

BLOCKS



Spielregel • Rules
Spelregels • Règles





KWINTY

Jeu de stratégie pour 2 personnes par Fred Horn

Matériel

40 pions de deux couleurs.

Le pion

Même s'ils ne présentent aucune marque centrale, la surface latérale d'un pion est toujours considérée comme égale à deux carrés.

Idée générale du jeu

Les joueurs construisent ensemble un mur vertical avec leurs pions. Le but du jeu est d'aligner le premier 5 carrés de sa couleur.

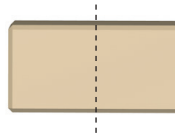
Préparation du jeu

Chaque joueur choisit sa couleur et reçoit les 20 pions correspondants. Le premier joueur est tiré au sort.

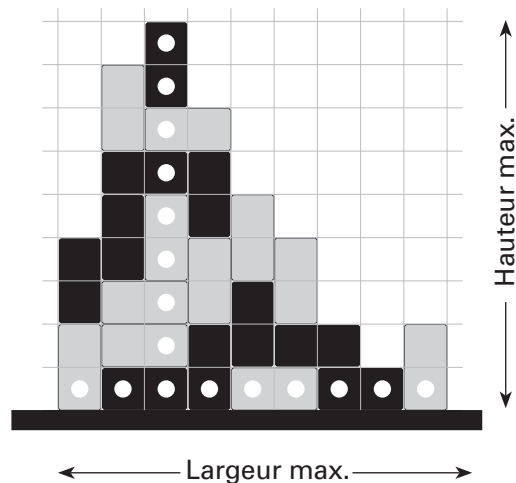
Déroulement du jeu

Le mur est construit entre les deux joueurs. Les joueurs posent chacun leur tour un pion de leur couleur.

Il ne doit pas excéder 9 carrés en largeur comme en hauteur.

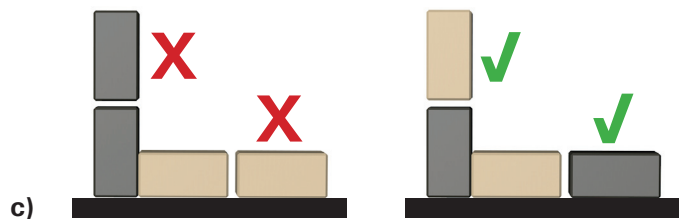


Le long côté d'un pion représente **2 carrés**.



Consignes générales de construction :

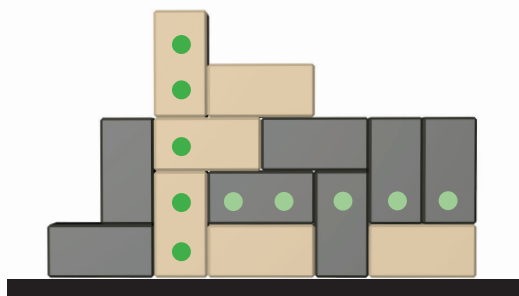
- a) Les premiers pions sont posés librement. Tout nouveau pion posé doit toucher au moins **un** pion déjà posé.
- b) Un pion peut être posé debout (verticalement) ou couché (horizontalement). Il doit toujours reposer entièrement.
- c) Les pions de la **même** couleur ne peuvent pas être accolés par leur petit côté.



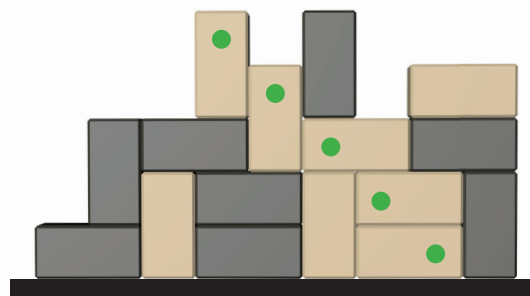
Fin de la partie

Le premier joueur qui arrive à aligner 5 carrés remporte la partie. Les carrés peuvent être alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale. Le perdant commence la partie suivante.

Si tous les pions ont été posés et qu'aucun des deux joueurs n'a pu aligner 5 carrés, celui qui a le plus de lignes de 4 carrés remporte la victoire. Si les joueurs ont tous les deux le même nombre de lignes de 4, ils sont ex-aequo.



Blanc gagne verticalement
Noir gagne horizontalement



Blanc gagne en diagonale

TURRIS

Jeu de stratégie pour 2 personnes par Steffen Mühlhäuser

Matériel

1 plateau de jeu

40 pions de deux couleurs

Le pion

Même s'ils ne présentent aucune marque centrale, la surface latérale d'un pion est toujours considérée comme égale à deux carrés.

Idée générale du jeu

Les joueurs construisent ensemble une tour. Le but du jeu est de poser ses pions de manière à former sur chaque face de la tour une surface continue de sa couleur la plus grande possible.

Préparation du jeu

Le plateau est posé entre les deux joueurs. Chaque joueur choisit sa couleur et reçoit les 20 pions correspondants. Le premier joueur est tiré au sort.

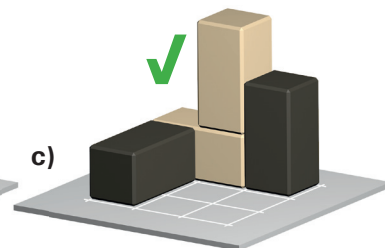
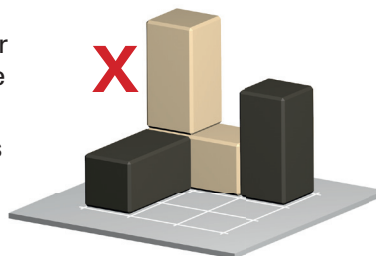
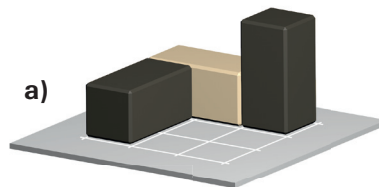
Déroulement du jeu

La tour est construite sur des « fondations » (support en feutre). Les joueurs posent chacun leur tour un pion de leur couleur. Le plan de la tour ne doit pas s'étendre sur plus de 3 x 3 carrés.

Pour pouvoir observer la tour de tous les côtés, les joueurs peuvent la faire tourner avec le plateau.

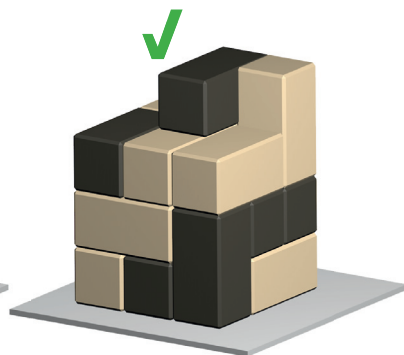
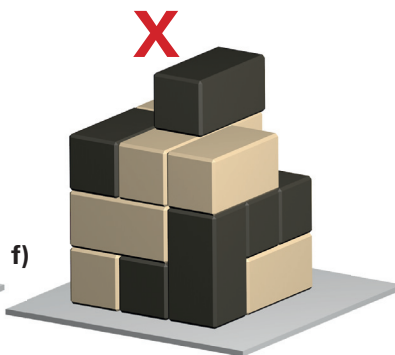
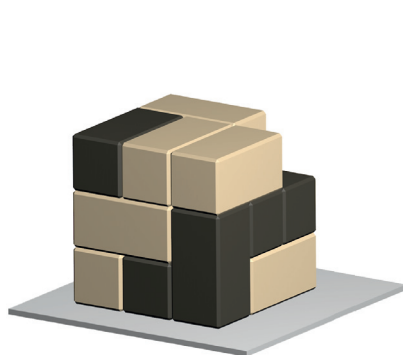
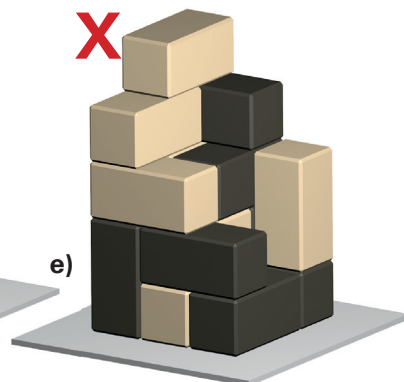
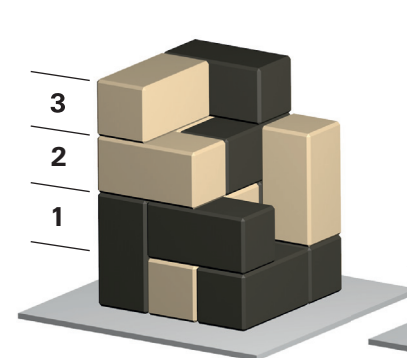
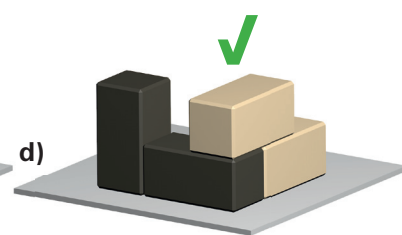
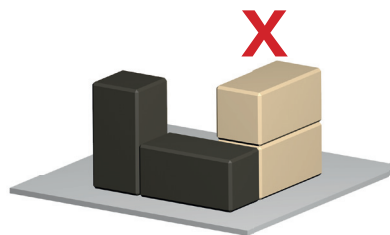


Le long côté d'un pion correspond à deux carrés, la coupe correspond à un carré.



Consignes générales de construction :

- a) Les premiers pions sont posés librement.
Tout nouveau pion posé doit toucher au moins **un** pion déjà posé.
- b) Un pion peut être posé debout (verticalement) ou couché (horizontalement). Il doit toujours reposer entièrement.
- c) Tout pion vertical doit être posé en contact par l'un des longs côtés avec un autre pion déjà posé. (Exception : le premier pion de la partie)
- d) Tout nouveau pion horizontal posé doit chevaucher deux autres pions.
- e) Pour l'ensemble de la tour : pas plus de trois niveaux max. ne peuvent être laissés inachevés. Aucun niveau supérieur ne peut être commencé tant que le niveau le plus bas n'est pas complet.
- f) Le milieu d'un nouveau niveau ne peut être occupé que si ce niveau compte déjà au moins un pion à une extrémité.



Bonus

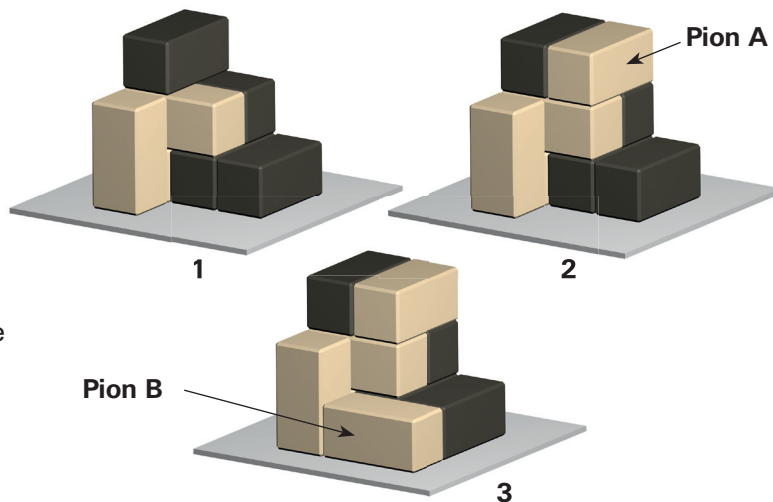
Le joueur qui pose un pion horizontal avec une moitié au milieu de la tour ou un pion vertical au milieu de la tour reçoit un bonus. Il peut, soit poser un autre de ses pions, soit retirer de la tour un pion adverse et le rendre à l'autre joueur.

(Exception : le dernier pion posé par l'adversaire)

L'espace libéré ne peut être occupé de nouveau par l'adversaire au coup suivant.

Restriction : un pion ne peut pas être retiré dès lors que la consigne de construction e) n'en est plus respectée.

Exemple de bonus : Blanc joue le pion A, touche le milieu de la tour et peut poser le pion bonus (B).



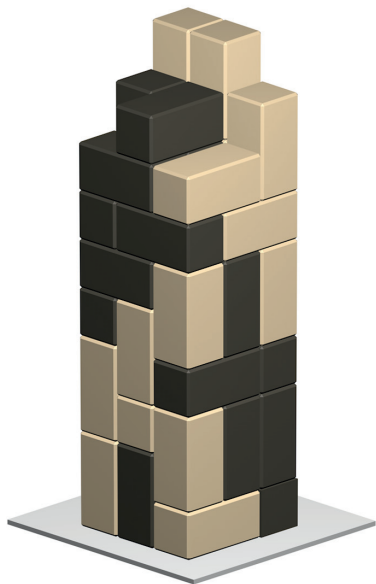
Fin de la partie et évaluation

Le jeu se termine lorsque tous les pions ont été posés. (Si l'un des deux joueurs n'a plus de pions, l'autre peut poser tous ceux qui lui restent).

Les quatre faces latérales de la tour et le toit (dessus) sont évalués séparément. Tous les carrés visibles d'une face sont pris en compte et comptés. Les surfaces de pions en retrait, uniquement accolées visuellement avec les pions de devant, sont aussi décomptées.

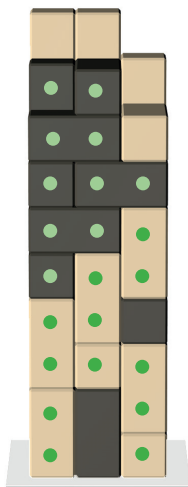
Pour chacune des quatre faces et du toit, seul une surface continue (la plus grande) d'une même couleur est décomptée et les points correspondants attribués au joueur correspondant. (Chaque carré vaut 1 point). On obtient ainsi cinq sommes par joueur, qui sont additionnées pour obtenir le nombre de points total de chaque joueur.

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.



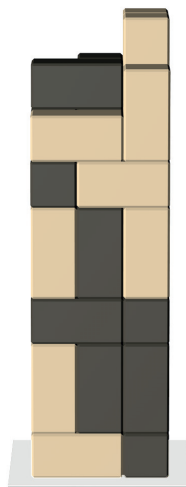
Tour achevée

Évaluation



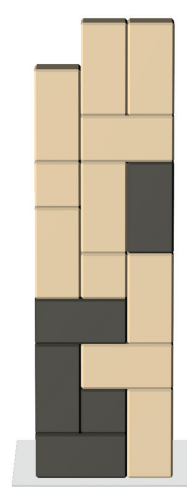
Face A

Noir	10 P
Blanc	12 P



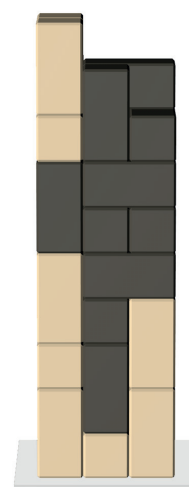
Face B

Noir	10 P
Blanc	9 P



Face C

Noir	7 P
Blanc	20 P



Face D

Noir	15 P
Blanc	10 P

Toit

Noir	4 P
Blanc	5 P



Total :	Noir	46 P
	Blanc	56 P



© 2014 by **Steffen-Spiele**

© 2014 by **Fred Horn**

Zum Spielplatz 2

56288 Krastel

www.steffen-spiele.de

post@steffen-spiele.de

Gestaltung und graphische Arbeiten:

Steffen Mühlhäuser,

Bernhard Kümmelmann

Spielmaterial: Fa. Weiß in Zandt

Druck und Verarbeitung: Ludofact