

ARCANOR

REGLES DU JEU:

Le but du jeu est d'être le premier à réaliser 12 points au minimum en amenant ses pièces sur la ligne de départ adverse.

Chaque joueur dispose de 12 pièces réparties en 4 tailles différentes (soit 3 pièces de chaque).

A chaque taille de pièce correspond une valeur de points, représentée par son nombre de rainures. Plus la pièce est grosse, plus sa valeur est faible.

Les pièces peuvent s'emboîter les unes dans les autres. Cette caractéristique constitue la base même du jeu puisqu'elle va permettre de :

- cacher certaines pièces dans d'autres, au début de la partie, pour les protéger,
- manger des pièces adverses pour les éliminer.

Il s'agira donc de libérer judicieusement ses pièces pour à la fois atteindre son objectif de points et manger le plus de pièces adverses.

Avant de démarrer le jeu, chaque joueur place ses pièces sur la première ligne de son camp, en formant 6 duos comme indiqué ci-dessous :

- les pièces 2 à l'intérieur des pièces 1.
- les pièces 4 à l'intérieur des pièces 3.

Au début de la partie, aucune des pièces 2 et 4 n'est donc visible. Dans la suite de la règle, toute pièce en contenant une autre est appelée "duo"

Les pièces se déplacent par glissement sur le plateau, afin que les joueurs ne puissent jamais voir ou sentir si elles sont vides ou pleines. Les joueurs décident par tirage au sort lequel des deux va commencer, puis chacun jouera à tour de rôle.

Un joueur a le choix entre 3 possibilités de mouvement :

- déplacer l'une de ses pièces (ou un duo) d'une seule case dans n'importe quelle direction (avant, arrière, latérale ou diagonale).
- libérer l'une des ses pièces cachées (2 ou 4) en soulevant la pièce supérieure pour la déposer sur une case voisine.

- manger une pièce adverse directement inférieure en taille.
- une pièce 1 ne peut manger qu'une pièce 2 (jamais une 3 ou une 4)
une pièce 2 ne peut manger qu'une pièce 3 (jamais une 4)
une pièce 3 ne peut manger qu'une pièce 4

Il est interdit de prendre un duo pour manger une troisième pièce (exemple un duo "1+2" n'a pas le droit de manger la pièce 3.

Cependant, il est possible de libérer une pièce pour en manger une autre à la place et ce, en un coup. Il est donc important de se souvenir de ce que chaque pièce contient.

Une pièce vide peut manger un duo

Il est interdit

- de manger ses propres pièces
- de soulever les pièces de l'adversaire pour voir si elles sont vides ou pleines.

En revanche, on peut soulever ses propres pièces, sachant que l'on donne alors une information utile à l'adversaire. Ceci n'est pas considéré comme un mouvement et on peut jouer ensuite la pièce de son choix. Il faut donc mémoriser son jeu et celui de l'adversaire en repérant les pièces vides et pleines de chacun.

Une pièce arrivée sur la ligne gagnante (c'est à dire la ligne de départ adverse) est définitivement immobilisée et invulnérable sur la case où elle est parvenue et ne peut donc plus être mangée.

La partie s'arrête lorsque l'un des joueurs a totalisé au moins 12 points sur la ligne de départ adverse. Seules les rainures visibles sont comptabilisées : la valeur des pièces cachées ne compte pas dans le total des points.

