

FILLIT

~ Livret de règles ~

Aperçu du jeu

Les joueurs placent leurs jetons là où leur pion a voyagé, et le joueur qui n'a plus de jetons gagne la partie. Des règles simples, mais astucieuses à jouer.

Contenu

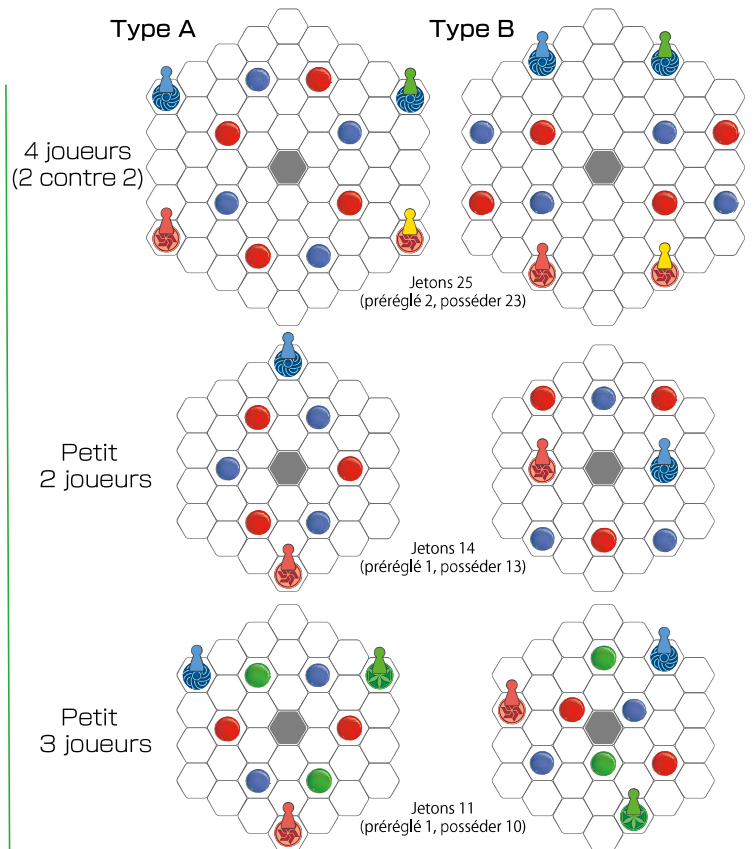
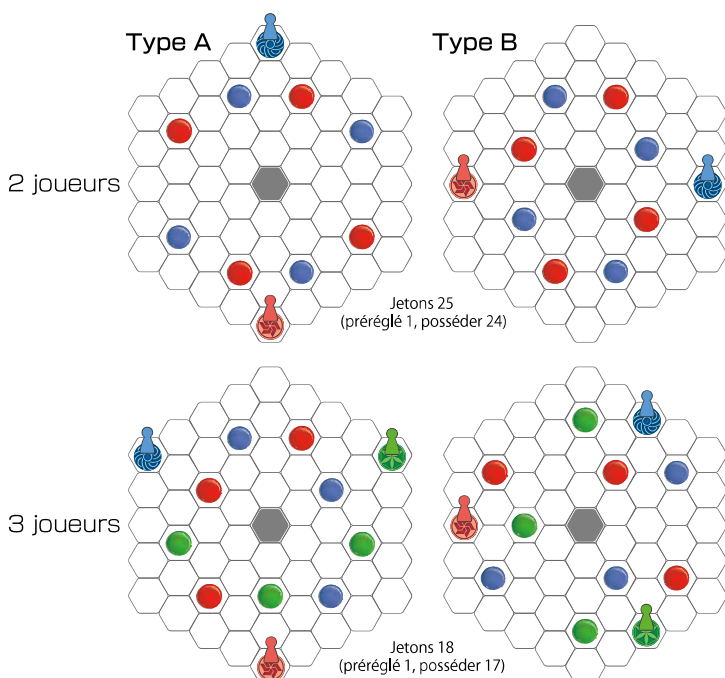
Contenu	Total
Plateau de jeu	1
Pions (Pions en bois)	4 (1 de chaque couleur)
Perles (perles en verres)	16 (4 de chaque couleur)
Jetons de couleur (jetons en papier)	100 (25 de chaque couleur)
Livrets de règles	1

Fin de la partie et condition de victoire

Quand un joueur a utilisé tous ses jetons, la partie se termine et ce joueur a gagné.

Mise en place

- 1) Chaque joueur choisit une couleur.
- 2) Chaque joueur prend son pion et un certain nombre de jetons :
 - À 2 joueurs : 25 jetons chacun
 - À 3 joueurs : 18 jetons chacun
 - À 4 joueurs : 25 jetons par équipeDes jetons rouges pour l'équipe rouge/jaune, des jetons bleus pour l'équipe bleu/vert.
- 3) Placez les pions, les jetons et les perles comme indiqué (choisissez A ou B)

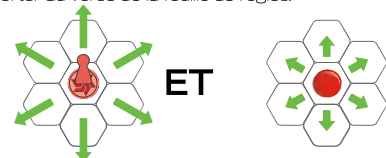


Déroulement du jeu

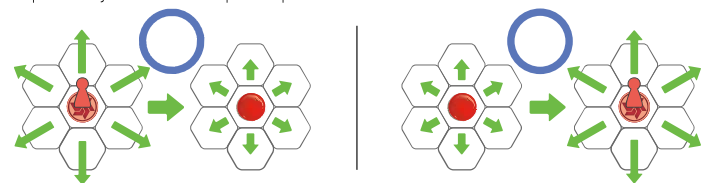
- 1) Déterminez le premier joueur de la façon qui vous convient.
- 2) En commençant par le premier joueur, et dans le sens horaire autour de la table, les joueurs jouent chacun leur tour.
 - *Si 4 joueurs (2 contre 2), jouez dans l'ordre suivant (Rouge->Bleu->Jaune->Vert..).
- 3) Répétez ceci jusqu'à ce que la condition finale soit remplie.

Tour du joueur

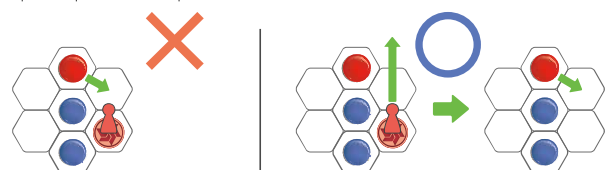
- Le joueur DOIT déplacer à la fois le pion et la perle. Pour les règles sur la façon de déplacer les pions et les perles, veuillez vous reporter au verso de la feuille de règles.



- Il peut les jouer dans n'importe quel ordre.



- Si vous pouvez déplacer votre pion, vous devez le faire. Vous n'avez pas le droit de vous "bloquer" en déplaçant votre perle pour que vous ne puissiez pas déplacer votre pion.



- Si vous ne pouvez pas déplacer votre pion, quelle que soit la façon dont vous déplacez votre perle, déplacez seulement votre perle.

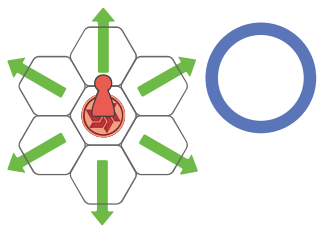
SEULEMENT



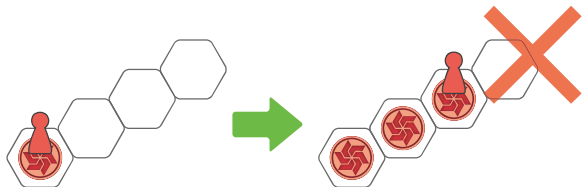
- La partie se termine immédiatement si la condition de fin est remplie.

Déplacer le pion

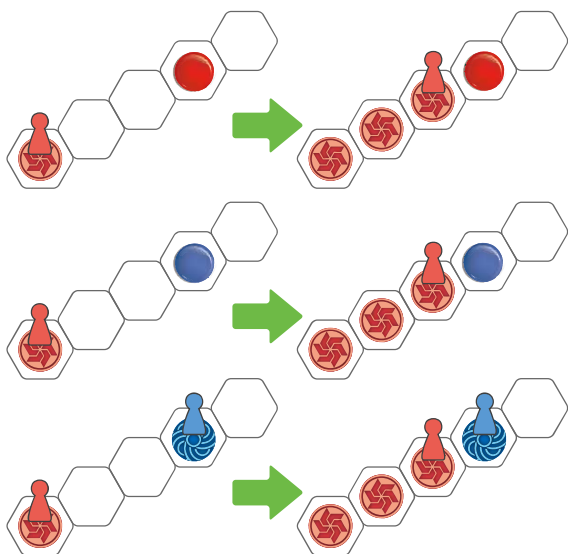
1) Le pion est déplacé en ligne droite dans l'une des 6 directions.



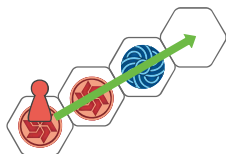
- Le pion se déplace jusqu'à ce qu'il touche le bord ou un obstacle. Il ne peut pas s'arrêter à mi-chemin.



- Un "obstacle" correspond à l'hexagone central, à une perle ou à un autre pion.

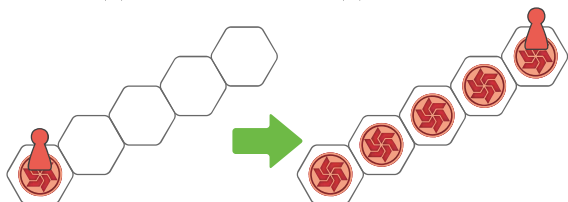


- Les jetons de couleur NE sont PAS des obstacles.

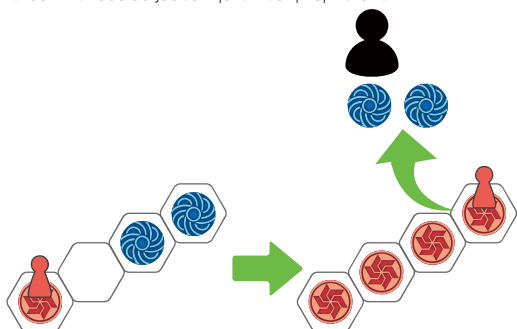


2) Après le déplacement, placez des jetons de couleur sur tous les hexagones que vous avez passés, y compris celui sur lequel vous vous arrêtez.

Si vous jouez en équipe, utilisez la couleur de l'équipe.



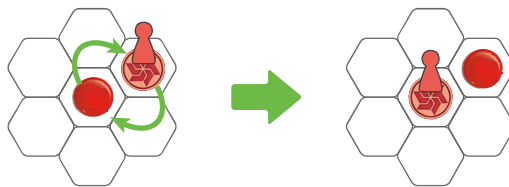
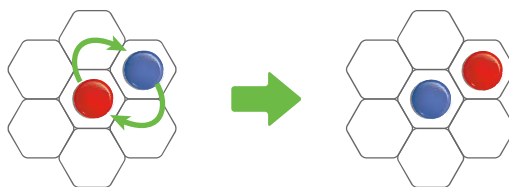
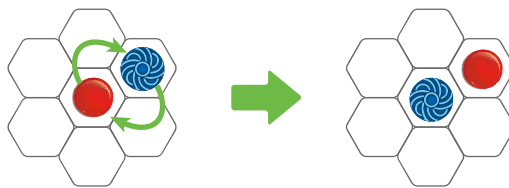
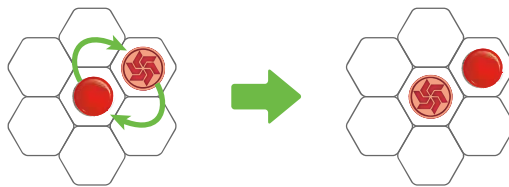
- Si vous passez sur les jetons de couleur d'un adversaire, ceux-ci sont rendus au joueur qui en est propriétaire.



Déplacer la perle

1) La perle est déplacée d'une case, dans n'importe quel hexagone voisin.

- Si vous jouez en équipe, déplacez la perle de l'équipe.
- Si l'hexagone dans lequel vous vous déplacez est vide, déplacez simplement la perle.
- S'il y a quelque chose (perle, pion, jeton de couleur, ou pion+perle) sur l'hexagone où vous vous déplacez, c'est déplacé là où se trouvait votre perle. Dit autrement, votre perle et les objets qui s'y trouvent changent de place.
- Vous ne tenez pas compte de la couleur de l'objet que vous déplacez.



Auteur : Ryo NAKAMURA
 Conception graphique : Masanori ISE
 Traduction française : Stéphane Athimon
 Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant
 Produit par : radiuthree co.,ltd.
<http://www.radiuthree.co.jp/>
 Consultez le site Web du jeu pour les dernières informations.
http://www.radiuthree.co.jp/products/09_odawara_analog/
 © 2018 radiuthree co.,ltd. All Rights Reserved.