

# SAN TA SI

## LE MIRACLE DES TROIS TOURS

Un jeu de stratégie fait de tours de métal, pour 2 maîtres Zen, à partir de 10 ans.

*A Dali, au pied de l'Himalaya, 3 tours de métal vont être édifiées. Celles-ci seront les nouveaux emblèmes de la ville et devront briller en arrière-plan sur la montagne. Les 2 joueurs maîtres d'oeuvre doivent travailler ensemble à la construction de ces 3 édifices tout en y apportant leur « touche personnelle ». Le bâtisseur joueur qui optimisera la présence de sa couleur sur les façades, sera déclaré vainqueur.*

### MATÉRIEL

- 30 cylindres en métal bleu et métal argenté
- 1 socle en bois symbolisant les fondations de tours
- règle du jeu



III. 1

### BUT DU JEU

Les deux joueurs construisent ensemble trois tours en tâchant de dissimuler les tuyaux de l'adversaire. À la fin de la partie, le joueur qui a intégré le plus de tuyaux visibles dans les tours a gagné.

### PRÉPARATIFS

Placez le socle triangulaire en bois au centre de la table et les cylindres de chaque côté (cf.ill 1). Chaque joueur choisit une couleur.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

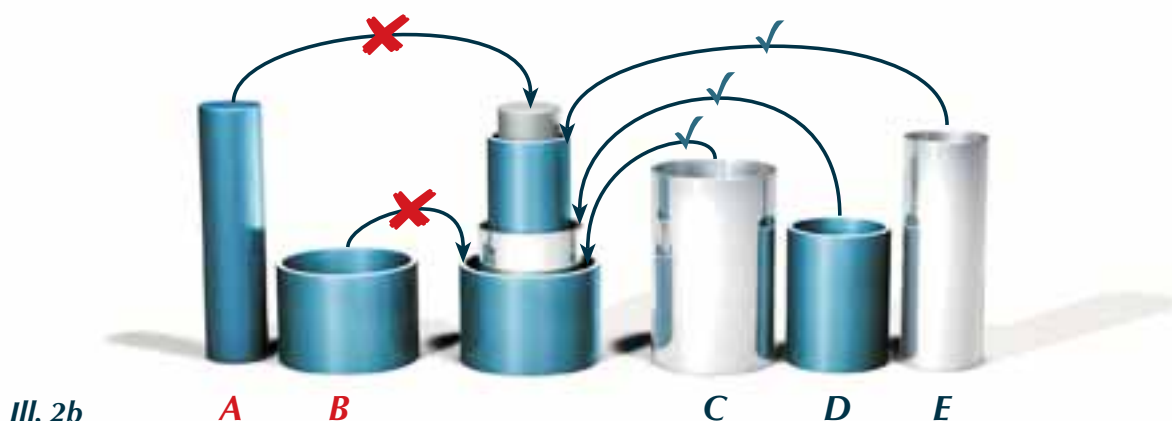
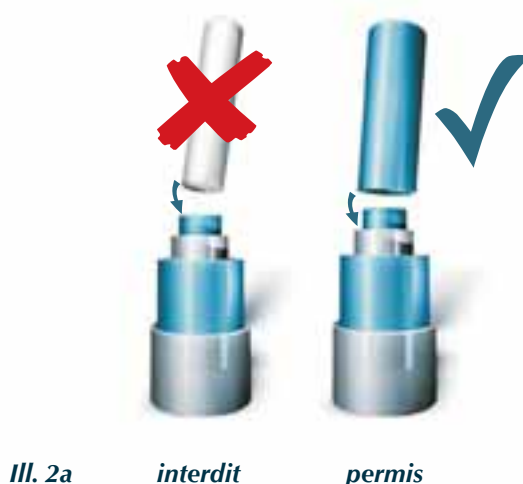
Le joueur qui a choisi les cylindres bleus commence la partie. Tour à tour, les joueurs placent un cylindre de leur choix (de leur couleur ou de la couleur adverse) sur un des 3 emplacements à bâtir et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les cylindres aient été utilisés pour la construction. Remarque : Un joueur ne peut passer son tour.

## RÈGLES DE CONSTRUCTION

Au début de la partie, tout cylindre peut être placé sur le socle sans aucune restriction.

Ensuite, pour construire en hauteur, il faut respecter la règle suivante :

Chaque cylindre qui est ajouté à la construction doit être emboîté avec le cylindre voisin intérieur ou extérieur, c'est-à-dire dans ou autour d'un cylindre immédiatement plus large ou immédiatement plus étroit (une seule taille de différence). On ne doit donc pas empiler les cylindres sans les accoler : on doit les emboîter les uns dans les autres. On appelle « cylindres voisins » les cylindres n'ayant qu'une taille de différence dans leur diamètre.



**Exemple:** C'est au tour de Hugo de jouer. Dans cette tour, il ne peut placer que le cylindre de taille C, D ou E, parce que des cylindres voisins ont été placés au cours des tours précédents dans cette tour. Hugo ne peut utiliser les cylindres de taille A et B, parce qu'il n'y a aucun cylindre voisin pour les soutenir.

## FIN DE LA PARTIE

Une fois que tous les cylindres ont été intégrés dans les tours, la partie est terminée. On examine alors les tours de l'extérieur. Le joueur dont le plus grand nombre de cylindres sont visibles de l'extérieur remporte la partie. En cas d'égalité, seules les pièces de la tour la plus haute comptent pour déterminer le gagnant.

### III. 3

#### **Exemple de détermination du gagnant :**

Hugo et Lucas comptent chacun les cylindres de leur couleur qui sont visibles dans les 3 tours. Hugo a 9 cylindres bleus visibles, tandis que Lucas ne compte que 8 cylindres argentés. Hugo remporte donc la partie.



\*\*\*\*\*

© 2005 Zoch GmbH  
Auteur : Jacques Zeimet  
Illustration : Claus Danner  
Traduction : Birgit Janka & Gigamic