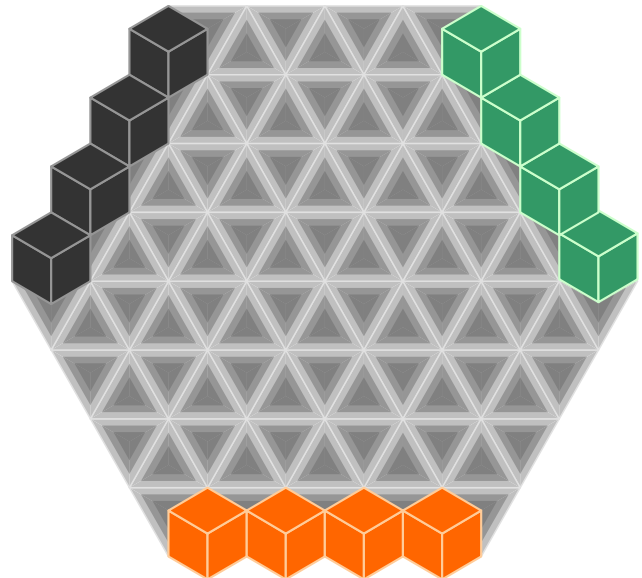


figure 4