

ÂGE CONSEILLÉ

à partir de
6-7 ans

DURÉE D'UNE PARTIE

10 à 20
minutes

NOMBRE JOUEURS

2 à 6

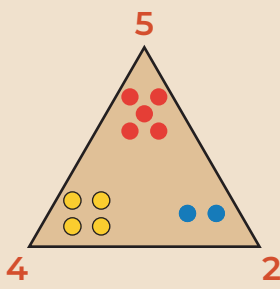
CONTENU DU JEU : 56 tuiles triangulaires en bois.

Chaque tuile porte trois valeurs, de 0 à 5, en points de couleur : les couleurs aident à lire les valeurs d'un coup d'œil, elles ne changent rien à la règle. Prévoyez un papier et un crayon pour les scores.

LE BUT DU JEU : Marquer le plus de points en posant ses tuiles. La partie se joue en 400 points.

MISE EN PLACE : Mélangez les tuiles face cachée. À 2 joueurs, chacun en prend 9. À 3 ou 4 joueurs, 7. À 5 ou 6 joueurs, 6. Le reste forme la pioche.

Le premier coup : le joueur qui a le triple le plus fort (5-5-5, puis 4-4-4...) le pose et marque sa valeur + 10 points. Le triple 0 rapporte 40 points. Sans triple, la tuile la plus forte commence, sans bonus.



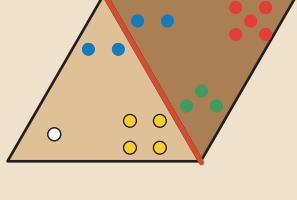
Trois coins, trois valeurs.

Cette tuile vaut
 $4 + 2 + 5 = 11$ points.

Lire une tuile

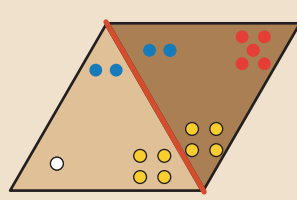
	coin vide = 0	○	1 point blanc = 1
● ●	2 points bleus = 2	● ● ●	3 points verts = 3
● ● ● ●	4 points jaunes = 4	● ● ● ● ●	5 points rouges = 5

Le code des couleurs



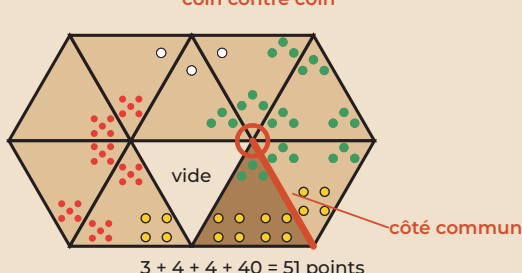
**Coup
interdit**

4 face à 3 : un seul coin diffère, la pose est refusée



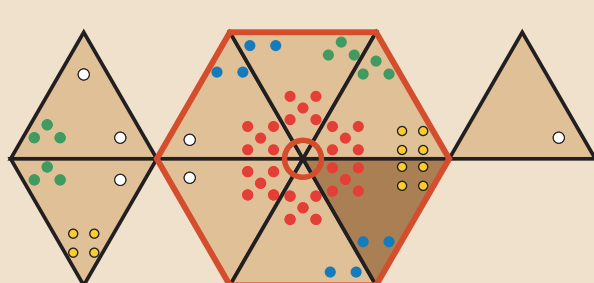
**Coup
valable**

4 face à 4, 2 face à 2 : la tuile foncée se pose et marque $2 + 5 + 4 = 11$ points



$3 + 4 + 4 + 40 = 51$ points

Le pont : la tuile foncée a un côté commun avec la tuile de droite, et sa pointe ne touche les tuiles du haut que par un coin, au-dessus du vide. +40 points



$5 + 4 + 2 + 50 = 61$ points

L'hexagone : 6 tuiles autour d'un même point, toutes avec la même valeur (5) à ce coin. La tuile foncée ferme l'hexagone : +50 points. Deux hexagones d'un coup : +60, trois : +70

RÈGLE DU JEU : Chacun son tour, on pose une tuile contre un côté d'une tuile en jeu : les deux valeurs de ce côté doivent correspondre, et chaque pointe qui en touche une autre aussi. On marque la somme des trois valeurs de la tuile posée.

La pioche : si on ne peut pas jouer, on pioche (-5 points par tuile, 3 tuiles maximum). Toujours bloqué : -10 points de plus et on passe. Pioche vide : on passe sans pénalité.

Les bonus : pont : +40 (pour former un pont, il faut un espace vide de chaque côté de la tuile jouée, et que la pointe opposée corresponde). Tuile qui correspond par deux côtés : +40. Hexagone fermé : +50, deux hexagones : +60, trois : +70.

Fin de la manche : le premier qui pose sa dernière tuile marque 25 points + les points restés chez les autres. Jeu bloqué : celui qui a le moins de points en main marque les points des autres, moins les siens.

Fin de la partie : dès qu'un joueur atteint 400 points, on termine la manche. Le plus haut score gagne.



Nous adorons voir vos parties !

Partagez vos moments de jeu sur nos réseaux et identifiez-nous @jeuxfaugere