



INSTRUCTIONS

Nombre de joueurs : 2 - 3

De 8 ans à l'âge adulte

Durée du jeu : 15 - 30 minutes

CONTENU :

48 tuiles multicolores, 1 tuile rouge, 1 tuile bleue, 1 tuile blanche

BUT DU JEU :

Formez un maximum d'hexagones dans la couleur sélectionnée tout en empêchant vos adversaires d'en réaliser dans leur couleur. À la fin de la partie, le joueur totalisant le plus grand nombre d'hexagones complets est déclaré vainqueur.

DÉBUT DE LA PARTIE :

Les joueurs choisissent la tuile rouge, bleue ou blanche pour être la couleur de leur choix. Si un joueur choisit la tuile rouge, son objectif sera de former des hexagones rouges. Les 48 tuiles multicolores sont mélangées et réparties équitablement parmi les joueurs. Pour une partie à 2 joueurs, chaque joueur choisit 24 tuiles ; pour une partie à 3 joueurs, chaque joueur en choisit 16. Il existe deux différents modèles de tuiles multicolores. Les joueurs pourraient trouver judicieux de classer les tuiles par pile en fonction du modèle.

DÉROULEMENT DU JEU :

Déterminez celui qui commence. Le premier joueur place sa première tuile sur la table.

À tour de rôle, placez une tuile de sorte que la couleur de votre choix soit adjacente à la même couleur sur une tuile déjà jouée.

REGLES DE POSITIONNEMENT ET DU JEU :

La première tuile à être placée doit être multicolore. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les joueurs positionnent leur tuile de sorte que la couleur de leur choix soit adjacente à la même couleur sur une tuile déjà jouée.

Par exemple : si un joueur a choisi de former des hexagones rouges, il doit placer ses tuiles contre une section rouge d'une tuile déjà posée. (Figure 1.)

Lorsqu'une tuile jouxte plusieurs côtés de tuiles mises en jeu, toutes les couleurs des parties en contact doivent être identiques. (Figure 2.)

Il est possible d'effectuer un blocage en positionnant des tuiles qui empêchent les adversaires d'effectuer un mouvement valable. (Figure 3.)

Si un joueur est dans l'incapacité d'effectuer un mouvement valable, il passe son tour.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les tuiles aient été utilisées ou qu'il ne soit plus possible d'effectuer de mouvement valable.

SCORES ET VICTOIRE :

Un point est accordé pour chaque hexagone complet. (Figure 4.)

Un point bonus est accordé si une tuile de couleur pleine est entourée de tous côtés par la même couleur, rapportant un total de 4 points. (Figure 5.)

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus grand nombre d'hexagones complets en fin de partie.

En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui a marqué un point bonus.

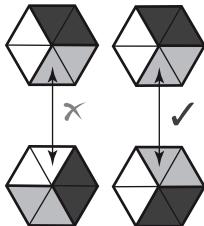


Figure 1

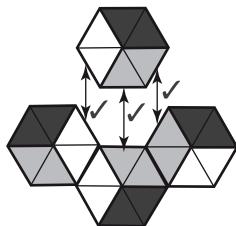


Figure 2

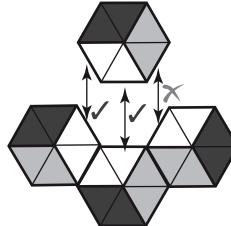


Figure 3

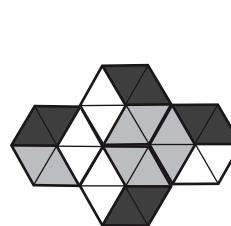


Figure 4

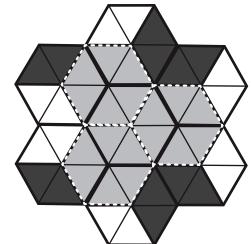


Figure 5