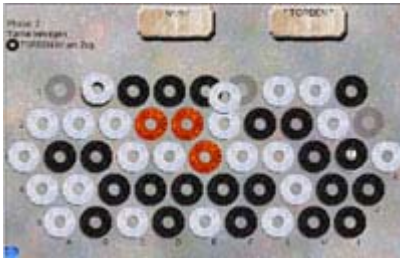


Dvonn

Ne perdez pas la vie des yeux...

Présentation du jeu

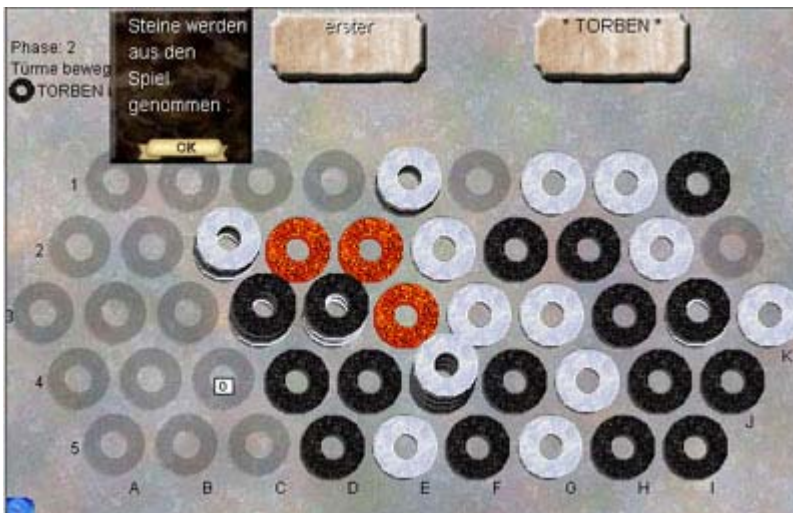


Les joueurs tentent de contrôler le plus possible d'empilements. La pièce supérieure d'un empilement indique quel est le joueur qui le contrôle. En même temps, il faut toujours garder le contact avec la vie (représentée par les trois pièces oranges). En cas de rupture, les empilements sont retirés du jeu.

Déplacement des pièces

Le joueur blanc commence le jeu.

A son tour, le joueur doit déplacer l'un des empilements qu'il contrôle (c'est-à-dire, dont la pièce supérieure est à sa couleur) d'autant de cases que l'empilement comporte de pièces. Une pièce seule compte pour un empilement de 1. Pour cela, il convient de respecter les règles suivantes :



- La case de destination ne doit pas être vide.
- L'empilement que l'on souhaite déplacer ne doit pas être cerné des six côtés.

Il est aussi possible de déplacer un empilement sur une pièce orange. Dans ce cas, il

faudra pour rester en vie garder le contact avec l'empilement ainsi créé. Tous les empilements qui perdent le contact avec au moins une pièce orange (c'est-à-dire, qui ne touchent aucune pièce orange de proche en proche) sont immédiatement retirés du jeu.

Si un joueur ne peut plus effectuer de mouvement valide, son adversaire joue jusqu'à ce qu'il soit bloqué aussi.

Fin du jeu



Dès qu'aucun des deux joueurs ne peut réaliser de mouvement valide, le jeu est terminé. On additionne alors le nombre de pièces dans tous les empilements des deux joueurs. Celui qui parvient au total le plus élevé remporte la partie.

Variantes et options

Il en existe trois :

/option time x

Chacun des deux joueurs dispose de x minutes de réflexion. Si un joueur subit une déconnexion, le chronomètre est interrompu.

/option profi

Dans la version de base, les pièces sont aléatoirement disposées sur le plateau en début de partie. Avec cette option, les joueurs commencent avec un plateau vide. Ils commencent par disposer les trois pièces oranges, puis les pièces de leur couleur, chacun leur tour. C'est blanc qui pose la première pièce orange, donc noir la première pièce noire, et blanc effectue le premier mouvement.

/option log

Il est possible de garder une trace de tous les mouvements en vue d'une analyse ultérieure. Le fichier peut ensuite être consulté sur une page internet.

