

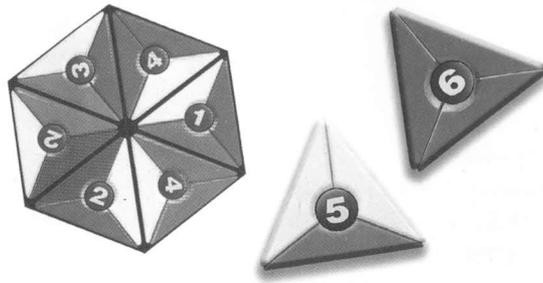


00425

Spelregels Règle de jeu Spielanleitung Game rules

SPECTRANGLE®



F**SPECTRANGLE®****Contenu:**

- 1 plateau de jeu
- 36 pièces triangulaires multicolores
- 8 marqueurs de 4 couleurs
- 1 sac
- 1 règle de jeu

Spectrangle® est un jeu de société pour deux, trois ou quatre joueurs. A quatre, on peut également jouer en équipes (voir plus loin).

Préparation du jeu:

1. Mettre toutes les pièces dans le sac.
2. Chaque joueur tire au hasard une pièce du sac. Celui dont la pièce a la valeur la plus élevée commence la partie.
3. Chaque joueur tire encore trois pièces du sac afin que chacun en ait quatre. Les pièces sont posées sur la table et doivent être bien visibles par tous.
4. Chaque joueur ou équipe prend deux marqueurs d'une même couleur.

But du jeu:

Le but du jeu est de marquer le plus de points possible. Pour y parvenir, il faut utiliser au mieux les combinaisons offertes et essayer de bloquer son ou ses adversaires.

Le jeu:

Le joueur qui commence pose la première pièce sur le plateau. Il peut s'agir de n'importe quelle case, à l'exception d'une "case bonus" (case comportant un chiffre). Il gagne alors le nombre de points marqués sur la pièce qu'il pose. Le joueur tire ensuite une autre pièce du sac et complète ainsi son jeu de façon à avoir toujours 4 pièces.

C'est ensuite au tour des autres joueurs en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Chacun à son tour pose une nouvelle pièce qui doit en toucher au moins une déjà posée et coïncider avec sa couleur.

Une exception:

Le joker (blanc) remplace n'importe quelle couleur. Lorsque qu'il est posé sur le plateau, toutes les autres pièces peuvent venir s'y juxtaposer.

Une pièce posée ne peut plus être déplacée (il en est de même pour le joker).

Un joueur n'a pas le droit de passer son tour s'il a la possibilité de jouer.

Si un joueur ne peut pas poser de pièce il a le choix entre:

- a. passer son tour.
- b. échanger une de ses pièces contre une autre du sac et passer son tour. Chaque joueur doit

reprendre une pièce après avoir joué pour compléter son jeu. La partie est terminée lorsque le sac est vide et que plus personne ne peut jouer. Il peut arriver qu'un joueur ne puisse pas poser de pièce pendant plusieurs tours.

Compter les points:

Les points obtenus par les joueurs sont notés sur le tableau de marque entourant le plateau à l'aide des marqueurs de couleur. Chaque joueur ou équipe en a deux afin de noter plus facilement son score. Dès qu'un joueur a posé une pièce, il compte ses points en avançant son premier marqueur du nombre de points réalisés. Au tour suivant les points obtenus sont ajoutés à ceux déjà acquis. On utilise alors le second marqueur pour compter le nouveau score, en partant du premier marqueur. On peut ainsi toujours vérifier qu'un joueur n'a pas fait d'erreur en comptant. La partie n'est terminée que lorsque le sac est vide et que plus personne ne peut jouer. Si deux joueurs ou équipes font le même nombre de points, les marqueurs doivent être placés l'un sur l'autre sur le tableau de marquage.

Les points sont comptés comme suit:

1. La première pièce posée sur le plateau, puis toute pièce ayant un côté commun avec une seule autre pièce posée. Points marqués: la valeur de la pièce.
2. Une pièce touchant deux ou trois autres pièces. Points marqués: on multiplie la valeur de la pièce par le nombre de côtés communs.
3. Une pièce posée sur une "case bonus" (les cases avec un 2, un 3 ou un 4). Points marqués: on multiplie le bonus par la valeur de la pièce.

Résumé:

Les points sont toujours calculés comme suit: la valeur de la pièce posée, multipliée par le nombre de côtés touchés, multiplié par le bonus éventuel.

Si la partie est terminée et que des joueurs ont encore des pièces, la valeur de celles-ci sera déduite de leurs points.

Variante du jeu en équipe:

Le jeu est encore plus passionnant à 2 joueurs contre 2 autres. Les partenaires d'une même équipe sont assis face à face. Les joueurs jouent chacun à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque équipe doit imaginer des combinaisons ou tactiques pour gagner. Exemple: le premier joueur peut placer sa pièce de façon à bloquer l'adversaire, tout en permettant à son partenaire de marquer un grand nombre de points. NB: les deux membres d'une équipe jouent alors avec une seule couleur de marqueur.