

DRUMLIN

Un jeu de Thomas Kotulla © FX Schmid 1987

Un jeu de stratégie pour deux joueurs âgés de 12 ans et plus.

Durée : environ 45 minutes.

Traduction française par François Haffner

Un drumlin (de l'irlandais druim) est un relief d'origine glaciaire. Les drumlins se trouvent généralement sur le fond des vallées glaciaires. Ce sont de petites collines en forme de dos de baleine. Les drumlins seraient soit de petites moraines médianes déposées pendant une courte stagnation du glacier lors de son retrait de la vallée, soit un dépôt se trouvant dans une grande entaille dans la longueur du glacier, entaille formée par une rivière à la surface du glacier par exemple. Ils sont constitués de dépôts glaciaires de même composition et organisation que les moraines. (Source : Wikipédia)

Contenu

- 1 Tablier de jeu
- 12 Pièces roses
- 12 Pièces violets
- 1 Drumlin : petite tige de bois gris, qui peut être placé dans les pièces roses ou violettes
- 1 Règle du jeu

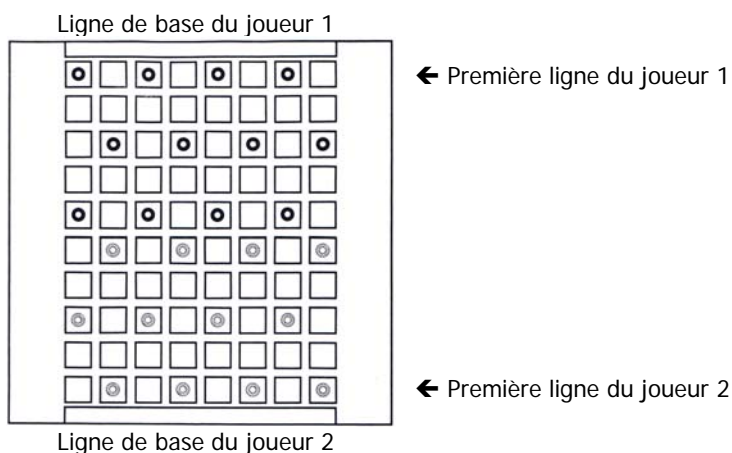
Il était une fois, dans des temps très reculés, sur une île à l'extrême nord, deux grands troupeaux d'éléphants qui vivaient là et décidèrent de s'affronter dans une compétition pacifique. Un jour, ils trouvèrent une grosse pierre dans une colline glaciaire, d'où émanait une formidable puissance magique. Tous les éléphants qui touchaient cette pierre – appelée « Drumlin » à cause de la colline – devenaient des dragons.

La peur et l'audace saisirent les deux troupeaux. Tous voulaient la pierre dans leur région pour la contrôler et échapper au danger. C'est ce qui se réalisa, non sans toucher la pierre magique. C'est ainsi que se déroula un concours plein de mouvements subtils et de transformations fantastiques.

Mise en place

Un joueur reçoit les pièces violettes, l'autre les pièces roses. Les pièces sont placées selon le schéma ci-contre :

Le tablier de jeu se compose de 8 x 10 cases, où vont les pièces. Les barres rouges sont les **lignes de base** des joueurs. Devant les lignes de base, on trouve la **première rangée** de 8 cases. Ces lignes de base et ces premières rangées ont une importance particulière pendant le jeu. Au début, toutes les pièces sont placées avec leurs ouvertures visibles au-dessus. Ces pièces sont des éléphants, qui deviendront plus tard, par l'intermédiaire du Drumlin, des dragons.

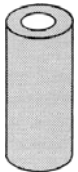


But du jeu

Chaque joueur essaie d'arranger ses forces de telle sorte qu'il puisse amener le Drumlin sur la ligne de base adverse.

Le jeu

- Un joueur reçoit le Drumlin et le pose sur une case libre. Le mieux est de le placer à un endroit où l'adversaire ne peut pas le prendre directement.
- La partie commence alors avec le premier tour de l'adversaire.
- Les adversaires jouent à tour de rôle.
- Chaque joueur ne peut déplacer que ses propres pièces.
- Un joueur ne peut pas passer à son tour de jeu.
- Le Drumlin, qui n'existe qu'à un seul exemplaire dans le jeu, peut être pris par les deux joueurs.



L'éléphant



L'œuf de dragon



Le dragon

Les éléphants ont une **valeur de 1**. L'éléphant peut se déplacer à n'importe quelle distance horizontalement ou verticalement, mais pas en diagonale. **Une case où se trouvent des pièces alliées ou adverses limite le déplacement de l'éléphant.** Il peut s'arrêter avant cette case ou sur cette case, mais pas plus loin. Un éléphant peut traverser une case où se trouve le Drumlin seul.

Quand un joueur amène un éléphant sur la case où se trouve le Drumlin, il place immédiatement ce dernier dans son trou central. Cela crée un œuf de dragon (éléphant avec Drumlin).

L'œuf de dragon a une **valeur de 1** et ne peut pas se déplacer. Mais le propriétaire de l'œuf de dragon peut, sous condition (voir plus loin « Départ libre du Drumlin ») en retirer le Drumlin et l'envoyer ailleurs.

Après le départ du Drumlin (voir plus loin « Départ forcé du Drumlin » et « Départ libre du Drumlin »), l'œuf de dragon est retourné et devient un dragon.

Un dragon compte double, il a une **valeur de 2**. Les dragons se déplacent horizontalement ou verticalement, comme les éléphants, à une exception près : **ils peuvent survoler une case où se trouvent un éléphant seul**, voire éventuellement plusieurs cases avec un seul éléphant lors d'un même déplacement.

Un dragon ne peut pas survoler une case où se trouvent plusieurs pièces ni un dragon (puisqu'il compte double). Il peut cependant terminer sa course sur une telle case.

Le dragon ne peut pas se poser sur une case où se trouve le Drumlin, mais il peut la survoler.

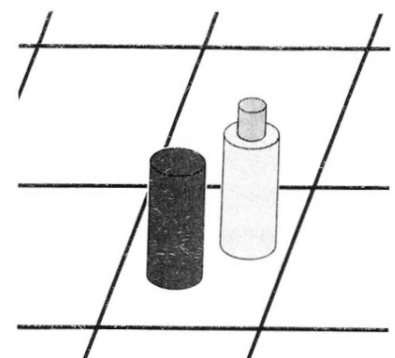
La règle de 4

Comme les règles l'ont déjà précisé, chacune des 80 cases peut recevoir plusieurs pièces. Le nombre de pièces et le rapport de force, sur une case, entre ses propres pièces et celles de l'adversaire, peut affecter le jeu de manière significative. Cette situation arrivera dès les premiers tours, parfois volontairement et parfois non.

Une case ne peut contenir qu'un maximum de 4 points !

La valeur totale s'obtient en additionnant les valeurs de toutes les pièces présentes sur la case. Une pièce ne peut être amenée sur une case si cela ferait dépasser ce total de 4.

Autorisés :	1 œuf de dragon	+ 1 éléphant	= 2 points
	1 œuf de dragon	+ 1 dragon	= 3 points
	2 dragons		= 4 points
Interdits :	1 éléphant	+ 2 dragons	= 5 points
	1 œuf de dragon	+ 2 dragons	= 5 points



3 points

Départ forcé du Drumlin

Situation : un joueur déplace une pièce vers la case où se trouve un œuf de dragon. Si la valeur de cette case atteint alors une valeur de 4, **l'œuf de dragon se transforme en dragon**. Peu importe qui est propriétaire de l'œuf de dragon, qui est majoritaire sur la case et qui a créé cette situation : le Drumlin quitte immédiatement l'œuf de dragon qui se transforme en dragon ! Le joueur dont c'est le tour place ensuite le Drumlin sur une case libre de son choix.

Premier exemple

Sur une case se trouvent l'œuf de dragon et un éléphant. Un dragon arrive sur cette case, portant sa valeur à 4. Cela se traduit aussitôt par un départ forcé du Drumlin.

Deuxième exemple

Sur une case se trouvent l'œuf de dragon et deux éléphants. Un troisième éléphant arrive et la case atteint un total de 4, qui se traduit donc par un départ forcé du Drumlin.

Rappel : un déplacement ne peut pas porter une case à une valeur supérieure à 4.

Après un départ forcé du Drumlin, la case contient une valeur de 5 puisque l'œuf de dragon s'est transformé en dragon.

Cette situation est interdite. Le joueur suivant **doit** retirer dès son prochain tour une de ses pièces de la case pour que la règle de 4 soit à nouveau respectée.

Si le joueur suivant ne peut pas respecter cette obligation, parce que quelle que soit la case où il déplacerait une de ses pièces, cela enfreindrait la règle de 4, **il doit retirer du jeu toutes ses pièces présentes sur cette case.**

Un joueur seul présent sur une case d'une valeur de 5 doit faire quitter cette case à une de ses pièces dès son prochain tour. S'il ne le peut pas, il retire du jeu toutes ses pièces de la case en question.

Départ libre du Drumlin

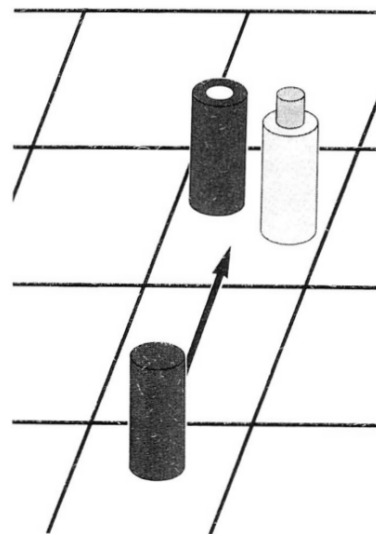
Le propriétaire de l'œuf de dragon peut faire partir librement le Drumlin de son œuf. Il n'est autorisé à le faire **que s'il possède la majorité sur la case concernée**. Ce rapport peut donc être 1/0, 2/0, 3/0, ou 2/1.

Si, par exemple, deux joueurs sont présents sur la case de l'œuf de dragon, l'un avec un éléphant, l'autre avec l'œuf de dragon, il y a égalité des forces et le départ libre n'est pas possible.

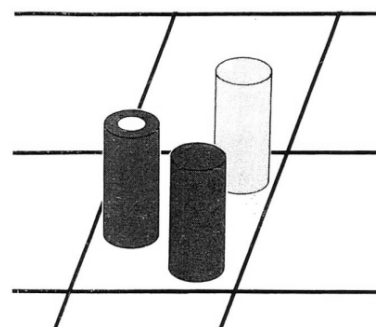
Le départ libre du Drumlin compte pour un tour de jeu. Il consiste d'une part à envoyer le Drumlin ailleurs, d'autre part à retourner la pièce quittée : un nouveau dragon est né.

Le Drumlin est placé sur une case libre au choix du joueur, ou sur un autre de ses éléphants. Cette seconde possibilité, résultant en la création d'un nouvel œuf de dragon, n'est possible que si le joueur dispose de la majorité sur la case de destination et que celle-ci a une valeur inférieure à 4.

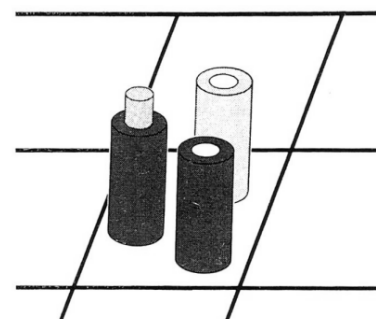
L'essentiel du jeu réside dans le contrôle du Drumlin pour éviter que l'adversaire ne se l'approprie.



L'arrivée du dragon porte la case à 4 et force le Drumlin à quitter l'œuf.



La valeur de la case est de 5



Le propriétaire de l'œuf de dragon peut faire partir le Drumlin et créer un dragon

Echange de deux éléphants avec un dragon

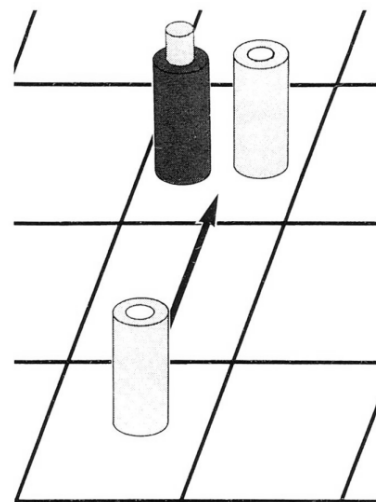
À son tour, un joueur peut choisir d'échanger deux de ses éléphants présents sur une même case avec un de ses dragons, présent sur une autre case. Il déplace les trois pièces et cet échange compte comme un seul tour.

Prise de majorité dans la case d'un œuf adverse

Si un joueur amène un éléphant sur une case où se trouve un de ses éléphants et l'œuf adverse, et que le rapport de force sur cette case est maintenant de 2/1, il prend alors possession du Drumlin. Il prend aussitôt le Drumlin de la pièce adverse qui n'est pas retournée : **dans ce cas particulier, le départ du Drumlin ne provoque pas une création de dragon**. Le Drumlin est immédiatement placé sur l'un des deux éléphants du joueur présent sur la case.

Si un joueur acquiert la majorité en amenant un dragon, le Drumlin reste sur la pièce adverse. Mais il ne peut plus quitter cette pièce par un départ libre.

L'attaquant pourra, lors d'un tour ultérieur, échanger son dragon contre deux éléphants (voir plus haut) : il prendra alors immédiatement le Drumlin et le placera sur un de ses deux éléphants de la même case. **Dans ce cas également, le transfert du Drumlin à l'intérieur d'une même case ne provoque pas l'apparition d'un dragon.**



Un deuxième éléphant rejoint la case. Le Drumlin change aussitôt de propriétaire.

Fin de la partie

Il existe trois façons de terminer la partie.

1) Un éléphant vient prendre possession du Drumlin en première ligne adverse

Le Drumlin est seul sur une case de la première ligne adverse. Le joueur amène un éléphant sur cette case et charge le Drumlin devenant ainsi un œuf de dragon. S'il parvient à conserver la majorité dans cette case, il pourra ensuite effectuer un départ libre et gagnera la partie (voir l'exemple A plus loin).

Rappels :

- *L'adversaire peut amener une de ses pièces sur la case, empêchant ainsi le départ libre du Drumlin.*
- *Le départ libre du Drumlin ne sera possible que si le possesseur de l'œuf de dragon reste majoritaire sur la case et que la valeur totale ne dépasse pas 3. Les rapports de force possibles sont : 1/0, 2/0, 3/0 ou 2/1.*
- *Lorsqu'un départ forcé du Drumlin a lieu sur la première ligne, le Drumlin ne peut pas être envoyé sur la ligne de base. Le joueur doit choisir l'une des cases libres de la grille 8 x 10.*

2) Le Drumlin est envoyé sur un éléphant en première ligne adverse

Un joueur possède l'œuf de dragon et peut organiser un départ libre du Drumlin. L'œuf de dragon n'est pas sur la première ligne adverse mais un éléphant de son camp se trouve sur une case de cette ligne et le joueur contrôle la majorité sur cette case. Il peut organiser un départ libre du Drumlin vers l'éléphant de cette case et créer un nouvel œuf de dragon.

Il dispose alors immédiatement, donc sans attendre son prochain tour, de la possibilité d'organiser un départ libre depuis ce nouvel œuf de dragon vers la ligne de base adverse et gagne ainsi la partie (voir l'exemple B).

3) Un joueur n'a plus d'éléphant

Un joueur perd immédiatement la partie s'il ne possède plus que des dragons et donc aucun éléphant.

Exemples

Afin de mieux comprendre les règles et les tactiques nécessaires, voici deux exemples de fin de partie entre Violette, qui joue les pièces violettes, et Rosa, qui joue – devinez – les pièces roses.

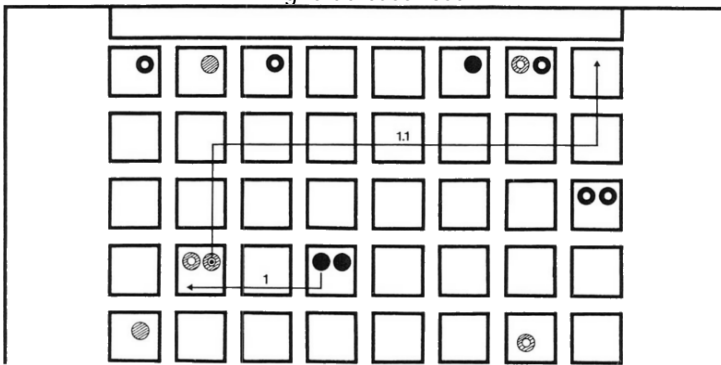
Les symboles représentent :



Exemple A

C'est au tour de **Violette** de jouer.

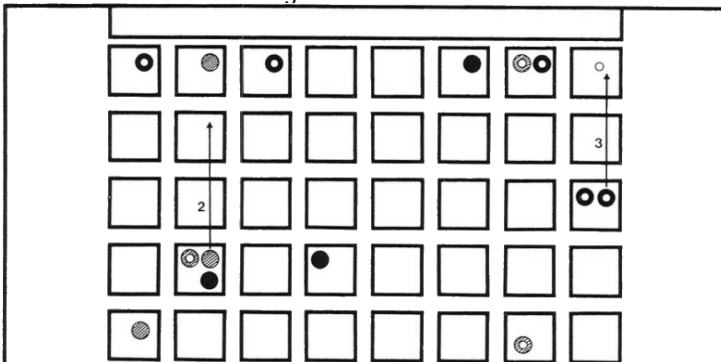
Ligne de base rose



1) **Violette** amène un dragon sur la case de l'œuf de dragon adverse. La valeur de la case est portée à 4, ce qui provoque un départ forcé du Drumlin.

1.1) **Violette** prend le Drumlin depuis l'œuf de dragon adverse et l'envoie sur une case libre en première ligne adverse.

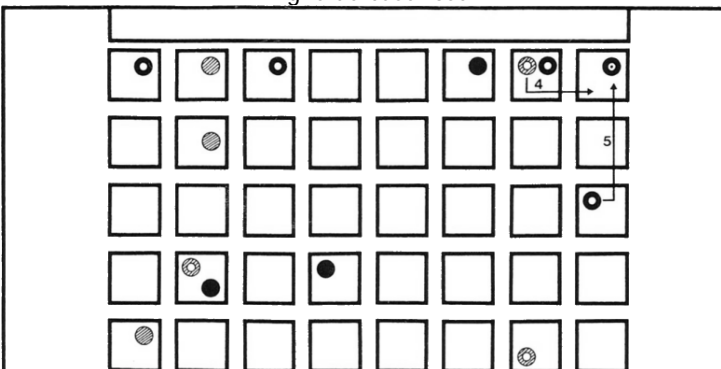
Ligne de base rose



2) **Rosa** doit résoudre la surpopulation de la case qui vaut maintenant 5. **Rosa** déplace son dragon.

3) **Violette** déplace un de ses éléphants sur la case où se trouve le Drumlin, ce qui lui permet de créer un œuf de dragon sur une case de la première ligne adverse.

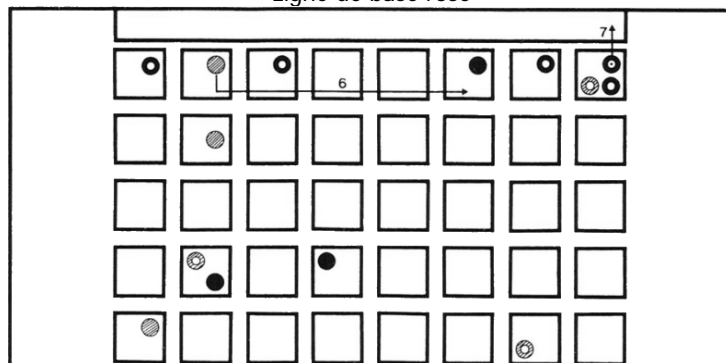
Ligne de base rose



4) **Rosa** déplace un de ses éléphants sur la case de l'œuf de dragon de **Violette** pour empêcher le Drumlin de partir librement.

5) **Violette** déplace elle aussi un éléphant et reprend la majorité sur la case, dans le but d'organiser au prochain tour un départ libre.

Ligne de base rose

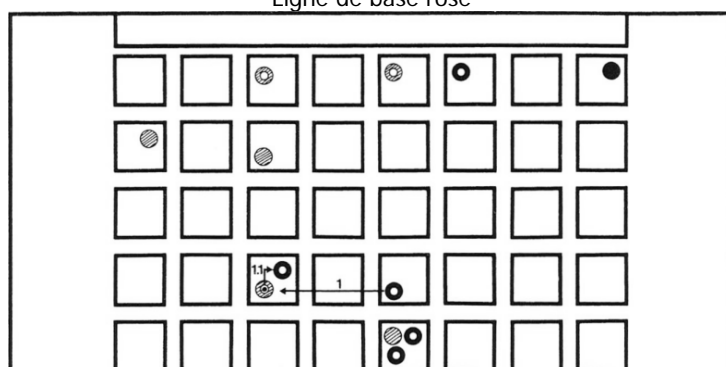


- 6) **Rosa** n'a aucun moyen d'empêcher le départ libre du Drumlin. Elle déplace son dragon au plus près, survolant au passage un éléphant adverse. Le dragon violet l'empêche de poursuite sa route. **Rosa** n'avait, de toute façon, aucun éléphant capable de rejoindre la case d'une valeur de 3 pour la porter à 4.
- 7) **Violette** réalise le départ libre du Drumlin vers la ligne de base adverse et gagne la partie !

Exemple B

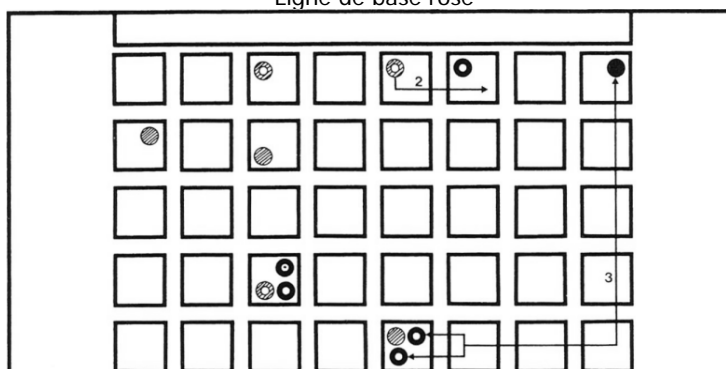
Dans cet exemple, Violette gagne d'une deuxième façon possible. C'est à **Violette** de jouer

Ligne de base rose



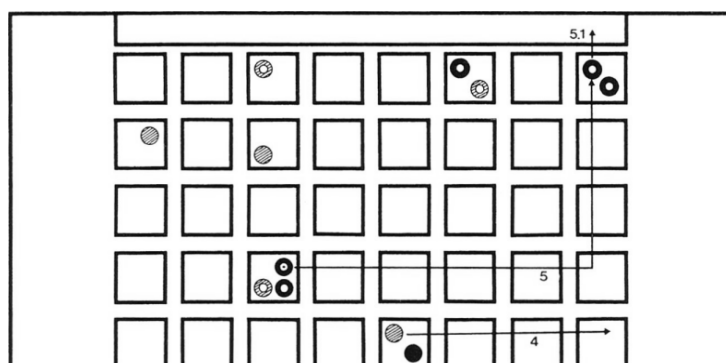
- 1) **Violette** déplace un éléphant sur la case de l'œuf de dragon rose. Elle prend la majorité 2/1.
- 1.1) **Violette** transfère le Drumlin de l'œuf de dragon rose vers un de ses éléphants.

Ligne de base rose



- 2) **Rosa** déplace son éléphant vers la case voisine en première ligne pour ne pas laisser seul, et donc majoritaire, l'éléphant de **Violette** qui s'y trouve. **Rosa** n'a en effet aucun moyen d'attaquer le départ en préparation.
- 3) **Violette** échange ses deux éléphants contre son dragon.

Ligne de base rose



- 4) **Rosa** ne peut amener aucun de ses éléphants sur la case de l'œuf de dragon. Elle décide de déplacer son dragon rose à droite.
- 5) **Violette** organise un départ libre, posant le Drumlin sur l'un des deux éléphants groupés en première ligne. L'ancien œuf devient un dragon.
- 5.1) **Violette** envoie immédiatement, et sans attendre son prochain tour, le Drumlin sur la base adverse rose. **Violette** gagne ainsi la partie.