

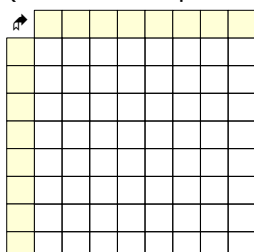


Pour ce jeu de plateau, il s'agit de construire la plus longue **chaîne de cases** obtenues par des **contraintes** portant sur des **opérations sur les puissances**.

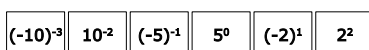


Matériel

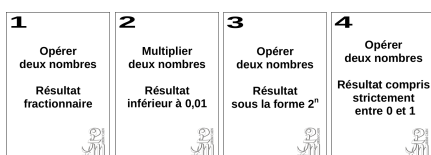
- Un plateau de 80 cases
(la flèche indique le sens des opérations)



- 84 cartes VALEURS



- 64 cartes CONTRAINTES de FORCE 1 à 4



- des surligneurs de couleurs différentes
(une couleur par joueur)

But

Construire la plus longue chaîne de cases de sa couleur.

Nombre de joueurs

2 à 4 joueurs (ou 2 équipes de 2 joueurs)

Mécanisme

Les valeurs des cartes VALEURS sont à écrire dans les cases jaunes du plateau. Les cases blanches sont les cases à colorier au surligneur.

Case ouverte

Lorsqu'une VALEUR est écrite dans une case jaune, elle donne sa VALEUR à toutes les cases blanches de sa rangée. Toute case assignée de deux VALEURS (en ligne et colonne) est dite ouverte et peut être alors coloriée.

Validation du coloriage

Toute case ouverte autorise l'opération (dans le sens de la flèche) de ses deux VALEURS. Une case ouverte peut être coloriée si le résultat de cette opération vérifie la carte CONTRAINTE.

Chaînes

Chaîne de cases

Une chaîne de cases est un ensemble de cases de même couleur contiguës par leurs côtés.

Chemin d'une chaîne

Un chemin d'une chaîne est un chemin parcourant la chaîne de case en case en ne passant qu'une seule fois par chacune d'elles de façon non diagonale.

Longueur d'une chaîne

La longueur d'une chaîne est la longueur maximale obtenue parmi tous les chemins possibles de la chaîne.

Coloriage d'une chaîne

Lorsqu'une case ouverte est coloriée par un joueur, il peut colorier une chaîne contenant cette case dont la longueur est au plus égale à la FORCE de la carte CONTRAINTE.



Déroulement d'une partie

- Les cartes VALEURS sont mélangées et forment la pioche VALEURS. Les cartes CONTRAINTES sont mélangées et forment la pioche CONTRAINTES composée de quatre paquets selon les 4 FORCES.
- Chaque adversaire (joueur ou équipe) tire 1 carte CONTRAINTE de la FORCE de son choix et 4 cartes VALEUR. Ces cinq cartes constituent leur main.
- Si sa carte CONTRAINTE le lui permet, le premier joueur, **après validation du ou des joueurs adverses**, écrit les valeurs des deux cartes VALEURS sur le plateau puis colorie une chaîne de longueur correspondant, au plus, à la FORCE de la carte CONTRAINTE.
- Il se défausse de la carte CONTRAINTE et des deux cartes VALEURS utilisées, puis reconstitue sa main.
- Le joueur suivant a le choix entre, écrire deux nouvelles VALEURS et colorier une chaîne adaptée, ou bien n'écrire qu'une seule VALEUR et utiliser l'une des deux VALEURS déjà écrites pour colorier sa chaîne. Il se défausse des cartes utilisées puis reconstitue sa main. **Attention**, le coloriage se fait toujours **après validation du ou des joueurs adverses**.
- Par la suite, il sera possible d'écrire soit deux VALEURS, soit une seule, soit aucune avant de colorier une chaîne à partir d'une case ouverte. On veillera à toujours disposer de 4 cartes VALEURS ou du maximum possible sinon.
- Une case ne peut être coloriée que d'une seule couleur.
- Si un joueur ne peut pas jouer, il se défausse de la carte CONTRAINTE, reconstitue sa main mais passe son tour.

- Si un joueur commet une erreur constatée par l'adversaire, il se défausse de la carte CONTRAINTE, reconstitue sa main mais passe son tour. L'adversaire qui a constaté l'erreur colorie une case de son choix de sa couleur.
- Quand un paquet de la pioche CONTRAINTES est épuisé, on le reforme avec les cartes correspondantes dont les joueurs se sont défaussés.

Fin de partie

La partie se termine lorsqu'il n'est plus possible de colorier une case ou lorsque le temps imparti (à définir en début de partie) est écoulé.

Scores

Le vainqueur d'une partie est celui qui a la plus longue chaîne. Son score correspond à la longueur de cette chaîne.

Variante

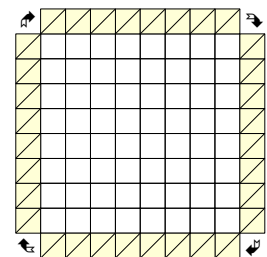
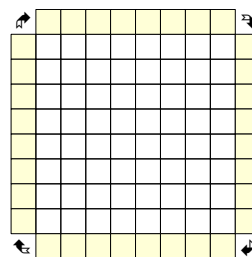
Disponibles dans le fichier-jeu :

- deux planches pour jouer uniquement avec des puissances 10 (56 cartes VALEURS) :

10^6	10^5	10^4	10^3	...	10^0
--------	--------	--------	--------	-----	--------

Remarque : il faudra retirer certaines cartes CONTRAINTES de forces 2-3-4 ;

- trois autres plateaux :



Case double
pouvant accueillir
deux nombres

