

## TOURNEZ



### BUT DU JEU / LEVIXE

Faire le plus grand nombre de SQUARE en posant les TUILES côte à côte par les mêmes couleurs.

**SQUARE** : Carré de couleur unie

**TUILE** : Les tuiles sont les 24 carrés multicolores que composent le jeu

**Faire un SQUARE** : Connecter 2 tuiles de même couleur pour former un carré de couleur unie

**POSER** : Chaque tuile posée doit OBLIGATOIREMENT former un ou plusieurs SQUARE

**BLOQUER** : Placer 2 couleurs identiques sur les côtés d'une case rendant celle-ci injouable

### PLUSIEURS FORMULES

#### JOUEZ SEUL, LE SOLITAIRE

Vous devez poser les 24 tuiles sur votre espace de jeu en ne formant que des SQUARE. Attention, les couleurs situées sur les bords de l'espace de jeu doivent être identiques.

#### JOUEZ A 2, LE FACE À FACE

Faites le plus grand nombre de SQUARE de vos 2 couleurs.

#### JOUEZ A 3, CHACUN POUR SOI

Faites le plus grand nombre de SQUARE de votre couleur.

## POSEZ



### MISE EN PLACE

Placez la tuile sur laquelle figure le logo United Square au centre de votre espace de jeu. Le jeu se déroule sur un carré de 25 cases (5x5). Ainsi, on peut poser jusqu'à 2 tuiles à partir de la tuile centrale (voir Espace de jeu).



Choisissez ensuite vos couleurs (à l'aide des carrés de couleur unie) puis mélangez et distribuez le même nombre de tuiles à chaque joueur :

A 2 joueurs : 2 couleurs et 12 tuiles

A 3 joueurs : 1 couleur\* et 8 tuiles

A 4 joueurs : 1 couleur et 6 tuiles

\* La 4<sup>ème</sup> couleur est neutre

### JOUEZ A 4

#### CHACUN POUR SOI

Faites le plus grand nombre de SQUARE de votre couleur.

#### ESPRIT D'ÉQUIPE

Faites le plus grand nombre de SQUARE de vos couleurs par équipe.

#### L'ÉQUIPIER ADVERSAIRE

Faites d'abord le plus grand nombre de SQUARE par équipe mais pour gagner vous devez avoir plus de SQUARE que votre partenaire!

## BLOQUEZ



### PRINCIPE DE JEU

À tour de rôle, posez une tuile dans l'espace de jeu afin de former un ou plusieurs SQUARE. Si vous ne pouvez pas jouer, vous passez votre tour.

Attention, vous êtes obligés de poser une tuile jouable (quelque soit la couleur du SQUARE formé).

La partie se termine lorsque toutes les tuiles jouables ont été posées.

Le joueur ayant le plus grand nombre de SQUARE de sa ou ses couleurs gagne la partie.

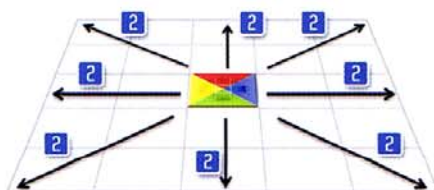
### EN TOURNOI (parties à 2 joueurs)

Sur le verso des tuiles sont représentés des carrés de couleurs différentes. Ils permettent de jouer une partie en 2 manches avec 2 jeux identiques.

Ainsi lors de la distribution des tuiles, un joueur prend toutes les tuiles présentant au verso un carré de même couleur. Il débute alors la partie. Lors de la seconde manche, c'est le joueur adverse qui prend ces mêmes tuiles et commence la partie.

En tournoi, les tuiles des joueurs sont visibles.

### ESPACE DE JEU (1 CuBe)

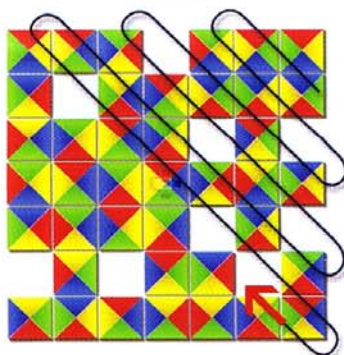


### AGRANDISSEZ VOTRE ESPACE DE JEU

Idéal pour des parties à 3 ou 4 joueurs (voir ci-contre) et pour le jeu SOLITAIRE.

Utilisez 2 cubes pour agrandir votre espace de jeu de 25 à 49 cases (7x7). Doublez alors le nombre de tuiles distribué à chaque joueur.

### COMPTER LES SQUARE EN FIN DE PARTIE (partie jouée avec 2 cubes)



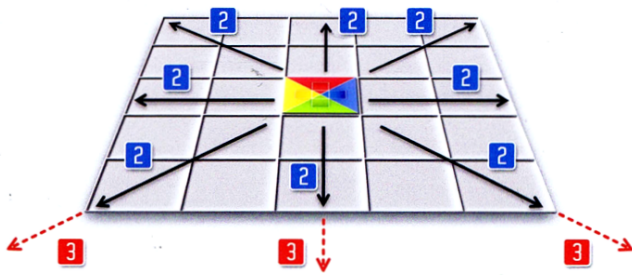
### VERSIONS NUMÉRIQUES



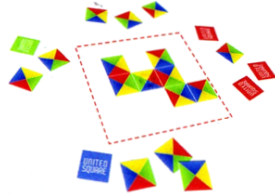
Jouez gratuitement aux versions numériques, seul contre l'ordinateur, en réseau, à 2 ou 4 joueurs.  
www.united-square.com

## 2 PLATEAUX DE JEU VIRTUELS

JOUEZ avec 1 JEU DE 24 CARRES sur 25 cases  
JOUEZ avec 2 JEUX DE 24 CARRES sur 49 cases



Une fois le carré avec le logo United Square posé, le plateau de jeu virtuel de 25 cases se délimite en ne pouvant jouer que 2 carrés à partir de celui-ci et 3 carrés pour le plateau de 49 cases.



## CONTENU DE LA BOITE

- 2 jeux identiques de 24 carrés  
Qui se distinguent au dos des carrés par la couleur du nom UNITED SQUARE



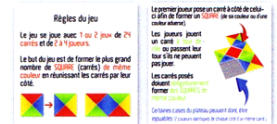
- 2 carrés avec le logo United Square  
Carrés utilisés comme repère des plateaux de jeu virtuels



- 4 carrés de couleur unie  
Pour afficher le choix de votre ou vos couleur(s)



- 2 carrés Règles du jeu



## TYPES DE PARTIES

Utilisez de préférence 1 jeu pour la partie à 2 joueurs  
et 1 ou 2 jeux pour les parties à 4 joueurs

### Le Face à Face : 2 joueurs

Chaque joueur choisit 2 couleurs.

Formule de jeu très stratégique où l'on connaît par défaut le jeu adverse!

### Chacun pour soi : 4 joueurs individuellement

Chaque joueur choisit 1 couleur. Vous avez 3 adversaires, des alliances apparaîtront pour contrer le meilleur joueur... qui peut être vous!

### Esprit d'équipe : 4 joueurs par équipe de 2

Chaque joueur choisit 1 couleur.

Les points sont additionnés entre les joueurs de la même équipe.

L'équipe ayant totalisé le plus de points gagne la partie.

N'oubliez pas de définir les bonnes stratégies avec votre partenaire.

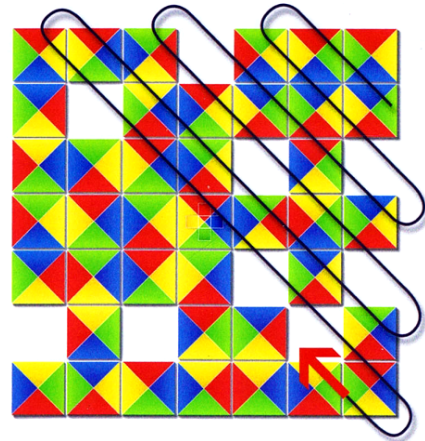
### L'équipier adversaire : 4 joueurs par équipe de 2

Chaque joueur choisit 1 couleur. Le gagnant est celui dont l'équipe a le plus de points et celui ayant réalisé le plus grand nombre de carrés au sein de son équipe.

Attention, votre partenaire est votre plus proche adversaire!

## COMPTER LES CARTES EN FIN DE PARTIE

Pour compter les cartes en fin de partie sans vous tromper, regardez le plateau virtuel dans la forme d'un losange et suivez les carrés de façon linéaire !



## Règles du jeu

Le jeu se joue avec 1 ou 2 jeux de 24 carrés et de 2 à 4 joueurs.

Le but du jeu est de former le plus grand nombre de **SQUARE** (carrés) de même couleur en réunissant les carrés par leur côté.



Chaque joueur choisit 1 ou 2 couleurs (voir types de parties) en utilisant les carrés unis.



Tous les carrés sont distribués.

Le jeu se déroule sur un plateau virtuel carré, composé de 25 ou 49 cases (voir "Les Plateaux de jeu virtuels").

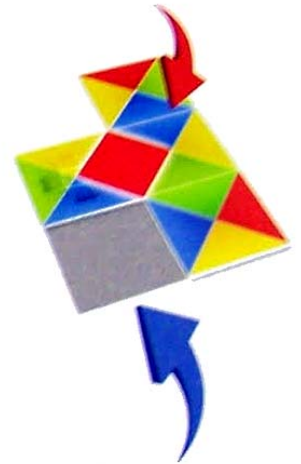
La partie commence en posant le carré avec le logo UNITED SQUARE au centre du plateau virtuel.



Le premier joueur pose un carré à côté de celui-ci afin de former un **SQUARE** (de sa couleur ou d'une couleur adverse).

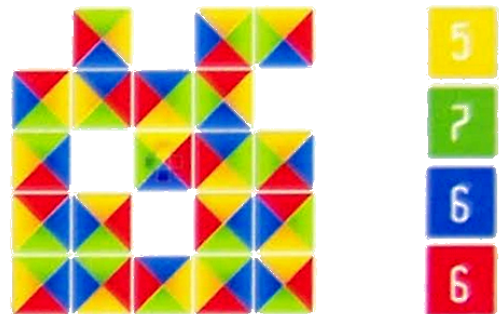
Les joueurs jouent un carré à tour de rôle ou passent leur tour s'ils ne peuvent pas jouer.

Les carrés posés doivent **obligatoirement** former des **SQUARES** de même couleur.



Certaines cases du plateau peuvent donc être **injouables** (2 couleurs identiques de chaque côté d'un même carré).

Le jeu s'arrête lorsque tous les carrés jouables sont posés. Le joueur ou l'équipe ayant le **plus grand nombre de SQUARE** gagne la partie.



Découvrez les versions online et mobiles des jeux United Square sur [www.united-square.com](http://www.united-square.com)