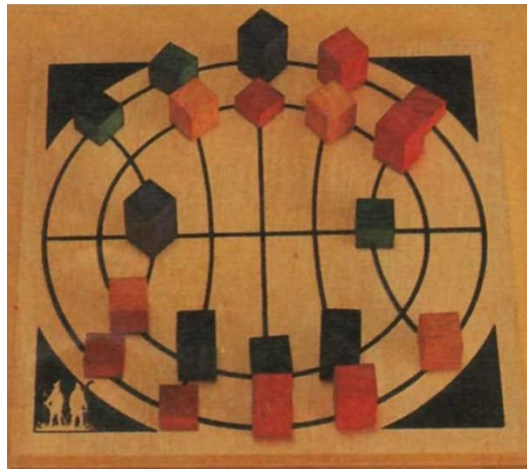


Le Pylos

1986, Les Elfes



Each player distributes their 10 pieces on their 10 starting intersections.

Each game is played in **5 battles**, each involving **4 pieces**.

For each battle, the player who won the previous battle slides one of their pieces to an empty intersection on the **equator** (the horizontal line), following the lines. Their opponent then does the same, followed again by the first player and then the opponent (4 pieces played).

If, during a move, a piece of the same type as another piece already on the equator is slid onto it, that piece is removed from the game.

At the end of a battle, on the equator:

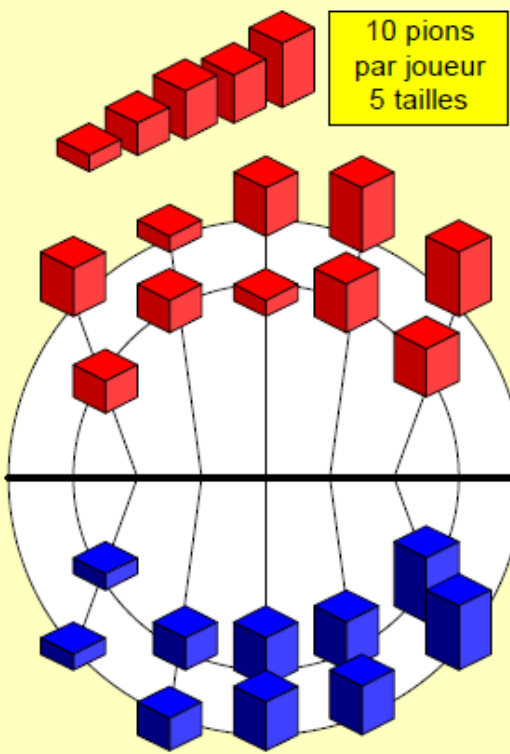
- **4 pieces**: the highest-value piece wins;
- **3 pieces**: the middle-value piece wins;
- **2 pieces**: the lowest-value piece wins;
- **1 piece**: that piece wins.

The pieces played remain on the equator.

Winning the final battle allows the capture of the discarded pieces, which are counted toward the winner's total score accumulated since the beginning (at least 11).

The game may be played for a predetermined number of rounds or until a target score is reached.

Here's Patrik Carpentier's description:

Pylos (le)	Les Elfes
<p>Joueurs 2 Plateau spécial, 20 pions en 5 tailles (10 Bleus- 10 Rouge)</p> <p>Chaque joueur répartit ses 10 pions sur ses 10 intersections de départ. Chaque partie se déroule en 5 batailles de 4 pions. Pour chaque bataille, celui qui a gagné la bataille précédente glisse un de ses pions vers une intersection vide de l'équateur (trait horizontal) selon les traits. Son adversaire fait de même puis encore le joueur puis l'adversaire (4 pions joués). Si en cours de coup, un pion du même type qu'un autre déjà sur l'équateur est glissé, celui-ci est retiré du jeu. En fin de bataille sur l'équateur : 4 pions : le plus grand l'emporte; 3 pions : le médian l'emporte; 2 pions : le plus petit l'emporte; 1 pion : celui-ci gagne; Les pions joués restent sur l'équateur. Gagner la dernière bataille permet la capture des pions écartés qui compteront pour le gain du gagnant depuis le début (soit au moins 11). On peut jouer un nombre déterminé de parties ou jusqu'à atteindre un score.</p>	

https://regle.escaleajeux.fr/ca_pc_rg.pdf#page=106

Some questions by Luc Forest and answers by Patrik Carpentier:

LF: In JS, the materials mention a unique pawn called the *singleton* in addition to the 20 pawns. One can indeed observe 21 pawns in the photo. I am unable to make out the size of this pawn in the photo.

PC: The singleton pawn simply serves to give one extra point when scoring. It is optional; one can simply say “+1 point if you win the last battle.”

LF: In JS, “*the place where the pawn is placed designates the opponent pawns that may respond.*” What does the designating? The location? Who is allowed to respond? What is the designation rule?

PC: The “response” is the fact that one blocks or opens possibilities for the movement of the subsequent pawns; that is how I understood it. I do not think that the player designates the pawn that their opponent must play. In any case, I have never played that way.

LF: In JS, *“If a pawn of the same type as the one being played already exists on the equator, the pawn is set aside instead of being placed on the board.”* I therefore have the impression that it is the new pawn that is set aside, not the old one (“instead of being placed” refers to the new one).

PC: According to J&S, indeed it is the pawn being played that is set aside, but for me it is the one that was already present. I remember having played games with the set I made myself; it worked better that way. I have never managed to get my hands on the original game.

LF: In JS, *“Winning the last battle allows one to appropriate the singleton pawn as well as all the set-aside pawns.”* The subsequent battles therefore involve unequal numbers of pieces. How is this handled?

PC: The last battle is often crucial: it gives a lot of points in one go—the famous singleton, which is just a scoring pawn, and the set-aside pawns that resulted from having the same height during a move.

The *Jeux et Stratégie* review (issue 41) is in the next page.



PYLOS

(Les Elfes)

matériel :

- un plateau de jeu sur lequel sont dessinés deux cercles concentriques, leur diamètre commun appelé « équateur », et cinq autres portions de courbes appelées « méridiens » coupant chaque cercle deux fois ainsi que l'équateur ;
- 20 pions, répartis également en 5 tailles différentes ;
- un pion unique appelé « singleton ».

but du jeu :

posséder la majorité des pions (au moins 11) à la fin de la partie.

le jeu :

il débute, pour chaque joueur, par le placement initial de ses 10 pions sur les demi-cercles « hémisphères » qui lui sont impartis.

La partie proprement dite commence ensuite. Elle se déroulera en cinq batailles, les actions à effectuer restant les mêmes à chaque bataille :

— celui qui a le trait pose quelque part sur l'équateur un premier pion de son choix pris dans son hémisphère. L'endroit où le pion est placé désigne les pions adverses susceptibles de « répondre » ;

— son adversaire pose sur l'équateur l'un des pions pouvant « répondre », désignant à son tour des pièces adverses.

Lorsque quatre pions ont été joués à raison de deux par joueur, la

bataille est terminée. Si un pion du même type que celui qui est joué existe déjà sur l'équateur, le pion est écarté au lieu d'être posé sur le plateau, son propriétaire gardant le privilège de désigner les pièces admises à « répondre ».

Pour l'emporter, il faut avoir posé le pion le plus grand (s'il y a quatre pions sur l'équateur), le pion médian (s'il y a trois pions), le plus petit (s'il y a deux pions) ou bien avoir posé le pion, en cas de pion solitaire, sur l'équateur. Gagner une bataille donne le trait pour la bataille suivante. Gagner la dernière bataille permet de s'approprier le pion « singleton » ainsi que tous les pions écartés.

commentaires :

Une fois les règles bien assimilées, les idées ne vous manqueront pas pour tenter de contrecarrer votre adversaire. Les tactiques à employer reposent sur l'utilisation astucieuse des différentes tailles de pions, leur bon placement initial et surtout une certaine adaptabilité aux situations nouvelles engendrées par la règle de gain de bataille, évolutive avec le nombre de pions placés.

La présentation est très réussie tout en restant sobre. On ne peut malheureusement en dire autant des règles qui ne sont pas très pédagogiques.

Pylos est une nouvelle production des Elfes, petite société décidément très prolifique (*Féerie*, *Ost*, *Borodino*), et il a déjà une histoire. Il constitue, en effet, la réécriture complète de *Quadrumane*, jeu remarqué lors du dernier Pion d'Or (voir *J&S* n° 37), et il illustre parfaitement comment un bon jeu peut devenir commercialisable.

EN BREF :

type de jeu : tactique
 nombre de joueurs : 2
 présentation : 8/10
 clarté des règles : 5/10
 originalité : 9/10
 nous aimons : ♥♥