

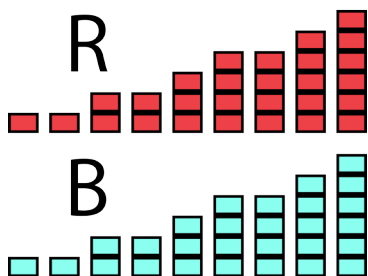
Jeu de société pour deux joueurs
Durée : 15- 20 minutes

Auteur : Axel Renaud

1: LES PIÈCES

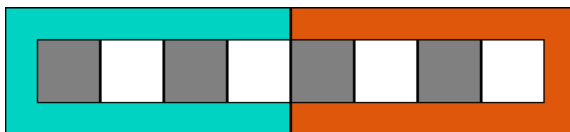
18 pions

- 2 pions de 1 étage R/B
- 2 pions de 2 étages R/B
- 1 pion de 3 étages R/B
- 2 pions de 4 étages R/B
- 1 pion de 5 étages R/B
- 1 pion de 6 étages R/B



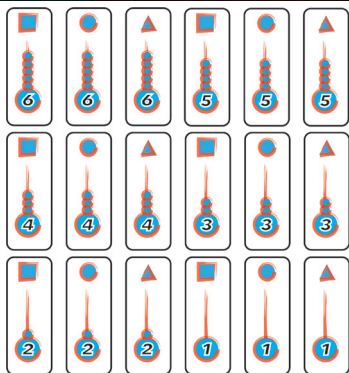
1 plateau

Le pont est constitué de 8 cases, 4 noires et 4 blanches. 4 cases sont dans la zone rouge, et les 4 autres dans la zone bleue.



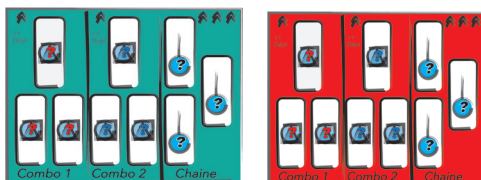
18 tuiles

- 3 tuiles de 1 étage
- 3 tuiles de 2 étages
- 3 tuiles de 3 étages
- 3 tuiles de 4 étages
- 3 tuiles de 5 étages
- 3 tuiles de 6 étages



2 tuiliers

- 1 rouge
- 1 bleu



2: LE BUT

Obtenir le plus de points de victoire au cours des 3 manches de la partie.

3: LES PTS: DE VICTOIRE

A chaque fin de manche :

- Atteindre l'autre rive rapporte 4 pts. de victoire. (cf. déroulement d'une manche).
- Chaque pion d'un joueur, encore sur le pont à la fin de la manche, lui rapporte 1 pt. de victoire.
- Chaque combo (cf. tuilier) complété sur le tuilier rapporte 1 pt. de victoire.
- L'enchaînement (cf. tuilier) complété sur le tuilier rapporte 3 pts. de victoire.

4: LE DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Conditions de fin de manche

Une manche se termine lorsqu'un joueur passe un pion de l'autre côté du pont (hors de la zone de jeu), ou lorsque toutes les tuiles ont posées.

Les pions tombés ne sont plus utilisables pour la manche, mais seront de nouveau disponibles à la manche suivante.

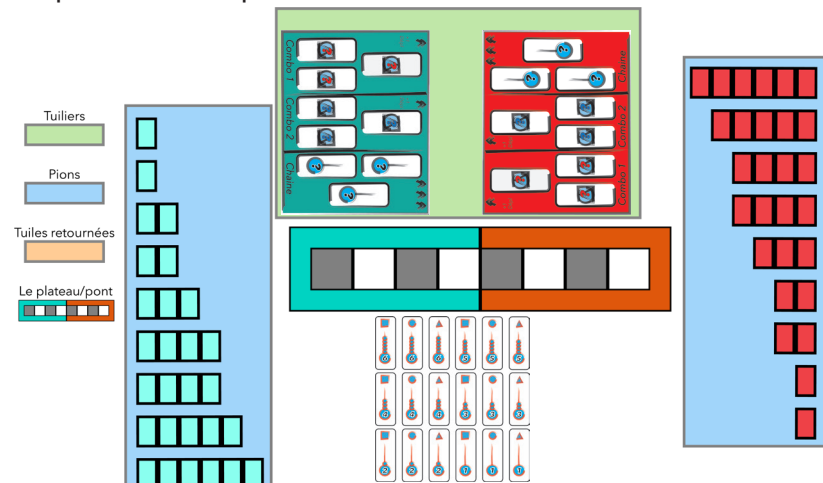
Installation

Les joueurs choisissent chacun une couleur et disposent devant eux tous les pions et le tuilier qui correspondent à cette couleur.

Le pont est posé entre les joueurs qui se situent bout à bout. A côté du pont, les tuiles sont éparpillées face cachée.

Les joueurs choisissent 3 tuiles au hasard qu'ils gardent dans leurs mains. Ils ne doivent pas les dévoiler à leur adversaire.

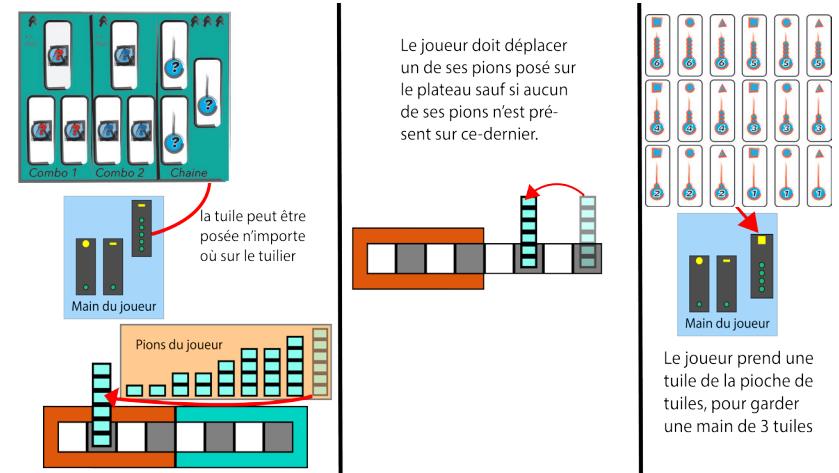
Le premier tour peut alors commencer.



Tour du joueur

- le joueur pose une tuile sur le tuilier (obligatoire) :
- il doit alors invoquer le pion correspondant sur le plateau. (Cf. Déplacement des pions)
 - si le joueur ne possède plus le pion indiqué sur la tuile il ne pose pas de pion durant ce tour.
 - Attention : on ne peut pas diviser le chiffre de la tuile ou poser un pion plus petit ou plus grand que celui-ci.
- Le joueur déplace n'importe lequel de ses pions posé sur le pont (obligatoire). Si le joueur ne possède aucun pion sur le pont il passe directement à l'étape suivante.

- Le joueur pioche une nouvelle tuile pour en obtenir 3 à nouveau (si il reste des tuiles dans la pioche).
- C'est au tour de l'autre joueur...

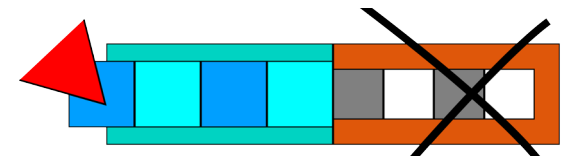


5: LES ACTIONS DES PIONS

Il ne peut y avoir qu'un seul pion posé sur une case à tout moment de la partie.

Invocation des pions

Les joueurs peuvent placer leurs pions sur l'une des quatre premières cases devant eux à condition que la case choisie soit vide.



Mouvements des pions

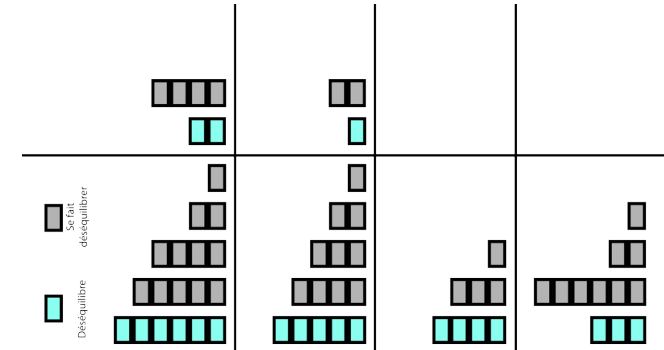
- les joueurs avancent leurs pions en direction de l'extrémité du plateau du côté de leur adversaire.
- Les pions paires se déplacent de 2 cases obligatoirement
- Les pions impaires se déplacent de 1 case obligatoirement
- Lorsqu'un pion pousse un pion du pont, il cesse tout déplacement pour le tour (bonus compris)
- Un pion ne peut pas passer au dessus d'un autre pion: si il passe par une case occupée (pion allié compris) il doit se référer à la loi d'équilibre afin de déterminer quel pion obtiendra la case et quel pion sera éliminé de la manche

Loi d'équilibre

- le plus grand des deux pions déséquilibre le plus petit et remporte l'emplacement sur la case
- Si un pion fait exactement la moitié de l'autre, il gagne le duel et obtient la case.

Le glissement : exception des pions 1 et 6

- Lors d'un déplacement, si le pion 1 rencontre le pion 6, et inversement, ils n'appliquent pas la loi d'équilibre et terminent leur déplacement.
- A la fin du déplacement, si le 1 tombe sur la même case que le 6, ou inversement, le plus grand remporte la case. (cf la loi d'équilibre)



6: LE TUILLIER

Lorsqu'un joueur joue une tuile, il est obligé de poser cette dernière sur le tuillier. Ainsi, le joueur peut obtenir un combo ou deux, un enchaînement ou rien.

Il est interdit de modifier la place des tuiles, au cours de la manche.

Lorsque toutes les tuiles sont utilisées et complètent entièrement les tuilliers, la manche est finie.

Combos

Pour obtenir un combo, il faut compléter une des deux sections combo (indiquées comme tel sur le tuillier) avec 3 tuiles de même symbole. Il est possible d'obtenir les deux combos avec les mêmes symboles.

Enchaînement (ou chaîne)

Pour obtenir un enchaînement, il faut compléter la section chaîne avec 3 tuiles du même chiffre.

SOMMAIRE

1. Les pièces
2. Le but
3. Les pts. de victoire
4. Le déroulement d'une manche
5. Les actions des pions
6. Le tuilier