

Le Gildervaïk

Le jeu de Gildervaïk s'est popularisé chez les pirates de l'espace, qui passent de longues heures à l'affût de pillages opportunistes, pour son format numérique qui se joue sur écran tactile.

Des tournois de Gildervaïk sur table ont lieu dans les tavernes et sont prétextes aux rassemblements populaires festifs. Certains établissements en font même un événement, avec musiciens invités et compétitions.

Organisation du jeu

Ce jeu de dames d'origine Danok se joue à trois sur un échiquier triangulaire divisé en dix rangées de triangles, dont chaque pointe comporte une zone colorée de quatre triangles sur quatre.

Les zones colorées sont appelées « Territoire » et chaque joueur y dépose ses dix pions. Le reste de l'échiquier est de couleur neutre et se nomme le « champ de mines ».

Les pions traditionnels sont de forme pyramidale à base triangulaire, une forme commode pour les tentacules des Danoks. Les versions adaptées pour humanoïdes utilisent plutôt des pièces circulaires, voire des chevilles.

Les pions portent la couleur de la zone de départ dans laquelle ils sont placés avant le début du jeu, quelques tons plus foncé.

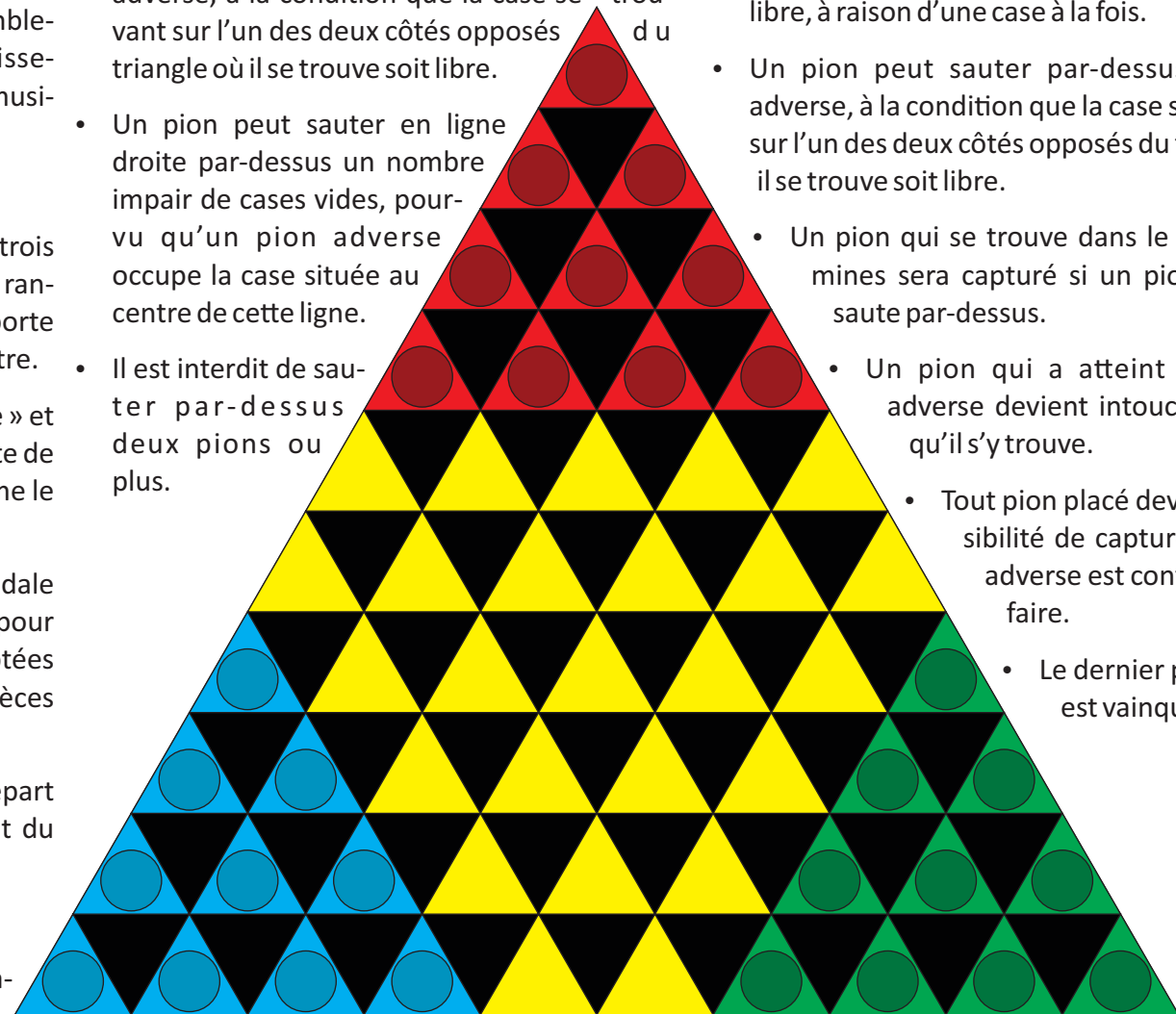
Règlements

Le **mode conquérant** du jeu consiste à déplacer un par un ses pions dans le but d'investir

l'une des deux zones adverses. Le vainqueur est le premier à y amasser ses dix pions.

Les déplacements s'effectuent de la manière suivante:

- Un pion peut avancer ou reculer vers une case libre, à raison d'une case à la fois.
- Un pion peut sauter par-dessus un pion adverse, à la condition que la case se trouvant sur l'un des deux côtés opposés du triangle où il se trouve soit libre.
- Un pion peut sauter en ligne droite par-dessus un nombre impair de cases vides, pourvu qu'un pion adverse occupe la case située au centre de cette ligne.
- Il est interdit de sauter par-dessus deux pions ou plus.



Le **mode guerrier** du jeu consiste à déplacer un par un ses pions dans le but de capturer le plus possible de pions adverses. Le vainqueur est le dernier joueur à disposer d'au moins un pion sur l'échiquier.

Les déplacements s'effectuent de la manière suivante:

- Un pion peut avancer ou reculer vers une case libre, à raison d'une case à la fois.
- Un pion peut sauter par-dessus un pion adverse, à la condition que la case se trouvant sur l'un des deux côtés opposés du triangle où il se trouve soit libre.
- Un pion qui se trouve dans le Champ de mines sera capturé si un pion adverse saute par-dessus.
- Un pion qui a atteint une zone adverse devient intouchable tant qu'il s'y trouve.
- Tout pion placé devant la possibilité de capturer un pion adverse est contraint de le faire.
- Le dernier pion en jeu est vainqueur.