

2 joueurs - dès 8 ans - durée d'une partie: 10 à 20 minutes

CONTENU

40 tuiles en "L" composées de 3 carrés (rouges, verts ou neutres) ; 1 tuile rectangulaire composée d'un carré rouge et d'un carré vert (fig. 1).

BUT DU JEU

Les joueurs placent leurs tuiles à tour de rôle dans le but de créer la meilleure surface à leur couleur. Quand toutes les tuiles ont été placées, le joueur qui a le meilleur score gagne la partie. Le score prend en compte la surface et la plus grande hauteur de cette surface (fig. 6 rouge gagne).

MISE EN PLACE

Les tuiles sont réparties en 2 lots de 20 (numérotées au dos 1 ou 2).

- Le lot N°1 comprend les tuiles entièrement rouges, les tuiles rouges et neutres et les tuiles ayant 2 carrés rouges plus un carré vert.
- Le lot N°2 comprend les tuiles entièrement vertes, les tuiles vertes et neutres et les tuiles ayant 2 carrés verts plus un carré rouge.

Chaque joueur prend un des 2 lots de pièces et les mélange avant de les disposer en pile, faces visibles. Durant toute la partie, les joueurs devront toujours jouer la première tuile de leur pile. La tuile rectangulaire est la tuile de démarrage ; elle est placée entre les deux joueurs.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le premier joueur est tiré au sort, puis on joue à tour de rôle.

A son tour, un joueur se saisit de la pièce supérieure de sa pile et la positionne sur l'aire de jeu. Il a le choix entre les possibilités suivantes.

1) Elargir : poser une tuile au premier niveau, sur la table. La tuile doit être connectée avec au moins une tuile déjà placée ; la connexion est faite par au moins un côté de carré ; peu importe les couleurs des côtés connectés (fig. 2).

ou

2) Empiler : une tuile peut être posée sur d'autres tuiles dans les conditions suivantes :

- une tuile doit être posée sur au moins 2 tuiles déjà jouées (fig. 3) ;
- la couleur de chaque carré de la tuile posée doit respecter les règles suivantes : un carré rouge et un carré vert ne peuvent jamais être superposés ; toutes les autres combinaisons sont possibles (fig. 4) : vert et neutre, rouge et neutre, neutre et neutre, vert et vert, rouge et rouge.

Il ne peut pas y avoir de vide en dessous d'un carré de tuile : toute tuile doit être posée sur 3 carrés situés au même niveau (fig. 5). Il n'y a pas de limite quant à la hauteur de l'empilement.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les tuiles aient été posées.

Chaque joueur détermine alors le score de chacune des zones à sa couleur :

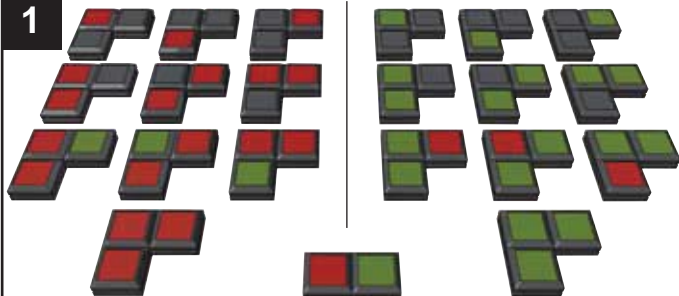
- le score d'une zone est obtenu en multipliant la surface de la zone par sa hauteur (fig. 6) ;
- la hauteur d'une zone est déterminée par le carré le plus haut placé de cette zone (niveau 1, 2, 3, ...)
- la surface d'une zone est le nombre de carrés de même couleur connectés entre eux ; les connexions sont faites par au moins un côté ; seuls les carrés visibles, quels que soient leurs niveaux, entrent dans le décompte de la surface ;

Le joueur qui a créé la zone à sa couleur totalisant le plus grand score est déclaré gagnant (fig. 6 rouge gagne).

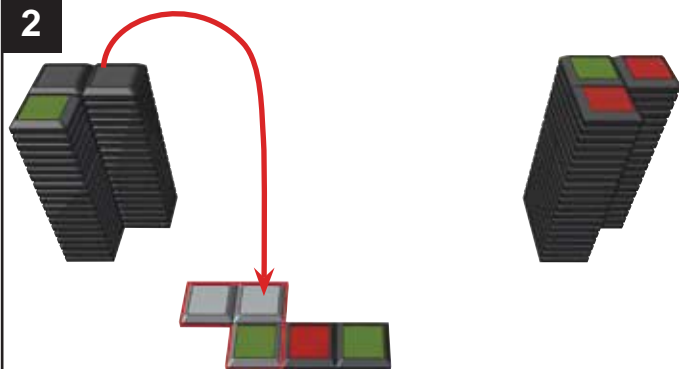
VARIANTES

- 1) En début de partie, chacun empile ses 20 pièces dans l'ordre de son choix, de façon à préparer son jeu.
- 2) En début de partie, les tuiles ne sont pas empilées mais reposent, faces découvertes, devant chaque joueur qui choisit à chaque tour la tuile qu'il joue.
- 3) En début de partie, chacun mélange ses tuiles et constitue une pile sur laquelle il pioche 3 tuiles qu'il place devant lui. A son tour, chacun choisit une de ces trois tuiles, la pose, puis termine son tour en remplaçant la tuile qu'il vient de jouer par la tuile supérieure de sa pile.

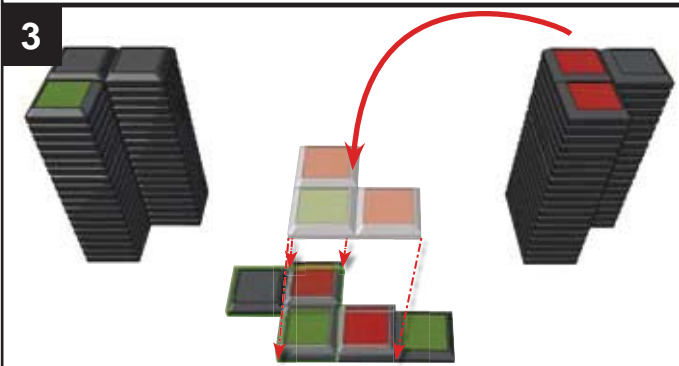
1



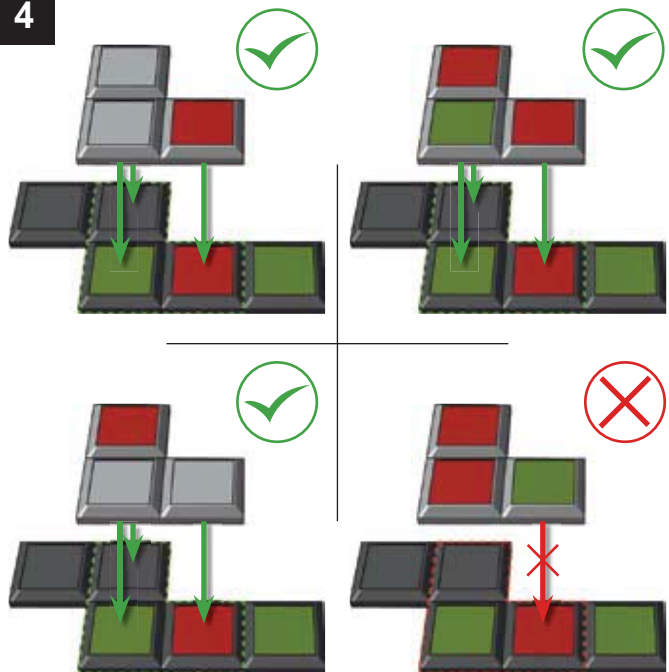
2



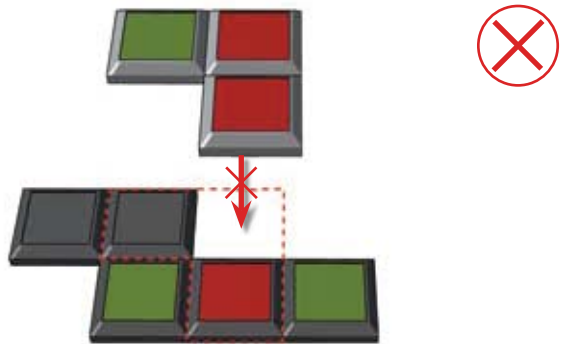
3



4



5



6

