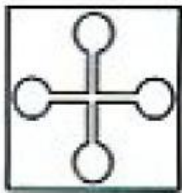


LE BUT DU JEU

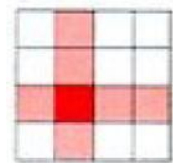
Créer le plus possible de lignes avec 3 pièces de votre couleur. (Le calcul des points se fait plus tard). Les joueurs pour cela utilisent des pièces spéciales qui influent les possibilités de leur adversaire. Avant de lire les règles, n'hésitez pas à lire **le descriptif des pièces** pour mieux les connaître. *Un exemple de partie précise l'ensemble des règles.*

LE DESCRIPTIF DES PIÈCES

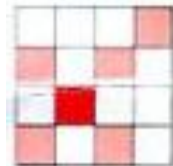
Dans chaque cas, une illustration colorée en rose indique l'endroit où votre adversaire pourrait jouer. Souvenez-vous qu'une pièce jouée affecte votre adversaire comme indiqué **SEULEMENT AU TOUR SUIVANT**.



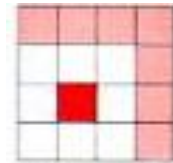
LIGNES DROITES - Votre adversaire devra jouer sur l'une des cases vides qui se trouve sur la ligne droite sur laquelle vous avez joué.



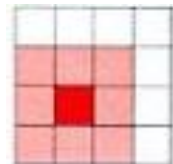
DIAGONALES - Votre adversaire devra jouer sur l'une des cases vides qui se trouvent sur la diagonale à partir de la case sur laquelle vous avez joué.



POUSSOIRS - Votre adversaire devra jouer sur une case vide qui ne touche pas la case sur laquelle vous avez joué.

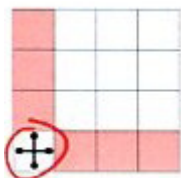


EXTRACTEURS - Votre adversaire devra jouer sur une case vide qui touche la case sur laquelle vous avez joué.



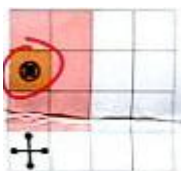
MISE EN PLACE

Chaque joueur prend 8 pièces d'une couleur. Placez-les face visible et clairement apercevable. Prenez-les 4 pièces les plus larges et placez-les pour former un carré.



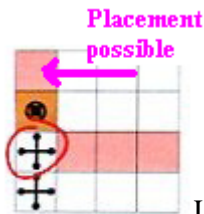
Le joueur blanc commence en plaçant une pièce LIGNE DROITE sur un coin extérieur.

Dans notre exemple, le joueur blanc choisit de placer une pièce LIGNE DROITE sur le coin extérieur.



Le joueur noir doit maintenant considérer les règles de placements que génèrent la pièce LIGNE DROITE.

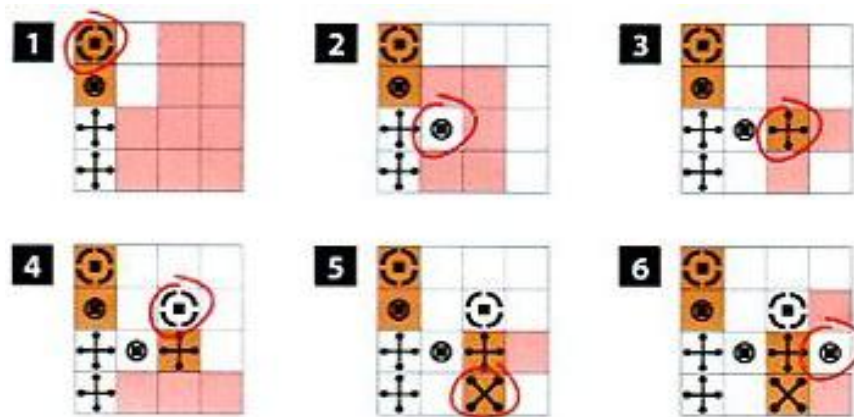
Le joueur noir choisit de placer une pièce EXTRACTEUR comme illustré.



Le placement des pièces ne bloque pas le placement des autres pièces.
Le joueur noir pourrait jouer sur la case rose la plus haute comme illustrée après que le joueur blanc ait joué sa pièce LIGNE DROITE.

Le jeu se poursuit ainsi pour chaque joueur en prenant en compte des contraintes de placement imposées par les pièces posées. Les pièces ne conservent pas leurs pouvoirs. Elles agissent que pendant le tour suivant des joueurs.

Voici la suite des tours joués dans notre exemple :



PASSER

Si vous ne pouvez pas jouer parce que les cases restantes ne permettent pas de positionner une pièce, vous devez **PASSER**. Si l'autre joueur passe, vous avez le droit de jouer n'importe où sur le plateau. Vous devez faire en sorte que votre adversaire passe de nouveau.



1) La pièce LIGNE DROITE du joueur noir impose au joueur blanc de jouer une pièce DIAGONALE sur le coin



2) La pièce DIAGONALE du joueur blanc ne permet pas au joueur noir de jouer en diagonale. Le joueur blanc continue de jouer.



3) Le joueur blanc joue à nouveau une pièce DIAGONALE qui contraint à nouveau le joueur noir de passer. Le joueur blanc continue de jouer.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin :

- Dès qu'un joueur place sa dernière pièce, son adversaire a la possibilité de jouer **UNE DERNIERE** fois,
- Les joueurs abandonnent s'ils doivent passer tous les deux.



1) La dernière pièce du joueur blanc est un POUSSOIR qui oblige le joueur noir à jouer une dernière pièce.

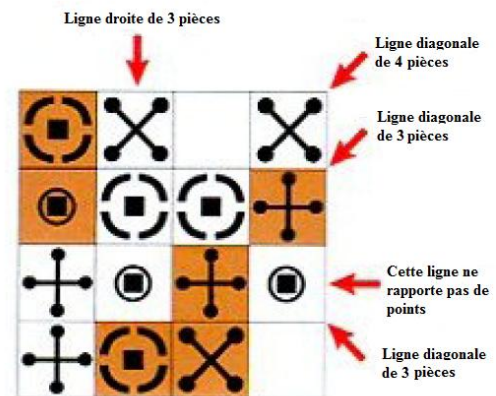


2) Le joueur noir place la dernière pièce : un POUSSOIR. La partie prend fin.

LES POINTS

Le joueur marque 1 point pour chaque LIGNE droite ou diagonale continue de 3 pièces d'une même couleur. Les lignes de plus de 3 pièces d'une même couleur marquent un point de plus ; un point de plus pour chaque pièce en plus. Ainsi, une ligne de 4 pièces vaut 2 points.

Exemple : le joueur blanc marque 4 points (une ligne de 4 pièces et 2 lignes de 3 pièces).
Le joueur noir marque 1 point (une ligne de 3 pièces).
Remarquez que sur chaque ligne, les pièces se suivent **consécutivement**. Si un espace/case ou une pièce adverse interrompt une ligne ; il n'y a pas de points attribués.



REGLES AVANCEES

Lorsque les joueurs se sont familiarisés avec les règles et le plateau de base, ils peuvent s'essayer avec d'autres configurations de plateau.

Certains agencements du plateau peuvent devenir assez irréguliers et dans ces configurations, les lignes de jeu, les actions et les mouvements autorisés par les règles ne permettent pas de prendre en compte les espaces vides. Lorsque les pièces sont connectées de coin à coin, les lignes diagonales s'appliquent toujours.

Dans le jeu avancé, des marquages de points plus importants peuvent être atteints. Une ligne de 5 pièces vaut 3 points, une ligne de 6 pièces vaut 4 points, une ligne de 7 pièces vaut 5 points et une ligne de 8 pièces vaut 6 points, etc.

Pourquoi ne pas essayer de mettre deux jeux ou plusieurs ensembles de concert pour un jeu encore plus grand de Mijnlief !!

L'auteur aime à dire que Mijnlief a été découvert dans une tombe viking il y a plus d'un millier d'années. Mais ce n'est pas le cas, il a été imaginé lors de Noël 2009 dans un petit coin du Norfolk.

Traduction : **Vin** – Déc 2010