



# KSAR

**RÈGLES – RULES – SPIELRGELN - SPELREGEL**



**15 MIN**



**2**



**7+**

## **LA BOÎTE CONTIENT :**

4 bordures, 24 parallélépipèdes colorés, 6 parallélépipèdes incolores

## **MATERIAL:**

4 borders to join together to make the frame for the game, 24 coloured pieces, 6 uncoloured pieces

## **SPIELMATERIAL:**

4 zusammensteckbare Rahmenteile bilden das Spielfeld, 24 farbige Spielsteine, 6 neutrale Spielsteine

## **DE DOOS BEVAT:**

4 te monteren randen om de speelzone af te bakenen, 24 gekleurde blokjes, 6 kleurloze blokjes



**LUDARDEN**  
Le plaisir du jeu, la beauté du bois

**BUT DU JEU :** Réaliser la plus longue série de pièces de sa couleur connectées. Les pièces incolores comptent pour les deux couleurs.

**MATÉRIEL :**

- 4 bordures à encasturer pour réaliser l'aire de jeu.
- 24 pièces colorées (12 par couleur).
- 6 pièces incolores.

**MISE EN PLACE :**

- Construire l'aire de jeu grâce aux 4 bordures.
- Chaque joueur prend une couleur de pièce et 3 pièces incolores.

**TOUR DE JEU :**

- Chacun leur tour, les joueurs doivent poser une de leurs pièces dans le cadre, soit à plat, soit sur la tranche, soit verticalement.
- La pièce posée :
  - doit être en contact, par au moins 2 de ses faces contiguës, avec le cadre et/ou des pièces (croquis 1 A B C).
  - ne doit pas être en contact avec une pièce de la même hauteur par ses faces (croquis 2), les contacts par les arêtes sont possibles (croquis 3).
  - ne peut pas être placée sur une autre pièce.

**FIN DU JEU :**

- Dès qu'un joueur ne peut plus jouer, la partie prend fin.
- Les joueurs comptent leur plus longue série de pièces connectées (sa couleur + les incolores) par leurs faces, les contacts par les arêtes ne comptent pas.
- Ils enlèvent à leur score un point par pièce incolore leur restant.
- Le joueur ayant le plus haut score gagne la partie.
- En cas d'égalité, c'est le dernier joueur à avoir joué qui l'emporte.

