

DRHOMBIX[®]

Jeu de stratégie pour 2 joueurs

1. JEU DU COUCOU (PLATEAU CARREE)

But Poser la dernière pièce sur la pyramide.
Les joueurs reçoivent 15 pièces chacun, ils choisissent leur couleur de jeu (blanc ou noir) et ils posent à tour rôle une pièce sur le plateau.
Il faut s'efforcer de gagner ou d'économiser le maximum de pièces pendant le jeu.

Gain d'une pièce

a) Règle du Sandwich

Si un joueur arrive à coincer une pièce de l'adversaire entre deux pièces de sa propre couleur, il gagne cette pièce.

- ne s'applique pas en diagonale
- ne s'applique pas si 2 pièces sont coincées
- ne s'applique pas si la pièce en question en supporte une autre
- ne s'applique pas si l'on joue la pièces du milieu
- ne s'applique qu'une seule fois à un même endroit

b) Règle du Nid

Si un joueur arrive à former un nid (carré) dans sa couleur (4 pièces noires ou blanches), il peut prendre une pièce libre à son adversaire.

Economie d'une pièce A la place de poser une nouvelle pièce, le joueur peut monter - de un ou de deux étages - une de ses pièces déjà jouées.

2. JEU DU COUCOU (PLATEAU TRIANGULAIRE)

Le but du jeu et les règles sont les mêmes que pour le jeu du coucou sur le plateau carré, sauf :

- la stratégie est très différente étant donné qu'un nid n'est composé que de 3 pièces (au lieu de 4).
- la règle du Sandwich est valable dans 3 directions (au lieu de 2).

Cette variante s'adresse plutôt aux joueurs expérimentés, c'est-à-dire aux connaisseurs du jeu sur le plateau carré.

Remarque: Il est possible de jouer sans les règles du Sandwich et /ou sans les règles du Nid ce qui influence considérablement la stratégie à adopter.

3. JEU DE LA FOURMI (PLATEAU CARRE OU TRIANGULAIRE)

La pyramide est déjà montée - aucune couleur n'est attribuée aux joueurs.

But Le joueur qui enlève la dernière pièce sur le plateau est le perdant.

Règles

- Les joueurs enlèvent, à tour de rôle, 1 ou 2 pièces (de n'importe quelle couleur) mais sur un même niveau
- Au lieu d'enlever 1 ou 2 pièces, les joueurs peuvent monter une pièce de un ou de deux étages.

Remarque La stratégie de jeu est différente sur le plateau carré et le plateau triangulaire.

DRHOMBIX[®]

Strategisches Gesellschaftsspiel für 2 Spieler

1. KUCKUCKSSPIEL AUF VIERECKBRETT

Ziel und Gewinner Den letzten Stein auf die Pyramide aufsetzen.
 Jeder Spieler erhält 15 Steine und wählt eine Farbe (weiss oder schwarz) und setzt abwechselungsweise einen Stein auf das Spielbrett.
 Während des Spieles versucht der Spieler Steine zu sparen und zu gewinnen.

Steingewinn

a) Sandwich-Regel
 Wenn ein Spieler einen Stein des Gegners zwischen zwei Steine seiner Farbe klemmt, gewinnt er diesen Stein.

- gilt nicht in einer Diagonale
- gilt nicht für zwei Zwischensteine
- gilt nicht wenn der Stein einen anderen Stein trägt
- gilt nicht wenn man einen Zwischenstein einfügt
- gilt nur einmal auf einem bestimmten Platz

b) Nest-Regel
 Gelingt es einem Spieler ein Nest (Viereck) in seiner Farbe mit 4 schwarzen oder vier weissen Steinen zu bilden, darf er einen nicht tragenden Stein wegnehmen.

Steinsparen Ein Spieler kann einen Stein sparen indem er einen schon gespielten Stein um eine oder zwei Lagen nach oben versetzt

2. KUCKUCKSSPIEL AUF DREIECKBRETT

Ziel und Regel sind gleich wie für das Kuckucksspiel auf dem Viereckbrett.
 Die Strategie ist jedoch sehr verschieden, da ein Nest nur mit 3 Steinen (anstatt 4) gebildet wird. Ausserdem ist die Sandwichregel in 3 Richtungen gültig (anstatt 2). Dieses Spiel ist für erfahrene Spieler bestimmt, die schon mehrmals auf dem Viereckbrett gespielt haben.

Bemerkung: Spielvarianten sind möglich ohne Sandwich- oder Nestregel, was die Strategie sehr beeinflusst!

3. AMEISENSPIEL AUF DREIECK- ODER VIERECKBRETT

Die Pyramide ist schon aufgebaut - es wird keine Spielfarbe zugeteilt.

Ziel Es verliert, wer den letzten Stein dem Spielbrett entnehmen muss.

Regel

- Die Spieler **entnehmen** abwechselungsweise ein oder zwei Steine - irgendeiner Farbe - auf einer gleichen Lage.
- Anstatt 1 oder 2 Steine zu entnehmen, darf der Spieler einen Stein um eine oder zwei Lagen nach oben **versetzen**.

Bemerkung: Die Strategien auf Dreieck- oder Viereckbrett sind vollkommen verschieden.