nestorgames

Counterplays

Un jeu de stratégie pour 2 joueurs de
Néstor Romeral Andrés

INTRODUCTION

Counterplays est un jeu d'empilement de tuiles qui utilise des tuiles en forme d'**hexiamant**. Un hexiamant est une pièce composée de six triangles équilatéraux congruents, reliés par le long de leurs bords. Il y a 12 hexiamants différents. Le titre du jeu est composé de tous (merci à *Nathan Morse* pour cela).

Counterplays est un jeu de la famille de **Seven** et **Pent-Up**, du même auteur. Les joueurs jouent chacun leur tour en plaçant une de leurs tuiles selon des règles simples et en essayant d'avoir le maximum de leurs pièces sur les couches supérieures lorsque la partie se termine.

Notez que certaines tuiles ne sont pas symétriques et peuvent être placées de n'importe quel côté visible.

CONTENU

Chaque joueur a 12 hexiamants différents de la même couleur (noir ou blanc). Le jeu comprend également un étui de rangement.

COMMENT JOUER

Les Blancs commencent par placer une tuile blanche sur la surface de jeu. Le noir place alors une tuile noire adjacente (les côtés se touchant) de sorte qu'elle s'insère dans une grille triangulaire imaginaire.

Exemple d'ouverture (grille imaginaire dessinée en gris clair)

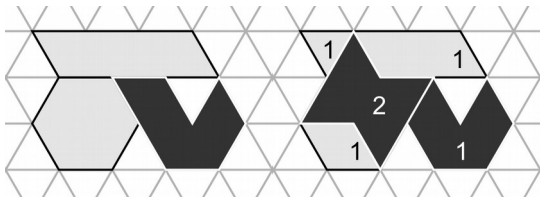
À partir de maintenant, les joueurs jouent chacun leur tour en plaçant une tuile de leur couleur selon les règles suivantes :

a) La tuile doit être alignée avec la grille triangulaire.

b) La tuile doit être placée soit sur la table et adjacente (les côtés se touchant) à une pièce déjà sur la table, soit sur au moins 2 tuiles, quelle que soit leur couleur.

c) La tuile doit être à plat, avec chaque triangle directement soutenu, soit par la table, soit par une tuile en dessous.

d) La tuile doit être placée au **niveau le plus élevé** sur lequel elle peut être placée légalement.



Exemple : Les Blancs placent la pièce « L » au niveau 1. Le Noir choisit alors sa pièce en forme de N et la place au niveau 2, car c'est obligatoire. Les hauteurs de niveau sont indiquées par des chiffres pour plus de clarté.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque toutes les tuiles ont été posées. Le joueur ayant le plus de tuiles au niveau le plus élevé gagne (donc, si la pile est haute de 5 niveaux, regardez au niveau 5). En cas d'égalité, le 2e niveau le plus élevé, puis le 3e niveau le plus élevé et ainsi de suite.

STRATÉGIES

La règle "d" (placement obligatoire au niveau le plus haut) est la clé pour gagner la partie. Forcez votre adversaire à placer 2 tuiles adjacentes sur le niveau le plus haut, pour que vous puissiez placer l'une des vôtres dessus. Mais attention : le timing est important. Si vous forcez un placement trop tôt ou trop tard, vous perdrez la partie !

VARIANTE

Jouez comme d'habitude, mais le joueur ayant le plus de tuiles au **niveau le plus bas** gagne.

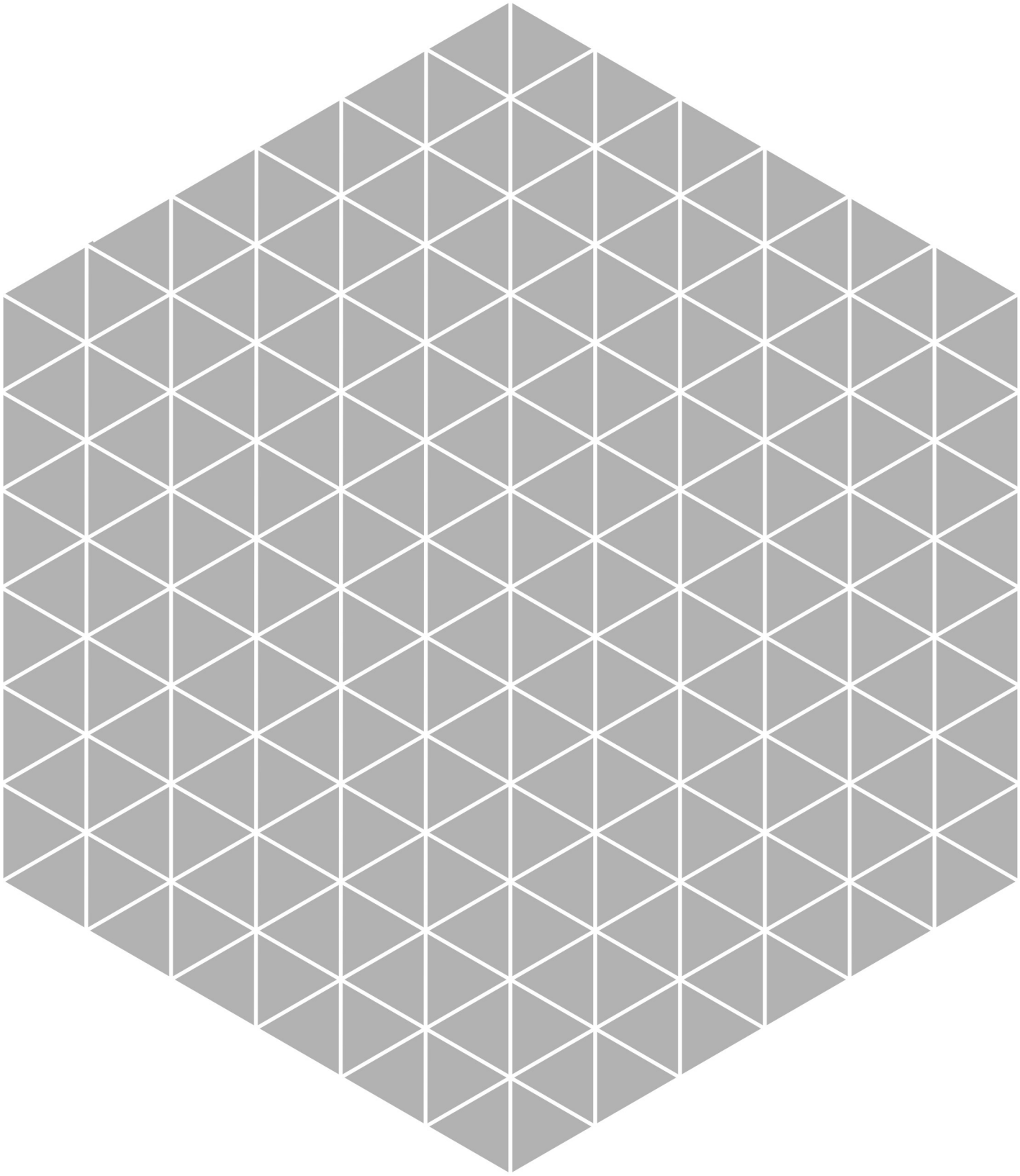
CASSE-TÊTE

1. Pouvez-vous atteindre le 6e niveau en plaçant les tuiles selon les règles ?

2. Pour ce casse-tête, ignorez la règle d'empilement obligatoire. Choisissez n'importe quelle tuile noire. Entourez-la complètement avec le plus petit nombre possible de tuiles blanches (tous les bords de la tuile noire doivent être en contact avec les tuiles blanches). Pouvez-vous ensuite entourer complètement les tuiles blanches avec les tuiles noires restantes ?

3. Pouvez-vous arranger toutes les tuiles blanches en un triangle équilatéral ? Pouvez-vous les arranger en losange ?

Le fichier de règles du site **nestor**games comprend une grille triangulaire qui vous aidera à placer les tuiles correctement lors de vos premières parties. N'hésitez pas à le télécharger et à l'imprimer.

Vous pouvez aussi me demander un plateau de jeu **nestor**games si vous le souhaitez.

Counterplays règles, conception et livret de règles.
2017 © Néstor Romeral Andrés
Nom du jeu par Nathan Morse,
Traduction française : Stéphane Athimon