

Venice Connection

Un jeu de Alex Randolph, publié par Drei Magier Spiele en 1995/96

Contenu

16 tuiles recto-verso
les règles

Figure 1 : 

Comment Gagner

Le joueur qui termine le canal est le vainqueur.

Notez qu'il n'est pas nécessaire d'utiliser toutes les tuiles pour terminer la partie. Les schémas 2 à 5 montrent diverses parties terminées.



Figure 2



Figure 3

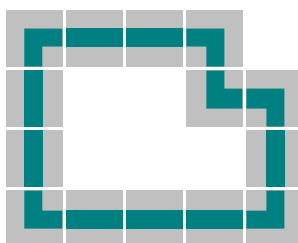


Figure 4

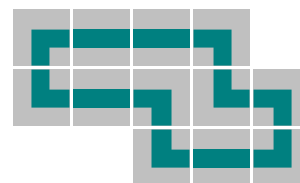


Figure 5

Déroulement de la partie

Les tuiles sont toutes identiques, chacune à un segment droit d'un côté et un virage de l'autre côté. Ces tuiles ne sont pas partagées entre les joueurs, mais sont disponibles pour l'un ou l'autre joueur.

Les adversaires jouent tour à tour.

Le joueur dont c'est le tour prend 1, 2, ou 3 tuiles, et les place sur la table, l'une à la suite de l'autre en alignement.

Si le joueur choisit de poser plus d'une tuile, celles-ci doivent être placées en ligne droite et être contiguës. Seules les tuiles doivent être contiguës, pas forcément le cours du canal. Les figures 6 à 11 montrent des exemples de jeux légaux.



Figure 6



Figure 7



Figure 8



Figure 9



Figure 10



Figure 11

Après le premier tour, au moins une des tuiles de la série jouée doit toucher une tuile déjà posée.

A son tour, un joueur doit poser au moins une tuile. Entre les tuiles qui sont contiguës le cours du canal doit être cohérent (voir figure 12). Les coins ne sont pas considérés comme contiguës (figure 13).

Les tuiles posées en séquence ne peuvent former un angle (figure 14).



Figure 12

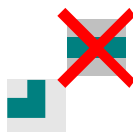


Figure 13



Figure 14

Impossible

Si le joueur dont c'est le tour pense, immédiatement après que son adversaire ait joué, qu'il n'est plus possible de terminer le canal, il dit "impossible!". L'adversaire joue alors seul.

Si le joueur défié parvient à terminer le canal avec les tuiles qui restent, il ou elle a gagné. S'il ne parvient pas à finir le canal, il a perdu.

Attention : il est très important de poser les tuiles de manière complexe, surtout au début du jeu.

Pour s'en persuader, il suffit de regarder les exemples donnés sur les figures 7 et 9 pour voir qu'elles sont en réalité très pauvres. Le jeu donné en figure 7 mène à une victoire immédiate en jouant comme indiqué sur la figure 7a, tandis que la figure 9a (qui montre une réponse à la figure 9) permet de forcer rapidement une victoire.

Amusez vous bien !



Figure 7a



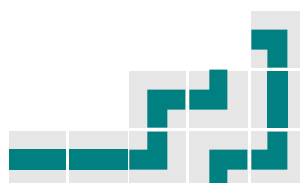
Figure 9a

Exercices

Voici un certain nombre d'exercices. Dans chaque cas, on peut trouver une séquence gagnante. L'exercice (a) est très facile, les suivants sont plus difficiles.



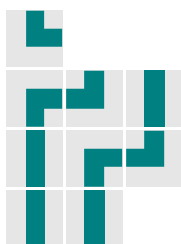
a



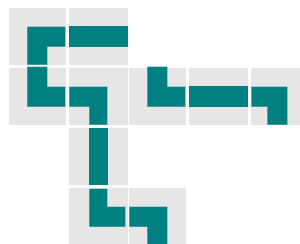
b



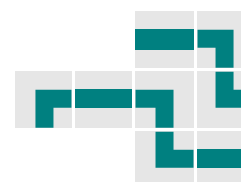
c



d



e



f

Solutions page suivante...

DREI MAGIER SPIELE GmbH
Mühlenstraße 10
91486 Uehlfeld
Telefon 09163/9999-0
Fax 09163/9999-5

