

P O D S

Pas de place pour tout le monde !

Jeu pour 2 joueurs (8 ans et +)

Type : placement tactique

Durée : 10-25 min

Matériel : la caverne des pods et 14 pods par joueur

Auteur : Vincent Everaert (vincent.everaert@sfr.fr)



Dans la caverne des pods, la bagarre fait rage. L'espace est exigü et il faut jouer des coudes [... euh, pardon, des pieds !] pour se faire une place.

But et principe du jeu

Pour être le premier à poser tous ses pods dans la caverne, chacun place tout à tour une nouvelle bestiole sur le plateau de jeu. Très vite la place vient à manquer et il faut se déplacer pour priver les pods adverses de liberté et ainsi pouvoir les retirer du plateau.

Règles de base (initiation et juniors)

Description d'un pod

Les pods sont de curieuses bêtes vivant en groupe dans les anfractuosités des roches. Elles possèdent toutes des pieds qui leur permettent de se déplacer.

Il existe deux types de pieds :

- les pieds simples, dits *pieds de marche (ou petits pieds)*, qui permettent un déplacement d'une case dans la direction du pied ;
- les pieds à orteils, dits *pieds de course (ou grands pieds)*, qui permettent un déplacement d'un nombre quelconque de cases dans la direction du pied.

Les pieds sont un élément vital pour les pods. Dès qu'un pod se trouve dans l'impossibilité de se déplacer, il meurt.

Mise en place

Les joueurs se placent face à face et choisissent l'orientation du plateau.

Chacun des joueurs prend devant lui l'ensemble des pods de l'une des couleurs. Ces pods devront rester visibles de l'adversaire durant toute la partie. Il est conseillé de les trier selon leur nombre de pieds (1 octopode, 2 hexapodes, 6 quadripodes, 3 tripodes, 2 bipodes).

Les blancs débutent la partie en posant **un bipode** sur le plateau de jeu.

Tour de jeu

Tour à tour chaque joueur pose un nouveau pod sur le plateau.

Un pod doit toujours être placé face au joueur qui le possède, les yeux à la verticale. Il est interdit de tourner un pod pour le poser ou par la suite.

Les pods prennent place sur l'une des 36 cases (niches rondes) du plateau.

Pour poser un nouveau pod, il suffit qu'aucun de ses pieds ne menace de marcher sur un pod adverse et que la case ne soit pas déjà contrôlée par un pod adverse.

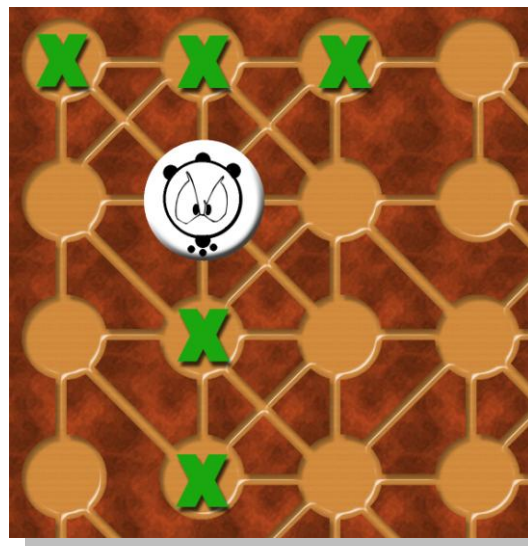
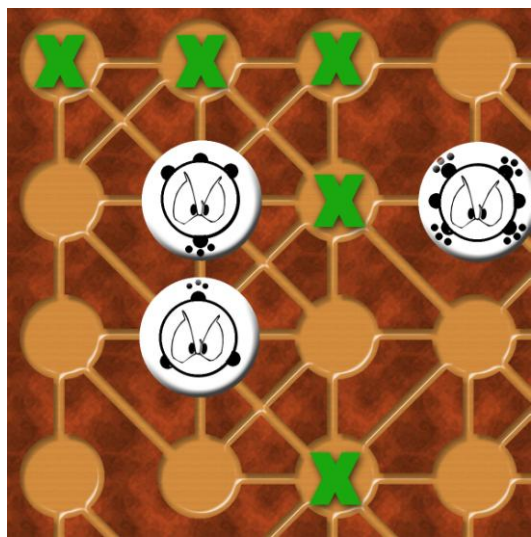
Autrement dit :

- il est interdit d'attaquer directement les pods adverses ou de se mettre sur une case contrôlée par un pied adverse. Par exemple, si l'adversaire a posé un pod avec un pied de course, on ne peut pas placer de pod sur la ligne continue contrôlée par ce pied.



- il est interdit de poser un pod sur une case où tous ses pieds seraient directement bloqués (soient par un autre pod, soit par l'absence de chemin).

Schéma ci-contre : avec ses 3 pieds de marche et son pied de course, ce quadripode contrôle 5 cases. Aucun pod adverse ne pourra être posé sur ces cases.



Sur ce second schéma, les pods de gauche se bloquent mutuellement tandis que l'hexapode de droite contrôle en réalité que peu de cases.

Noir peut poser un pod sur une case non marquée, à condition qu'aucun pied ne vienne menacer un pod blanc.

Fin de partie

Dans la règle de base, les pods ne peuvent pas être déplacés. Les pieds ne servent qu'à contrôler les cases vides du plateau. La partie s'achève dès qu'un joueur est dans l'impossibilité de poser un nouveau pod dans la caverne. Son adversaire gagne alors la partie.

Jeu avancé

Dans une partie « avancée », les pods peuvent être déplacés sur le plateau afin de venir menacer les pods adverses. A son tour de jeu, un joueur peut donc soit poser un nouveau pod, soit déplacer l'un de ses pods. Pour gagner, il faut maintenant être le premier à poser tous ses pods sur le plateau.

Déplacements et captures

Les pods se déplacent dans les directions indiquées par leurs pieds. Une fois qu'ils se sont faits discrètement une place en prenant place dans la caverne, les pods se déplacent sans vergogne, sans se gêner pour marcher sur leurs adversaires.

Un pied de marche permet un déplacement d'une case, le long d'un chemin existant.

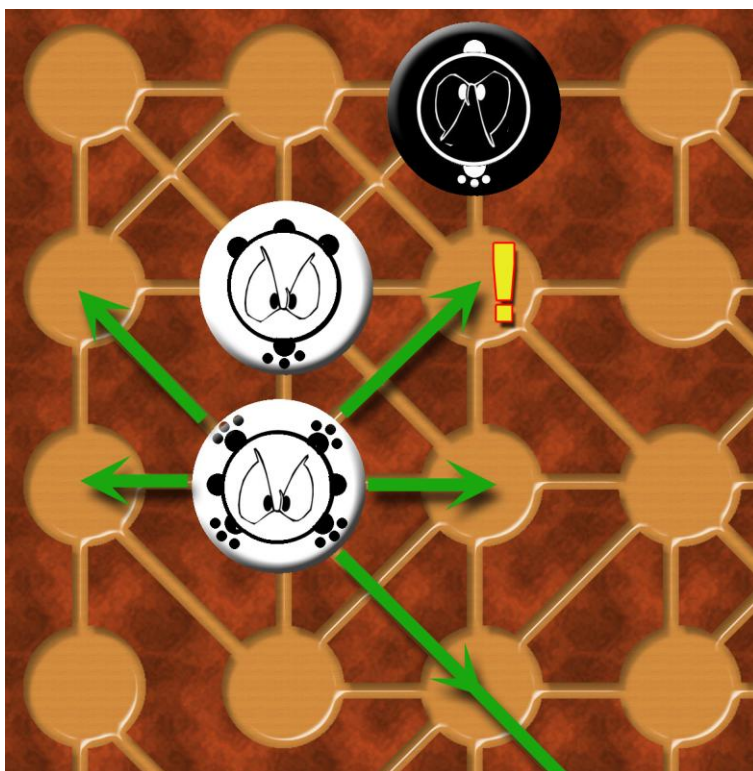
Un pied de course permet un déplacement d'un nombre quelconque de cases, le long d'un chemin existant.

Ce déplacement s'effectue vers une case vide et en n'empruntant que des cases vides.

Après un déplacement, il est possible que le pod se retrouve sur le chemin d'un pod adverse ou qu'il menace de ses pieds un pod adverse (alors que c'est interdit lors de la pose).

On doit donc vérifier que tous les pods du plateau possèdent encore au moins une possibilité de déplacement.

Tous les pods dont les pieds sont bloqués, soit



par un autre pod (ami ou ennemi) soit par l'absence de chemin, sont retirés du plateau simultanément. Retirer un pod ne libère pas son voisin si celui-ci était condamné.

Illustration : l'hexapode peut se déplacer en utilisant ses pieds de marche ou de course. En se déplaçant vers la case marquée, il retire au bipode noir sa dernière liberté de mouvement et le capture.

Les pods adverses ainsi capturés sont mis définitivement hors jeu. Capturer un pod ne permet pas de gagner des points ou du temps mais augmente l'influence d'un joueur sur le plateau.

Attention : il est possible qu'un joueur prive un (ou plusieurs) de ses propres pods de liberté. Dans ce cas le ou les pods sont retirés et replacés dans la réserve du joueur. Il devra à nouveau tenter de les placer sur le plateau.

Fin de partie

La partie s'achève lorsque l'un des joueurs pose le dernier pod de sa réserve dans la caverne. Les pods mis hors jeu par l'adversaire n'ont pas à être pris en compte. Abandonner une position perdue est un signe de respect de l'adversaire.

Règle très avancée (facultative)

Bousculades

Lors d'un déplacement un pod peut prendre la place d'un autre pod de la caverne, ami ou ennemi et pousser celui-ci dans la case suivante (à condition que cette case existe et qu'un chemin y mène).

Si cette case est elle-même occupée, les bousculades s'enchaînent jusqu'à ce que le dernier pod bousculé arrive dans une case vide. Si cela n'est pas possible (parce que cette case n'existe pas ou par absence de chemin), la bousculade ne peut pas être effectuée.

Coup de pied

En prenant la place d'un pod ami ou ennemi *directement voisin*, un pod utilisant un pied de course peut donner un coup de pied. Le pod qui reçoit le coup de pied est alors poussé d'*un nombre quelconque de cases vides* dans cette direction, même vers une case non reliée par un chemin.

Captures

Après une bousculade ou un coup de pied, les captures s'effectuent comme dans le jeu standard.

Fin de partie

Le joueur qui pose le dernier pod de sa réserve dans la caverne gagne la partie.