

# GUZZLE



F GB D NL E

ans - years  
años - Jahre  
6-99

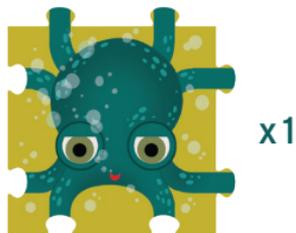
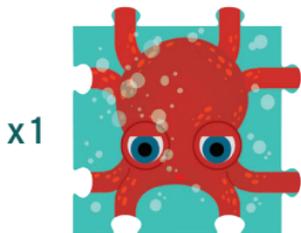
I P S DK RUS



# GUZZLE

---

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto  
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



## F Règle du jeu



6 - 99 ans



2 joueurs



15 min

### Contenu du jeu :

2 sets de 41 pièces pour réaliser un poulpe.

1 set = 1 tête de poulpe, 8 pièces « fin de tentacule »

+ 16 pièces « 2 sorties » + 16 pièces « 4 sorties »

2 sorties :



4 sorties :



### Principe du jeu :

Guzzle est une bataille de puzzle.  
Les 2 joueurs s'affrontent dans une course pour être le plus rapide à réaliser un poulpe parfait.

**But du jeu :** Construire un poulpe avec ses huit tentacules le plus vite possible.

**Mise en place du jeu :** Chaque joueur prend un set de 41 pièces (même couleur de poulpe).

**Déroulement du jeu :** Avant de démarrer les joueurs choisissent ensemble un niveau de difficulté ou un modèle à réaliser.

Les niveaux de difficulté dépendent du nombre de pièce « 4 sorties » utilisées.

En fonction du niveau choisit, les joueurs devront réaliser un poulpe en utilisant au minimum le nombre de pièces « 4 sorties » imposées.

Dès que les joueurs ont choisi le niveau, ils commencent à réaliser leur poulpe.

Dès qu'un joueur pense avoir terminé il arrête le jeu et on vérifie :

- Le nombre de pièces « 4 sorties » utilisé,
- La validité du poulpe (Cf « Poulpe valide »).

Si tout est bon le joueur gagne la manche. Les poulpes sont défaits et on démarre une nouvelle manche.

### Poulpe valide :

- Un poulpe doit avoir ses 8 tuiles « fin de tentacules »,
- Il ne doit pas rester de pièces « 2 sorties » ou « 4 sorties » non connectées,
- Il ne doit pas y avoir de « vers » ou de « ronds », c'est à dire des tentacules non reliés à la tête du poulpe.

### Niveau de difficulté :

Les niveaux de difficulté vont dépendre du nombre de pièce « 4 sorties » imposées.

**Niveau 1 :** utiliser 2 pièces « 4 sorties »

**Niveau 5 :** utiliser 10 pièces « 4 sorties »

**Niveau 2 :** utiliser 4 pièces « 4 sorties »

**Niveau 6 :** utiliser 12 pièces « 4 sorties »

**Niveau 3 :** utiliser 6 pièces « 4 sorties »

**Niveau 7 :** utiliser 14 pièces « 4 sorties »

**Niveau 4 :** utiliser 8 pièces « 4 sorties »

**Niveau 8 :** utiliser 16 pièces « 4 sorties »

**NB :** Lors de parties mettant en jeu des joueurs de niveaux différents, il est possible d'imposer un niveau de difficulté différent entre les joueurs.

### Modèle à réaliser

Une autre manière de jouer est d'imposer un modèle. Les joueurs peuvent utiliser les pièces de leur choix mais doivent réaliser un poulpe qui suit une forme imposée. Comme précédemment les joueurs choisissent le modèle imposé et démarrent leur poulpe. Dès qu'un joueur pense avoir terminé il arrête le jeu et on vérifie :

- que la forme imposée a été respectée,
- la validité du poulpe.

Si tout est bon le joueur gagne la manche. Les poulpes sont défaits et on démarre une nouvelle manche.

Les différents modèles imposés sont proposés en fin de livret.

### Fin de la partie :

Dès qu'un joueur a gagné 3 manches, il remporte la partie !

### Astuces

Pour un démarrage plus rapide, il est recommandé de regrouper les types de pièces entre elles : les pièces « fin de tentacule », les pièces « 2 sorties » et les pièces « 4 sorties ». La tête de poulpe est placée devant soi.

