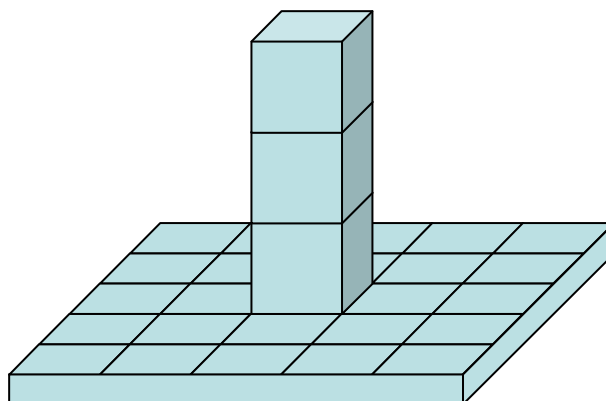


# Le Pilea

- Joueurs :** 2 (Noir, Blanc)
- Durée :** Rapide
- Matériel :** Damier de 5x5 cases  
5 cubes noirs  
5 cubes blancs  
3 cubes gris



Le Pilea se joue sur un damier de 5x5 cases. On place les cubes gris sur la case centrale en une pile de 3 cubes (voir le dessin ci-dessus). Le jeu se décompose en 2 phases :

## Phase 1

A tour de rôle, chaque joueur pose un de ses cubes sur une case libre du damier. Une fois tous les cubes posés, on passe ensuite à la phase 2.

## Phase 2

Chaque joueur, à son tour de jeu, déplace orthogonalement (horizontal ou vertical) un de ses cubes ou une de ses piles vers une case voisine. Seul le cube au sommet d'une pile permet de déterminer à qui la pile appartient. Il existe divers cas de déplacement :

- Déplacement vers une case voisine vide ; au choix :
  - le cube ou la pile complète se déplace sur cette case vide.
  - Le cube placé au sommet de la pile se pose sur cette case vide.
- Déplacement vers une case voisine déjà occupé :
  - Le cube du joueur se pose au sommet de la pile voisine, peu importe sa couleur.
  - Le cube placé au sommet de la pile du joueur se pose sur la pile voisine, peu importe sa couleur.
  - Le déplacement vers une case voisine occupée ne peut se faire que si le cube déplacé ne monte ou ne descend que d'un seul étage ou en restant sur le même niveau.
  - On accède à la pile centrale en étant sur le même niveau ou en descendant dessus. Pas en montant.

Règle de capture :

- Si une pile ou un cube adverse se retrouve encadrée en ligne horizontale ou verticale par des cubes et/ou des piles du joueur en cours, alors celui-ci prend le cube le plus haut de la pile adverse (ou simplement le cube adverse seul) et le déplace sur une case vide à sa convenance. Cela ne fonctionne pas pour un alignement de cubes et/ou de piles adverses, idem pour la pile centrale grise qui n'est pas capturable.

Exemple de capture d'un cube noir :



Gagne celui qui empile un de ses cubes sur la pile centrale.