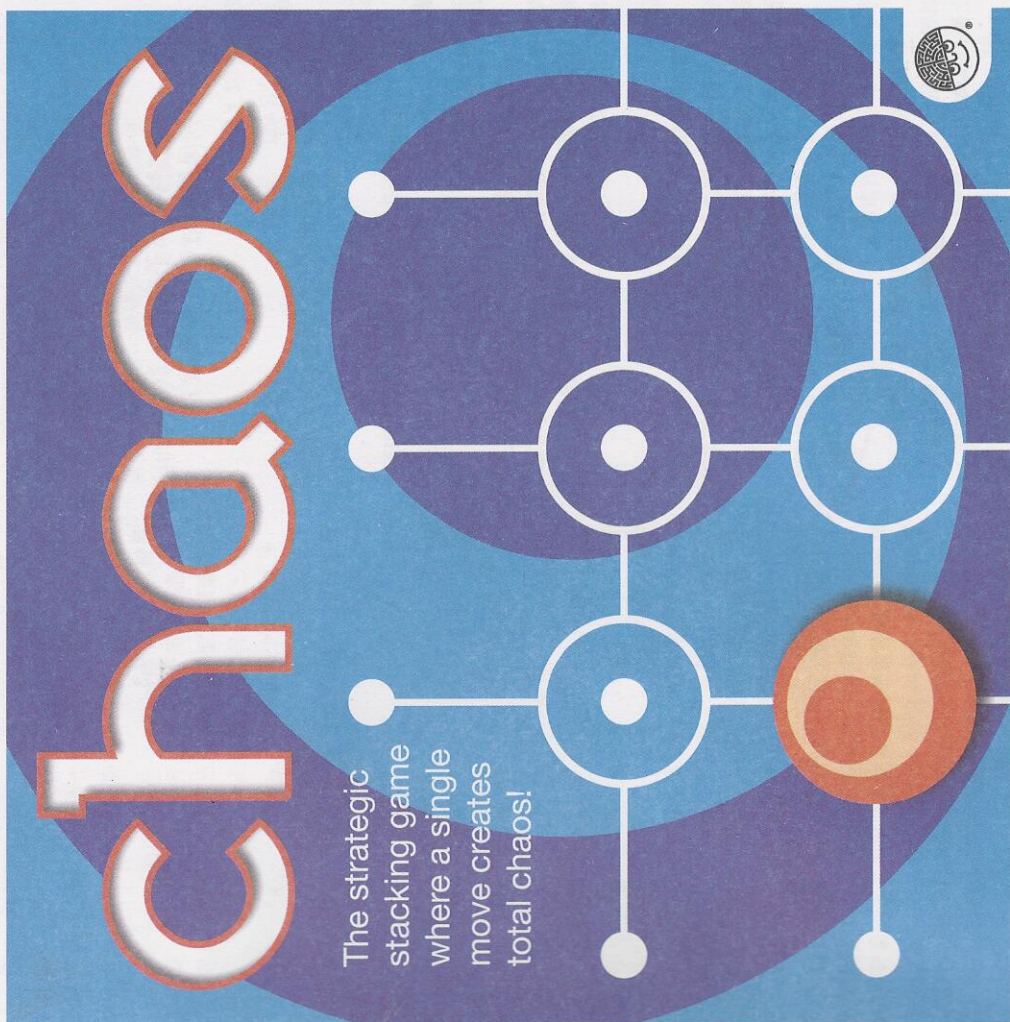


chaos

 **MindWare**
brainy toys for kids of all ages®
for other MindWare products visit
www.mindware.com



chaos

Le jeu de stratégie d'empilage où un seul coup crée un chaos total !

2 joueurs, âge 8 ans et plus

Contenu

Un plateau de jeu, 12 pièces bleues et 12 pièces orange.

But du jeu

Être le premier joueur à placer toutes ses pièces sur le plateau de jeu.

Préparation

Un joueur reçoit les pièces bleues et l'autre les pièces orange. Pour raccourcir le jeu ou pour que des joueurs plus jeunes puissent jouer, utilisez moins de pièces. Les joueurs s'assoient l'un en face de l'autre sur les côtés opposés du plateau.

Règles du jeu

Le joueur avec les pièces bleues joue en premier.
Les joueurs placent les pièces à tour de rôle une à la fois sur l'un des neufs cercles sur la grille de jeu. Une pièce peut être placée sur une case vide ou par dessus une autre pièce se trouvant déjà sur le plateau.

Lorsqu'une pièce est placée sur une autre, elles forment une « pile ».

Si un joueur ajoute une quatrième pièce sur une pile quelconque du plateau, la pile doit être « renversée ». Pour renverser une pile le joueur retire les quatre pièces dans la pile de la case de jeu et en place une dans chacune des quatre cases adjacentes. Les pièces provenant de la pile renversée doivent être placées dans l'ordre suivant :

- La pièce au sommet de la pile à renverser est placée sur l'espace adjacent le plus éloigné du joueur. (voir flèche n° 1)
 - La deuxième pièce est placée sur la case adjacente à droite du joueur. (voir flèche n° 2)
 - La troisième pièce est placée sur la case adjacente la plus proche du joueur. (voir flèche n° 3)
 - La quatrième pièce est placée sur la case adjacente à gauche du joueur. (voir flèche n° 4)
- L'opération est illustrée sur le schéma.

Si une pile sur la case latérale est renversée, une ou deux des pièces renversées n'auront aucune case adjacente où tomber. Les pièces qui ne tombent sur aucun des neuf cercles sont redistribuées aux joueurs qui utilisent ces couleurs.

Une fois une pile renversée, les pièces provenant de cette pile peuvent faire partie d'une nouvelle pile. Si une nouvelle pile de quatre est créée après qu'une autre pile soit renversée, la nouvelle pile doit également être renversée. Le tour d'un joueur ne se termine qu'une fois qu'il ou elle a placé une pièce et renversé une et toutes les piles formées.

Remarques

- Si un joueur renverse à son tour plus d'une pile, celui-ci peut choisir l'ordre de renversement des piles
- Si une série de renversements aboutit à former une pile comprenant plus de quatre pièces, seules les quatre pièces supérieures de la pile sont renversées. Une ou deux pièces du bas restent en place.
- Si convenu avant le début du jeu, vous devez signaler à votre adversaire que vous n'avez plus qu'une seule pièce à placer sur le plateau. Cette règle peut être utile lorsque les joueurs sont jeunes.

Pour gagner le jeu

Le premier joueur qui place toutes ses pièces sur le plateau a gagné.

Conseils stratégiques

- Essayez d'anticiper où les pièces vont se poser si elles sont renversées. Par exemple, placer votre pièce sur une case vide garantit qu'elle ne sera pas renversée vers l'avant ni vers l'arrière. De ce fait, la rangée centrale est un choix plus sûr en entrée de jeu.
- Une stratégie consiste à tenter votre adversaire à renverser une pile particulière en ajoutant une troisième pièce à la pile. Ceci peut être utile si en renversant la pile, vos pièces restent sur le plateau et celles de votre adversaire tombent sur le côté.
- Il est conseillé de renverser vous-même une pile si cela empêche votre adversaire de

renverser vos pièces faibles sur le plateau de jeu.

- S'il vous reste plusieurs pièces sur le plateau de jeu et qu'il en reste peu à votre adversaire, il vaut mieux essayer d'en renverser autant que possible. Même si vos propres pièces de couleur tombent aussi du plateau, n'importe quelle pièce tombée de votre adversaire retardera son avance et pourra vous donner le tour supplémentaire dont vous avez besoin pour gagner.