

PANTAREÏ

(2 joueurs, A et B, dès 12 ans)

THÈME

Pantareï, le serpent cosmique, doit s'enrouler sept fois sur lui-même pour accomplir le grand saut dans l'ère nouvelle.

DESCRIPTION

19 pions (9 d'une couleur, 9 d'une autre et 1 neutre).

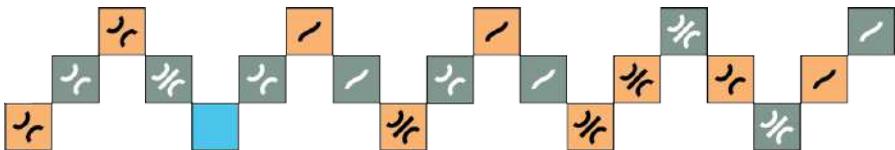
18 de ces pions présentent des valeurs de 1 à 3 sur une face. Le pion neutre n'en comporte aucune.

PRÉPARATIFS

On brasse les 19 pions, avant de les retourner un par un valeurs apparentes, et de les disposer de façon à former le corps du serpent.

Le joueur A choisit sa couleur.

Le joueur B jouera le premier coup.



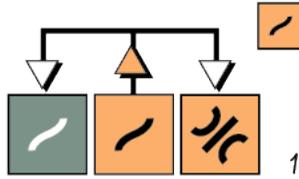
BUT DU JEU

Terminer le premier une pile de 7 pions.

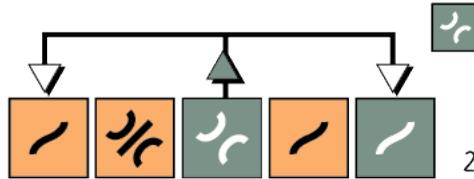
DEPLACEMENTS

Chacun à son tour déplace un pion de sa couleur, vers sa gauche ou vers sa droite, en sautant de pion en pion :

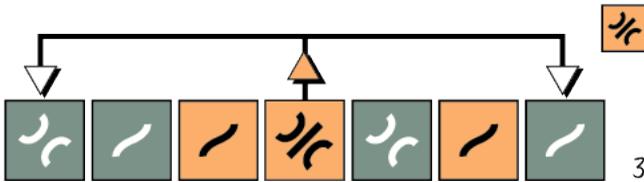
Un pion de valeur 1 se pose sur un pion immédiatement proche (1*).



Un pion de valeur 2 se pose deux pions plus loin (2*).

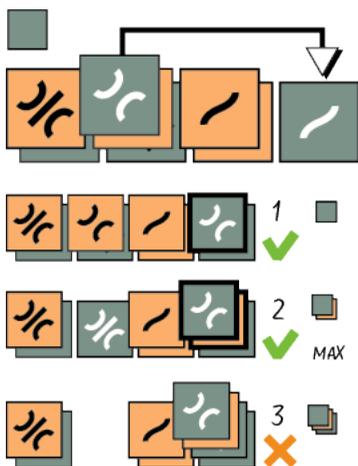


Un pion de valeur 3 se pose trois pions plus loin (3*).



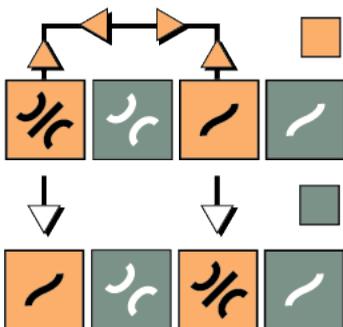
Selon les cas, le pion déplacé se posera sur un pion de sa couleur, ou sur un pion de la couleur adverse, qu'il empêchera de jouer tant qu'il le couvrira.

Quand un pion est en haut d'une pile, on a le choix entre le déplacer seul, ou avec le pion juste en dessous. (On ne peut donc déplacer plus de deux pions à la fois).



Le pion neutre ne peut se déplacer par lui-même, mais on peut se poser dessus, pour l'emmener plus tard avec soi.

Au lieu d'effectuer un déplacement, on peut permutation deux de ses pions ; s'ils sont au sommet d'une pile, toute la pile permute en même temps ; mais on ne peut pas permutation si l'adversaire vient de le faire.



Si, en fin de partie, on ne peut plus bouger aucun pion de sa couleur, on passe son tour, tant que cette situation persiste.

FIN DE LA PARTIE

Gagne donc la partie le joueur qui le premier obtient un pile d'au moins 7 pions.