

# Dorix

Un jeu abstrait pour 2 à 4 joueurs de 8 ans et plus. Durée : de 5 à 20 minutes.

## 1.Principe

Dans ce jeu, les joueurs vont tenter de prendre le contrôle d'une diagonale d'un carré 4x4. La création de hautes piles entraîne l'effondrement de celles-ci sur les piles voisines.

## 2.Matériel

- un plateau de jeu de 4 cases sur 4
- 15 pions dans chacune des 4 couleurs

## 3.But du jeu

Le vainqueur est le premier à créer une ligne de 4 piles qu'il contrôle sur une des deux grandes diagonales du plateau.

A 4 joueurs : on joue par équipe. Pour gagner, il faut que chacune des 4 cases d'une grande diagonale soient contrôlées par un des 2 membres de l'équipe.

### Contrôler une pile

Durant la partie, des piles de pions apparaîtront. Une pile est contrôlée par le joueur ayant un pion à sa couleur au sommet de la pile.

## 4.Préparation

A 2 joueurs : Chaque joueur choisit sa couleur et prend tous les pions de cette couleur.

A 3 joueurs : Chaque joueur choisit sa couleur et prend 12 pions de cette couleur.

A 4 joueurs : Chaque joueur choisit sa couleur et prend 10 pions de cette couleur. On compose les équipes en associant les joueurs placés face à face.

## 5.Déroulement de la partie

Les joueurs jouent à tour de rôle. A son tour un joueur va :

- placer un pion
- effectuer les éventuels effondrements de pile
- Vérifier les conditions de victoire

### Placer un pion

Le joueur place un pion de sa couleur, soit sur une case vide, soit sur une pile qu'il contrôle (dans le jeu par équipe, on ne peut pas jouer sur une pile contrôlée par son partenaire).

S'il a déjà posé tous ses pions, il retire un de ses pions du sommet d'une pile (y compris d'une pile composée uniquement de ce pion) et le place sur une case de son choix – soit sur une case vide, soit sur une pile qu'il contrôle.

Si un joueur ayant déjà posé tous ses pions ne possède aucun pion au sommet d'une pile, alors il passe son tour.

### Effondrements

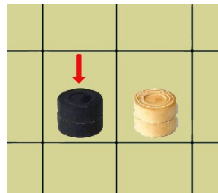
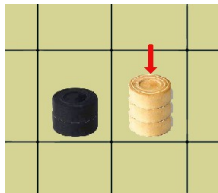
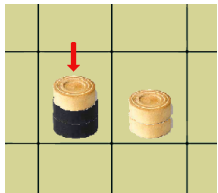
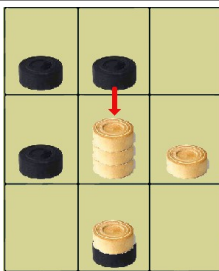
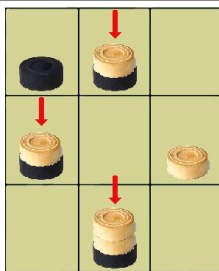
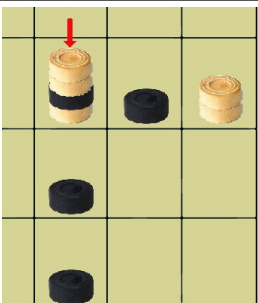
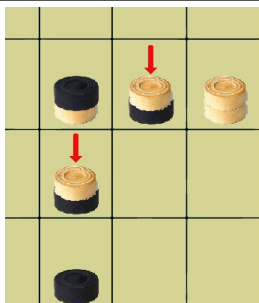
Si le joueur vient de placer son pion sur une pile existante, il peut y avoir effondrement.

L'effondrement a lieu si une ou plusieurs piles voisines orthogonalement à la pile sur laquelle il vient de jouer sont d'une hauteur strictement inférieure à celle-ci.

Le joueur va placer alors un pion de la pile sur laquelle il vient de jouer sur chacune des piles voisines de taille inférieure. C'est la taille avant l'effondrement qui compte et chaque pile voisine ne reçoit qu'un seul pion.

C'est le joueur dont c'est le tour qui décide quel pion il place sur quelle pile. Il doit cependant les prendre dans l'ordre dans la pile de départ, du haut vers le bas. Si la pile d'origine ne contient pas suffisamment de pions (par exemple une pile de 2 pions devant s'effondrer sur les 3 piles de niveau 1 voisines), il place tous les pions de la pile d'origine sur les piles de son choix.

Seule la pile sur laquelle on vient de jouer peut s'effondrer – autrement dit, il n'y a pas d'effondrement en cascade.

		
<p><i>Pas d'effondrement après le coup de noir, les deux piles voisines sont de même taille (deux étages).</i></p>	<p><i>Blanc joue, il y a effondrement car la pile sur laquelle il vient de jouer (trois étages) est désormais plus haute que la pile voisine (deux étages).</i></p>	<p><i>Il prend alors le plus haut pion de la pile qui s'effondre, et le place au sommet de la pile voisine.</i></p>
		
<p><i>Blanc vient de créer une pile de trois étages. Celle-ci ayant quatre piles voisines, il va choisir les trois piles sur lesquelles placer un pion de la pile de départ.</i></p>	<p><i>Il place donc un pion de la pile où il vient de jouer au sommet de trois des quatre piles voisines, vidant ainsi la pile d'origine.</i></p>	
		
<p><i>Blanc vient de poser un quatrième pion sur cette pile. Il va falloir l'effondrer sur les deux piles voisines.</i></p>	<p><i>Il prend les pions dans l'ordre de la pile de départ (en partant du haut), et en place un premier sur la pile à droite et le second sur la pile en dessous. L'effondrement est maintenant terminé, chacune des deux piles de hauteur un ayant reçu un nouveau pion.</i></p>	

## Vérification d'alignement

Une fois la phase d'effondrement terminée, on regarde si une des deux grandes diagonales est composée uniquement de piles contrôlée par un des deux joueurs. Si c'est le cas, ce joueur a gagné. Cependant, si chaque joueur contrôle entièrement une des diagonales, on continue à jouer jusqu'à ce que un seul joueur contrôle une diagonale.

**A 3 joueurs** : Si 2 joueurs contrôlent une diagonale, la partie se poursuit, jusqu'à ce que un seul joueur contrôle une grande diagonale.

**A 4 joueurs** : Il faut que l'équipe contrôle une diagonale. Il est possible d'avoir des piles de la diagonale contrôlée par un membre de l'équipe et d'autres par l'autre, ou bien toutes les piles contrôlées par un seul membre de l'équipe.

Un jeu de Loïc Lamy

[loic.lamy@laposte.net](mailto:loic.lamy@laposte.net)