

🇫🇷 RÈGLES

Robert E C Coleman

6+ | 2 | 10

Orientez et glissez vos pièces pour vous imposer dans la zone de jeu. Soyez malin et réalisez votre connexion avant votre adversaire.

Matériel de jeu

- 1 grille
- 14 pièces bleues
- 14 pièces blanches

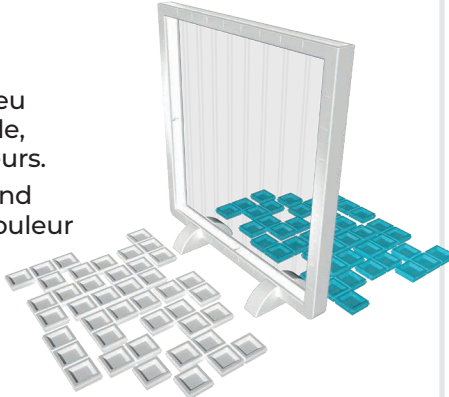
But du jeu

Grâce à vos pièces, reliez deux bords opposés de la grille avant votre adversaire.

Mise en place

Placez la grille de jeu au centre de la table, entre les deux joueurs.

Chaque joueur prend les 14 pièces à sa couleur et les place devant lui.



Note : toutes les pièces doivent rester visibles des deux joueurs durant toute la partie.

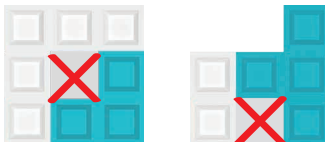
Le plus jeune joueur commence la partie.

Déroulement du jeu

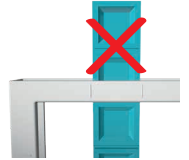
Jouez à tour de rôle.

À votre tour, choisissez une pièce de votre réserve et placez-la dans la grille. Le placement doit respecter **3 règles** :

- Il est interdit de laisser un espace vide sous une pièce.



- Il est interdit d'avoir une forme qui dépasse, même partiellement, le haut de la grille.



- Vous devez obligatoirement jouer l'une de vos pièces lors de votre tour, sauf si vous ne pouvez pas respecter les 2 précédentes règles ci-dessus. Dans ce cas, passez votre tour.

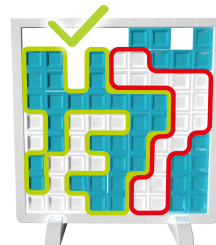
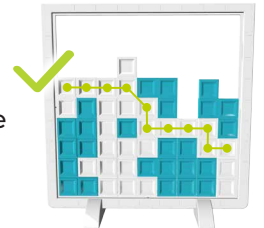
Connexion : deux pièces sont considérées comme connectées à partir du moment où elles se touchent par au moins un côté et/ou par au moins un angle.



Fin du jeu

La partie prend fin lorsque l'un des 2 cas suivants se produit :

- à la fin de votre tour, vous avez relié 2 bords opposés de la grille avec les pièces à votre couleur. Vous remportez aussitôt la partie.
- aucun des 2 joueurs ne peut jouer en respectant les règles de placement. Dans ce cas, celui qui a réalisé la plus grande zone de pièces à sa couleur connectées entre elles gagne.



*Exemple : la plus grande zone de pièces bleues : **29 carrés**.*

*La plus grande zone de pièces blanches : **18 carrés**.*

Dans cet exemple, le joueur bleu remporte la partie.

