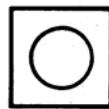
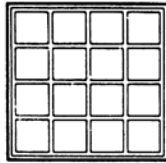


CONTENU

1 tableau de jeu
16 cartes double face – 8 cartes représentant un carré – 8 cartes représentant un cercle.



DISTRIBUTION

Le jeu oppose deux adversaires.
L'un des joueurs s'attribue les 8 cartes-carré, l'autre joueur, les 8 cartes-cercle.

TACTIQUE

Le but du jeu est de parvenir à placer 3 cartes de même graphisme, en ligne horizontale, verticale ou diagonale. Les 3 cartes doivent obligatoirement être de même couleur (soit 3 cartes noires, soit 3 cartes argentées).

Attention : la partie n'est réellement gagnée que si le second joueur, au tour suivant, ne peut rompre la ligne des 3 cartes identiques de son adversaire.

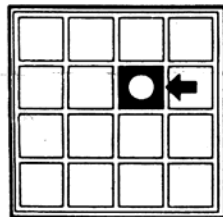
MARCHE DU JEU

ETAPE 1 : le premier joueur pose une carte dans l'une des 16 cases du tableau. Il détermine lui-même la couleur (face noire ou argentée).

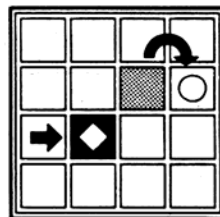
ETAPE 2 : le second joueur déplace d'une case, verticalement ou horizontalement, (jamais en diagonale) la carte de son adversaire, tout en la retournant. Une carte noire posée devient argentée et vice-versa. Il pose ensuite l'une de ses cartes dans une case de son choix (face noire ou argentée).

ETAPE 3 : c'est au tour du premier participant de rejouer : il déplace d'abord une carte du jeu adverse comme précisé en 2, puis place l'une de ses cartes dans une case du tableau.

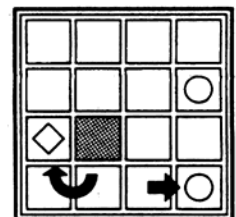
Carte-cercle déposée.
Placement d'une carte marquée d'un cercle.



Pivot carte-cercle puis carte-carré déposée.
Pivot de la carte déjà placée et dépôt d'une carte-carré.



Pivot carte-carré puis dépôt carte-cercle.



ETAPE 4 : le jeu se poursuit ainsi en alternance.

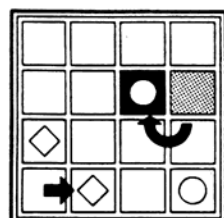
Attention : les joueurs peuvent retourner n'importe quelle carte du jeu adverse (pas nécessairement la dernière carte posée).

ETAPE 5 : à tour de rôle, chacun des joueurs commence par déplacer d'une case une carte adverse, tout en la retournant. Si cela s'avère impossible (voir illustration), il se contentera de déposer une carte.

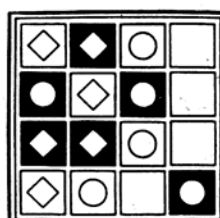
ETAPE 6 : le premier joueur à aligner verticalement, horizontalement ou diagonalement 3 cartes identiques de son jeu gagne la partie.

Attention : 2 conditions s'imposent :
1. Le joueur adverse à qui il appartient ensuite de jouer ne doit pas pouvoir « casser » ce jeu ;
2. le joueur ne doit pas offrir à son adversaire qui jouera après lui la possibilité (en déplaçant une carte) de réaliser une ligne de 3 cartes identiques.

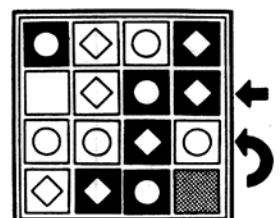
Pivot au choix d'une des cartes-cercle déposées = interruption de l'alignement.
Carte-carré déposée = recherche de l'alignement.



Cas de figure où aucune carte-carré ne peut être retournée.



3 cartes-carré alignées = partie gagnée.



A GARDER EN MEMOIRE

1. A CHAQUE FOIS QUE CELA EST POSSIBLE, CHAQUE JOUEUR DOIT D'ABORD DEPLACER EN LA RETOURNANT, UNE CARTE DU JEU ADVERSE.
2. LORSQUE 3 FIGURES (MEME COULEUR, MEME GRAPHISME) ONT ETE ALIGNEES, LA PARTIE N'EST REELLEMENT GAGNEE QUE SI LE JOUEUR ADVERSE NE PEUT MODIFIER LA LIGNE ET NE PEUT INTERVENIR AU TOUR SUIVANT POUR ALIGNER 3 DE SES CARTES.