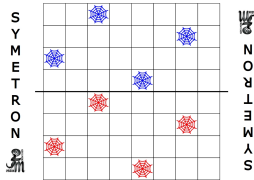




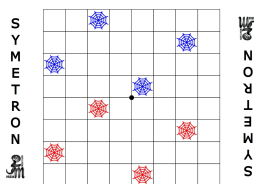
Le mécanisme de ce jeu de plateau se décompose en deux temps : une **pose forcée** suivie, si possible, d'une **pose libre**.

### Matériel

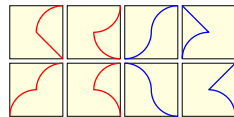
- 1 plateau pour la symétrie axiale



- 1 plateau pour la symétrie centrale



- 32 tuiles rouges
- 32 tuiles bleues



### But

Marquer le maximum de points en construisant des **lignes fermées**.

### Nombre de joueurs

2 joueurs (ou de 2 équipes de 2 joueurs)

### Mécanisme

#### POSE FORCÉE

Chaque tour de jeu commence par la **POSE FORCÉE** d'une tuile symétrique à celle précédemment placée par l'adversaire.

Le joueur répond ainsi au coup de l'adversaire par symétrie **axiale** (par rapport à ligne médiane du 1<sup>er</sup> plateau) ou par symétrie **centrale** (par rapport au centre du 2<sup>nd</sup> plateau).

#### POSE LIBRE

Une **POSE LIBRE** suit une pose forcée.

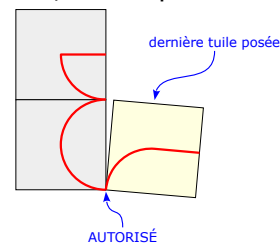
Mais aucune tuile ne peut être librement posée sur une toile d'araignée de son camp, ni empêcher une ligne de se poursuivre.

### Préparation

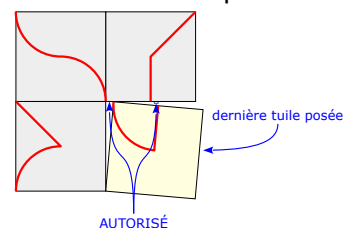
- Les joueurs décident du plateau à utiliser et reçoivent chacun 32 tuiles, soit les rouges soit les bleues.
- Le joueur le plus jeune commence en posant l'une de ses tuiles sur une case de son **camp**, à l'exception des **toiles d'araignée**.

### Coups autorisés/interdits – Erreur

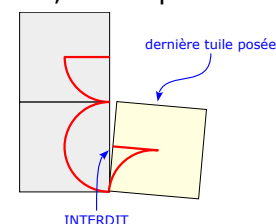
- La dernière tuile posée permet à la ligne de se poursuivre, ce coup est **autorisé**.



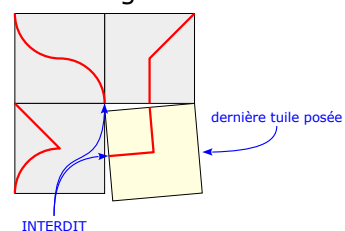
- Il est **autorisé** de poser cette tuile qui assemble les deux lignes supérieures et leur permet donc de se poursuivre.



- La dernière tuile posée empêche la ligne de se poursuivre, ce coup est **interdit**.

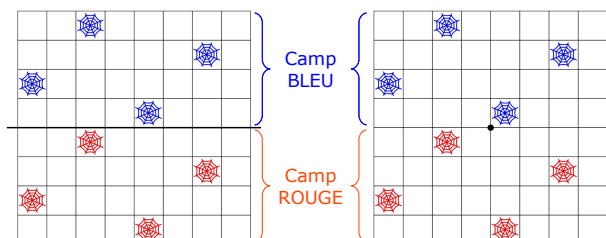


- Il est **interdit** de poser cette tuile car elle condamne deux lignes.



- Dans les cases limitrophes des deux **camp**s, il est **interdit** de poser une tuile empêchant la ligne de se poursuivre dans son propre **camp**.
- Un coup interdit en POSE LIBRE doit être corrigé par le joueur, **sans pénalité**.
- Une **erreur** en POSE FORCÉE doit être corrigée par le joueur qui **passé alors son tour** (pas de POSE LIBRE).

## Camps



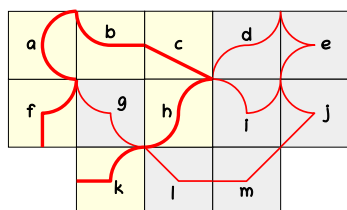
## Déroulement d'un tour de jeu

- Le joueur pose la tuile symétrique à la tuile qui vient d'être placée par son adversaire (POSE FORCÉE).
- Si la tuile symétrique tombe sur une case **sans toile d'araignée**, le joueur peut alors poser une autre tuile où il veut dans son camp, sans nécessairement poursuivre une ligne commencée (POSE LIBRE).
- Si la tuile symétrique tombe sur une case **avec toile d'araignée**, le joueur doit passer son tour (pas de POSE LIBRE).
- Puis c'est au tour de l'autre joueur de répondre en POSE FORCÉE.

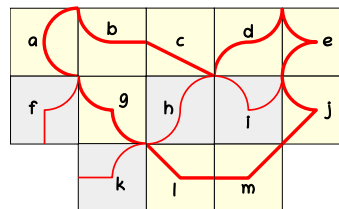
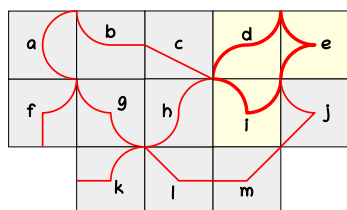
## Ligne fermée

Une ligne est dite fermée lorsqu'elle délimite un espace fermé d'un seul tenant (connexe par arc).

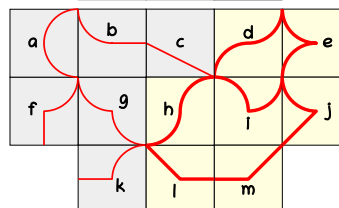
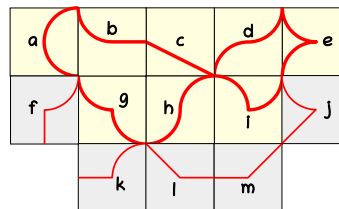
- La ligne  $fabchk$  n'est pas fermée.



- Les lignes  $dei$  et  $abcdejmlg$  sont des lignes fermées d'un seul tenant.

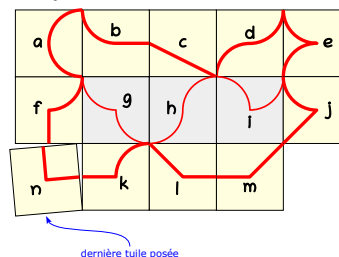


- Les lignes  $abcdeihg$  et  $deihlmji$  ne sont pas des lignes fermées d'un seul tenant.



## Scores

- Le **premier** joueur qui **ferme** une ligne marque **autant de points** qu'il y a de tuiles qui la composent.
- S'il y a plusieurs lignes fermées par la dernière tuile posée, on compte le nombre de tuiles qui composent la ligne **la plus longue**.
- La dernière tuile posée ferme plusieurs nouvelles lignes :  $kgfn$ ,  $khcbafn$ ,  $klmjcbafn$  et  $klmjedcbafn$ . La plus longue est  $klmjedcbafn$  et permet au joueur de marquer 11 points.



## Fin de partie

- La partie se termine dès qu'il n'est plus possible de construire une nouvelle ligne fermée, ou qu'aucune tuile ne peut être placée.
- Le vainqueur est celui qui a marqué le plus de points à l'issue de la partie.

