

## MYRIAPODES



myriapodes n. m. pl.

ZOOL Classe d'arthropodes terrestres dont le corps est formé d'un grand nombre de segments presque identiques portant chacun une ou deux paires de pattes. (La morsure de certaines espèces de grande taille est venimeuse.) -- Sing. Un myriapode. Syn. cour. mille-pattes.

## Inspiration...

Le ver est l'épice, et l'épice est le ver... Rassurez vous, on ne va pas réinventer Dune (livres & jeux sont déjà excellents !), mais plutôt raviver un vieux souvenir de jeux vidéo : Centipèdes, jeux de serpents, chenilles & Co, l'idée ici est d'exploiter la forme ronde des pions pour créer des chaînes de type lombric...

On peut tout à fait jouer au jeu des mille-pattes sans forcément disposer d'un 7deTable, il faut et il suffit d'avoir des pions de quatre couleurs distinctes portant des paires de symbole sur leur côté pile et face : A/D, A/D, B/E, B/F, C/G, C/G, C/H, C/I. Remplacez les lettres par les images de votre choix, et A par l'éclair.

## Le jeu des mille-pattes

Ce jeu se pratique à deux, trois ou quatre joueurs. Bien qu'une partie à deux joueurs implique deux camps par joueur, elle ne revient pas tout à fait au même qu'une partie à quatre puisqu'il y'a plus d'entraide !

Une partie dure à peu près 30 minutes.

### But du jeu

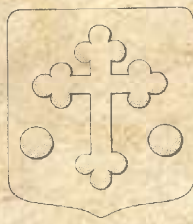
Ce jeu est une course, l'objectif est d'**atteindre toutes les bases adverses le plus rapidement possible**. Il y'a deux bases adverses à atteindre lorsque l'on joue à trois joueurs, sinon il faut atteindre les trois bases ne correspondant pas à sa couleur, c'est à dire les trois bases adverses pour une partie à quatre ou bien les deux bases adverses et la base aliée lorsque l'on joue à deux.

### Mise en place

On pose la pochette de 7deTable ouverte sur la table, il s'agit d'un losange de 19 cm de côté. On place à chacune de ses extrémités un pion « éclair » (symbole A) de chacun des trois ou quatre couleurs, il s'agit des trois ou quatre bases d'où les myriapodes de cette couleur pourront partir. On retire alors le sac de 7deTable, les bases sont donc espacées deux à deux d'un peu plus de 6 pions et pour les deux extrémités du losange, la distance est de 33 cm, soit exactement 11 pions.

Les sept palets restants sont gardés en main par chacun des joueurs qui identifient leur base de départ.

**Hormis sur les bases et dans les mains, les pions ne pourront jamais être empilés  
De plus aucun pion ne sera déplacé sans l'action explicite de son propriétaire sur ce pion.**



## Principe

Chaque joueur joue à son tour en posant ou déplaçant un de ses pions de façon à former une chaîne de pions de la même couleur. Au cas où le pion posé touche aussi un pion adverse (même une base) portant le même symbole, le joueur ayant posé peut immédiatement rejouer ce même pion ou bien un autre. Un pion adverse portant le même symbole peut aussi être utilisé dans sa chaîne de pions, c'est à dire que l'on peut poser un de ses propres pions à la suite du ou des pions adverses affichant le même symbole, mais attention à ne pas se faire couper en deux : un myriapode ne comportant qu'un seul palet ne pourra plus être déplacé à moins de toucher un palet adverse affichant aussi le même symbole ! **En aucun cas la pose d'un pion ne doit faire bouger les autres palets présents sur le plateau** et encore moins les bases qui elles resteront à leur place tout au long de la partie.

### **Placer un pion depuis sa base**

En prenant un pion de sa main, on le place en choisissant sa face apparente de manière à ce qu'il touche sa propre base. Si l'on dispose déjà d'un de ses pions en contact avec sa base, on peut placer le nouveau palet à la suite d'une chaîne de pions de sa couleur et/ou de même symbole, etc etc...

**lorsqu'on place un nouveau palet il doit toucher sa base directement ou via une chaîne de pions**

### **Déplacer un pion**

Le palet est replacé sur la face de son choix. En prenant un de ses pions déjà posé sur le plateau, on peut le placer à la suite d'une chaîne de pions touchant sa position de départ et cela même si ça rompt une chaîne, le coupe de sa base ou isole d'autres pions. On ne peut pas déplacer un pion isolé !

**Une chaîne de pion est un ensemble de pions en contact, deux à deux :**

- soit de même couleur,
- soit affichant le même symbole.

### **Rencontrer un mille-pattes adverse**

Lorsque le pion que l'on place entre en contact avec un pion de couleur adverse deux cas peuvent se produire. Soit les symboles affichés diffèrent et rien ne se passe si ce n'est que l'on se bloque le passage, soit les symboles sont identiques et l'on peut rejouer immédiatement son palet ou bien un autre des siens.

**Lorsque l'on pose un palet contre un palet adverse portant le même symbole, on rejoue !**

### **Atteindre une base adverse**

Toucher la base ne suffit pas, il faut encore monter dessus ce qui peut être réalisé par un déplacement, on pose alors le pion déplacé au dessus de la base qui devient une pile. Le pion au sommet de la base (à défaut l'éclair de la base elle même) peut permettre de rejouer comme n'importe quel pion adverse portant le même symbole que celui que l'on vient de poser. De la même manière, lorsque l'on pose un pion sur une base, il est considéré comme mis au contact de tous les pions touchant la base et peut éventuellement permettre de rejouer s'il existe un pion adverse présentant une face similaire.

**lorsqu'un palet est posé sur une base, il y reste jusqu'à la fin de la partie**

### **Fin de la partie**

La partie se termine lorsqu'un joueur parvient à poser un pion sur chacune des bases adverses, il est alors déclaré vainqueur, on peut terminer la partie pour voir qui sera second, troisième et dernier. Lors d'une partie à deux joueurs, le perdant est celui qui fait arriver une de ses équipes en dernier, même si l'autre était première, de plus une équipe ayant raliée toutes les bases adverses ne joue plus.

#### **« Les Diplopedes**

Ils sont mieux connus sous le nom de millipèdes. Ils ont **deux paires de pattes par segment** et un corps cylindrique. Ils ont de courtes **antennes d'environ 7 segments**. Ce sont des décomposeurs qui aiment l'humidité et la noirceur. «