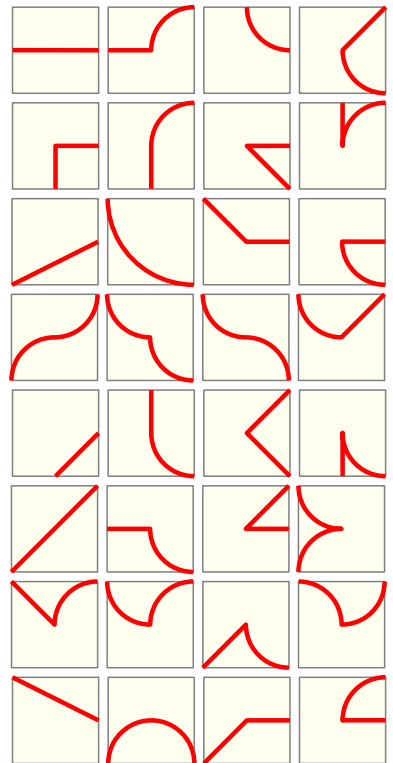
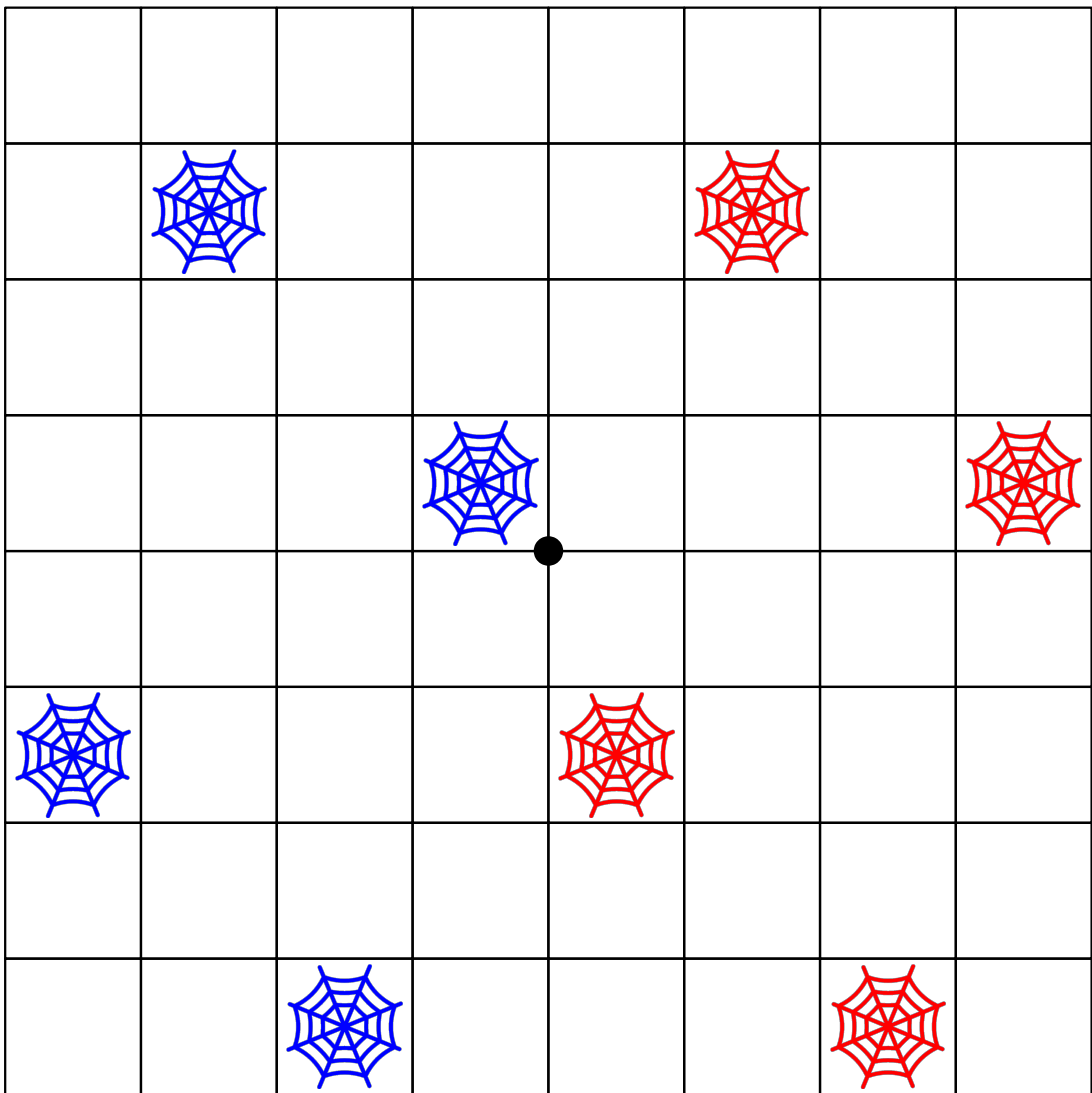
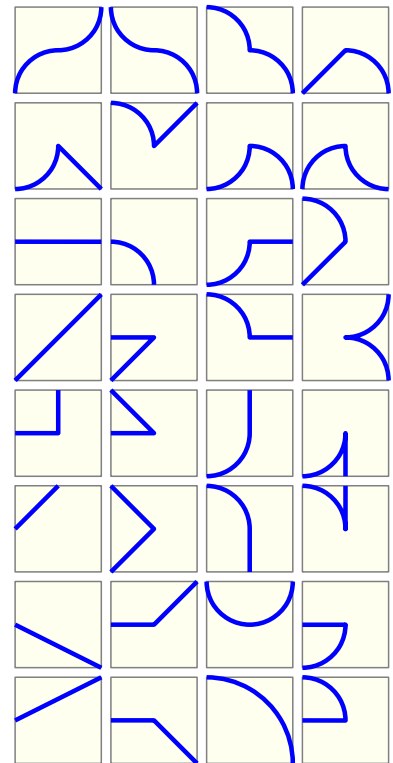


0 point

0 point

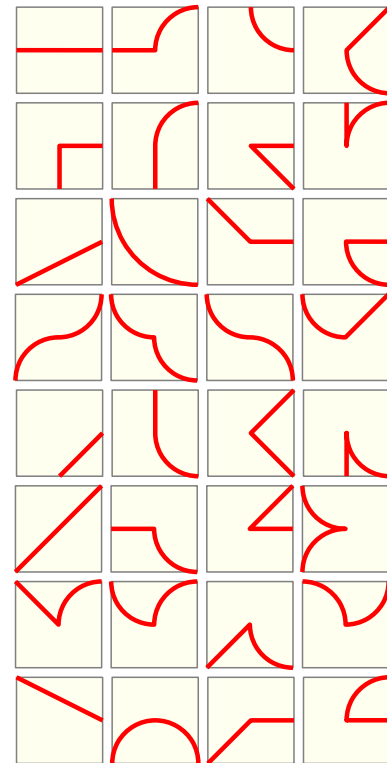
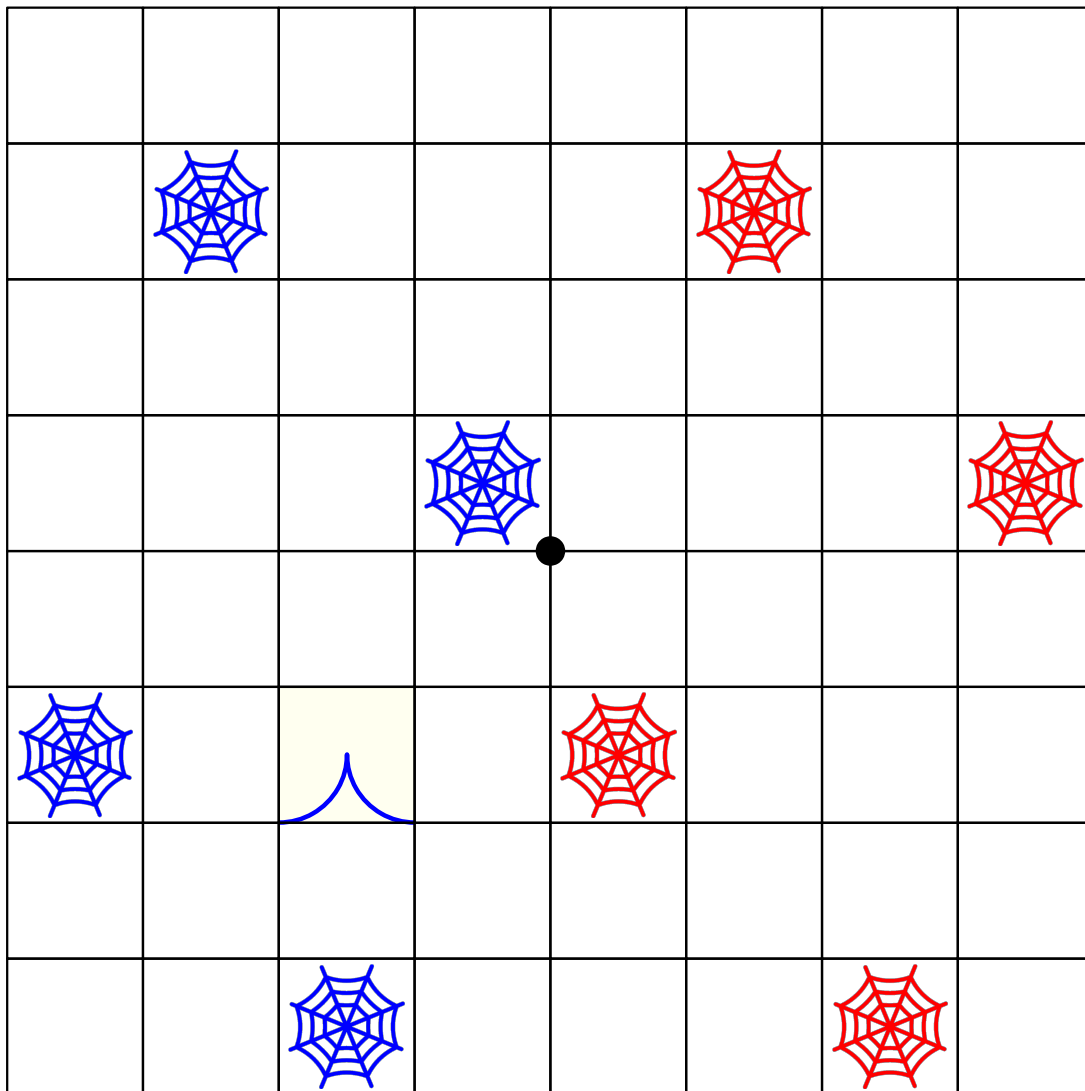
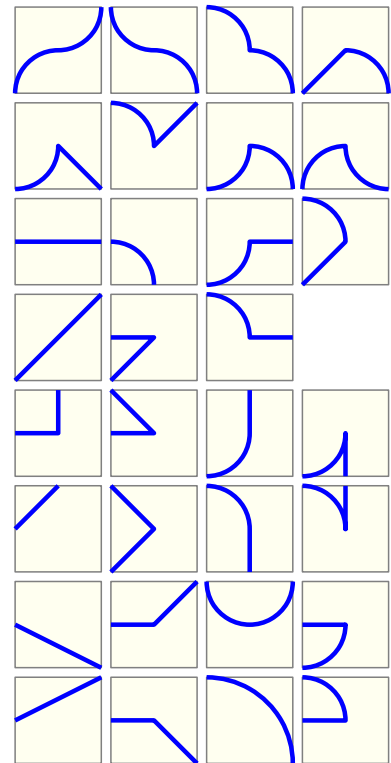
SYMETRON : les joueurs jouent en SYMÉTRIE CENTRALE.



0 point

0 point

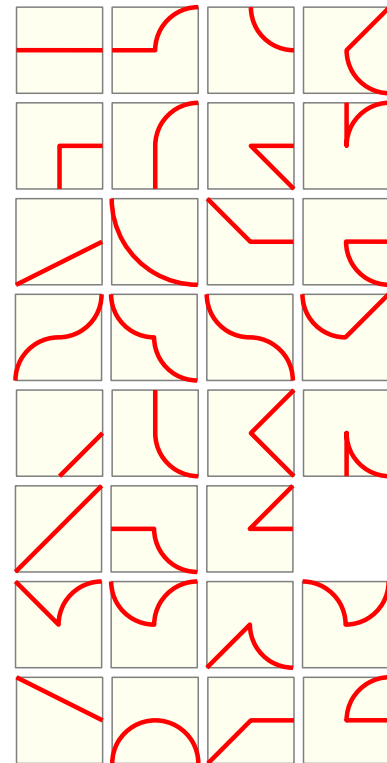
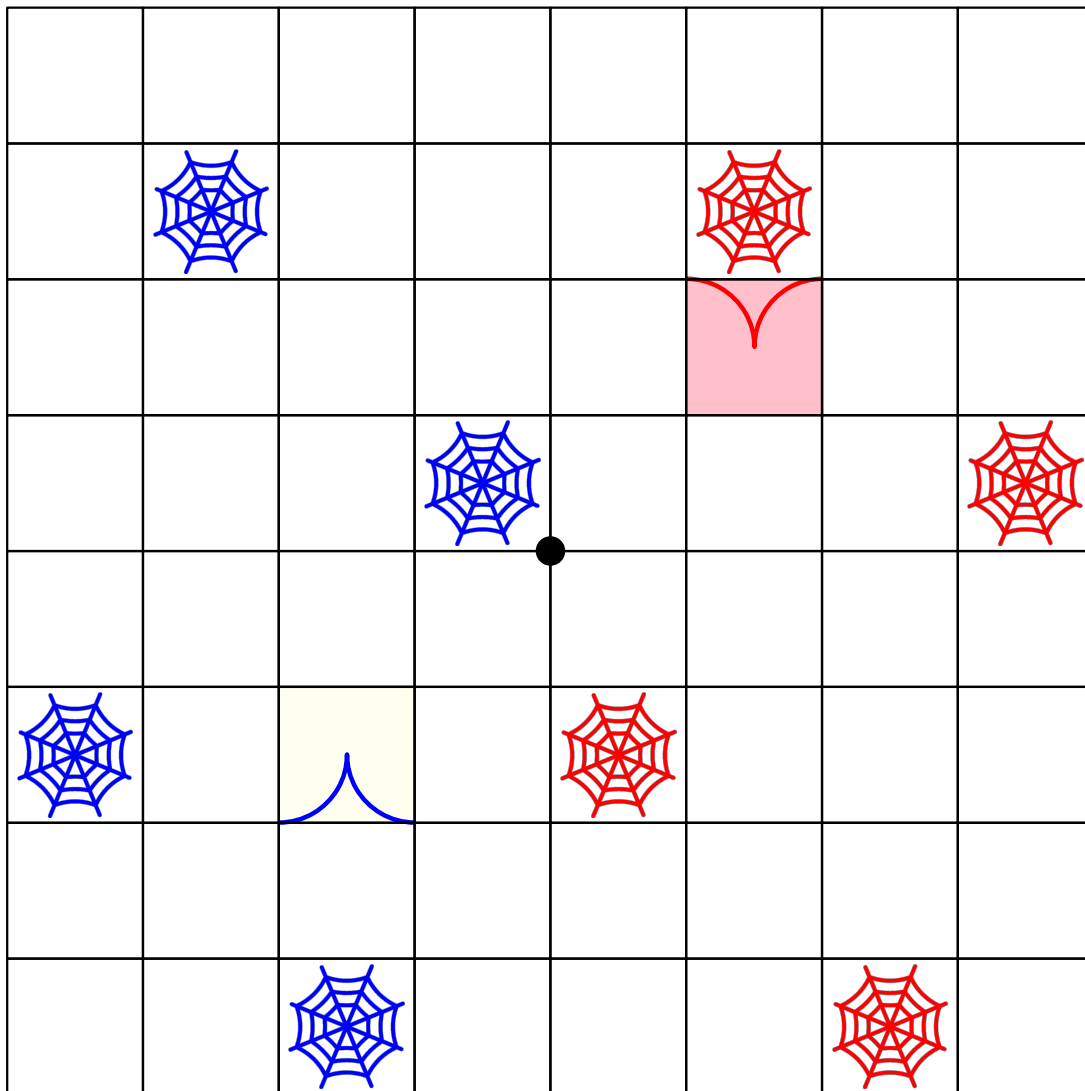
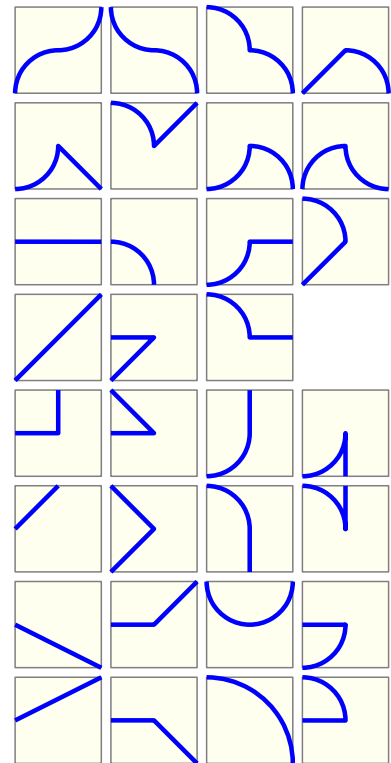
Le but du jeu est de marquer le maximum de points en fermant des lignes.



0 point

0 point

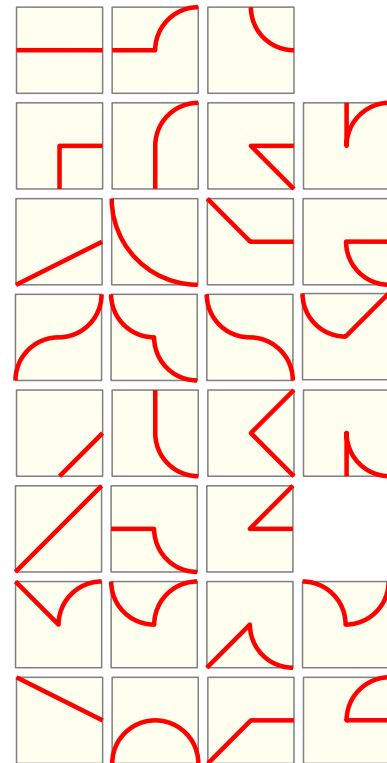
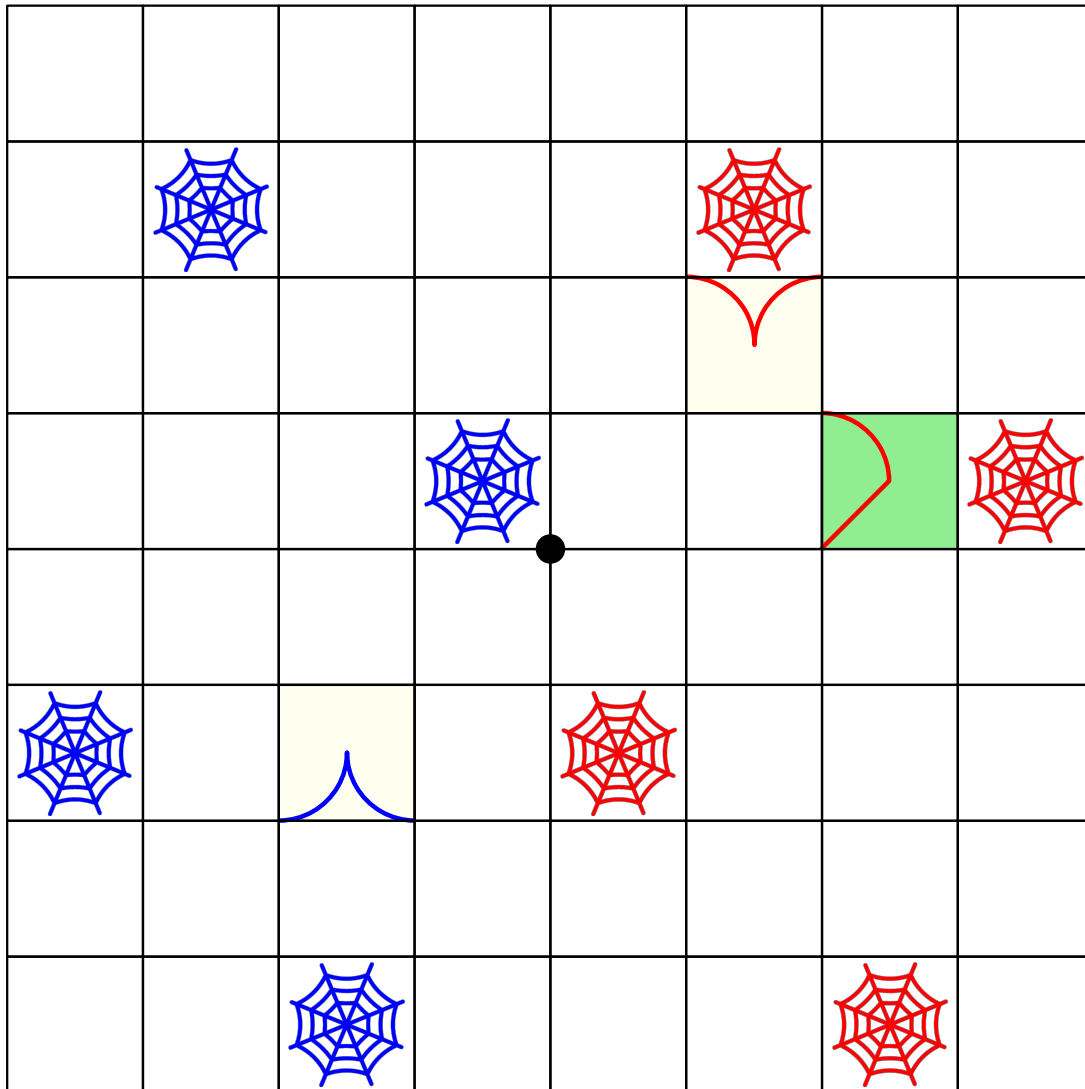
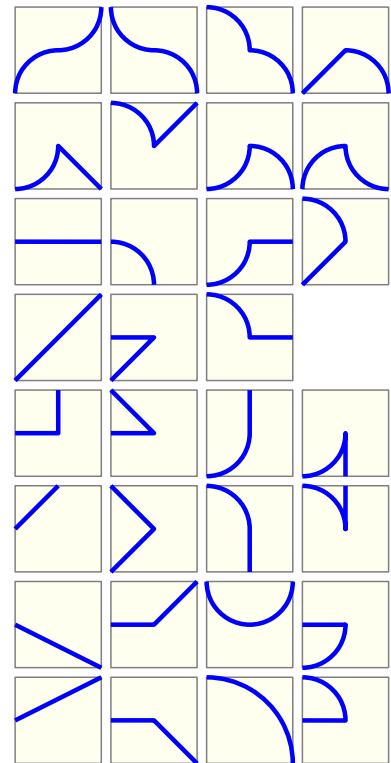
Bleu commence en posant une tuile dans son camp.



0 point

0 point

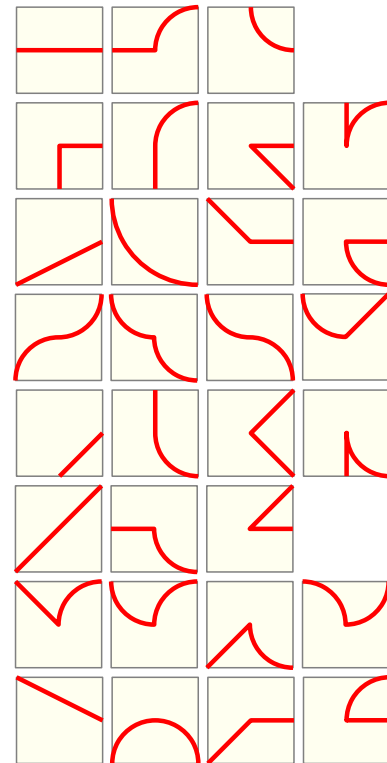
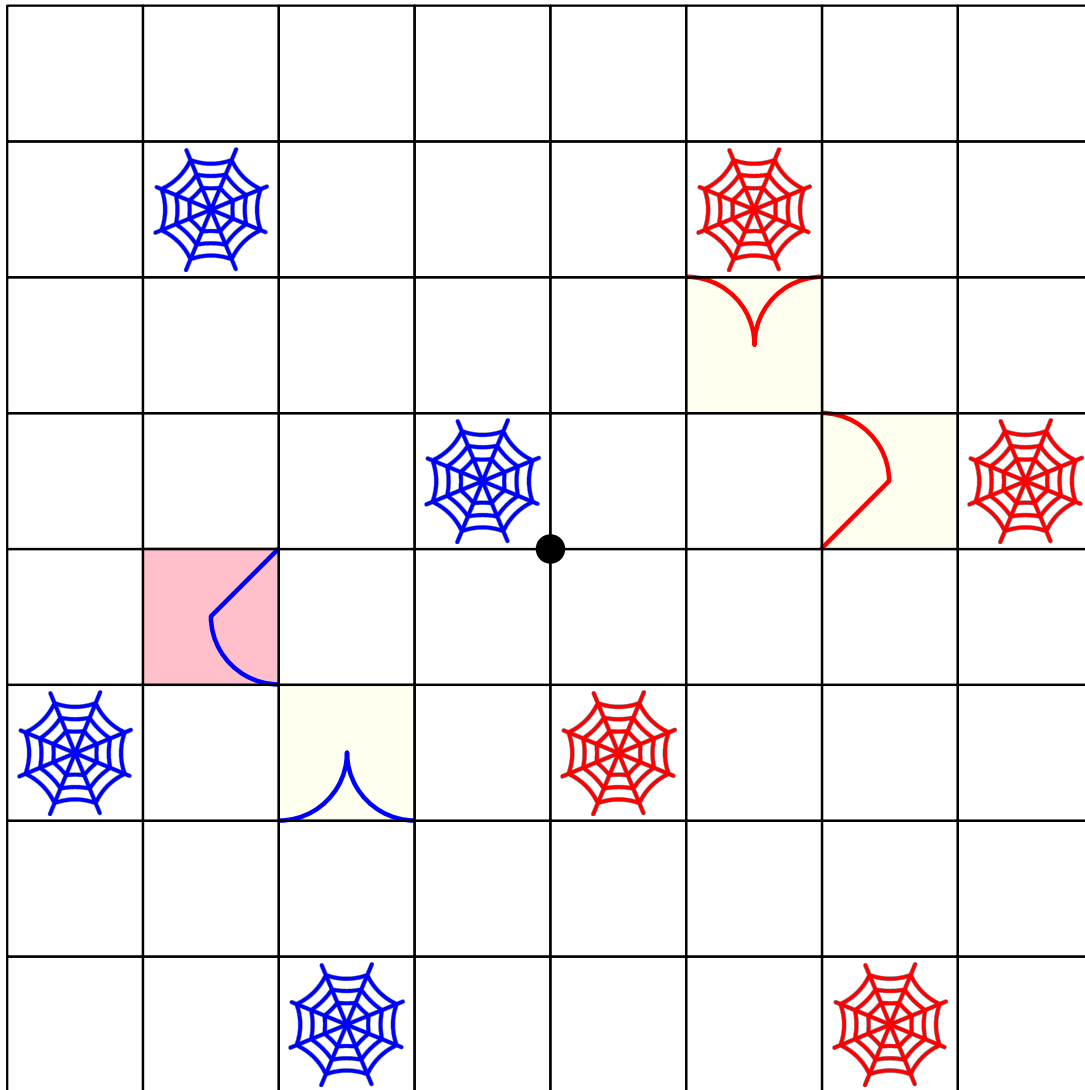
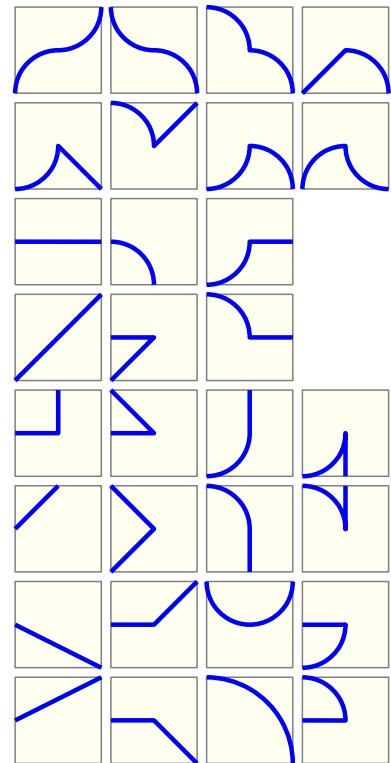
Rouge répond en posant la tuile symétrique : c'est la POSE FORCÉE.



0 point

0 point

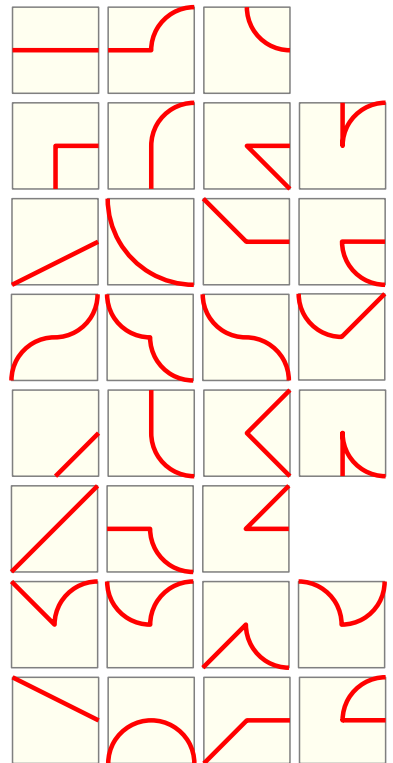
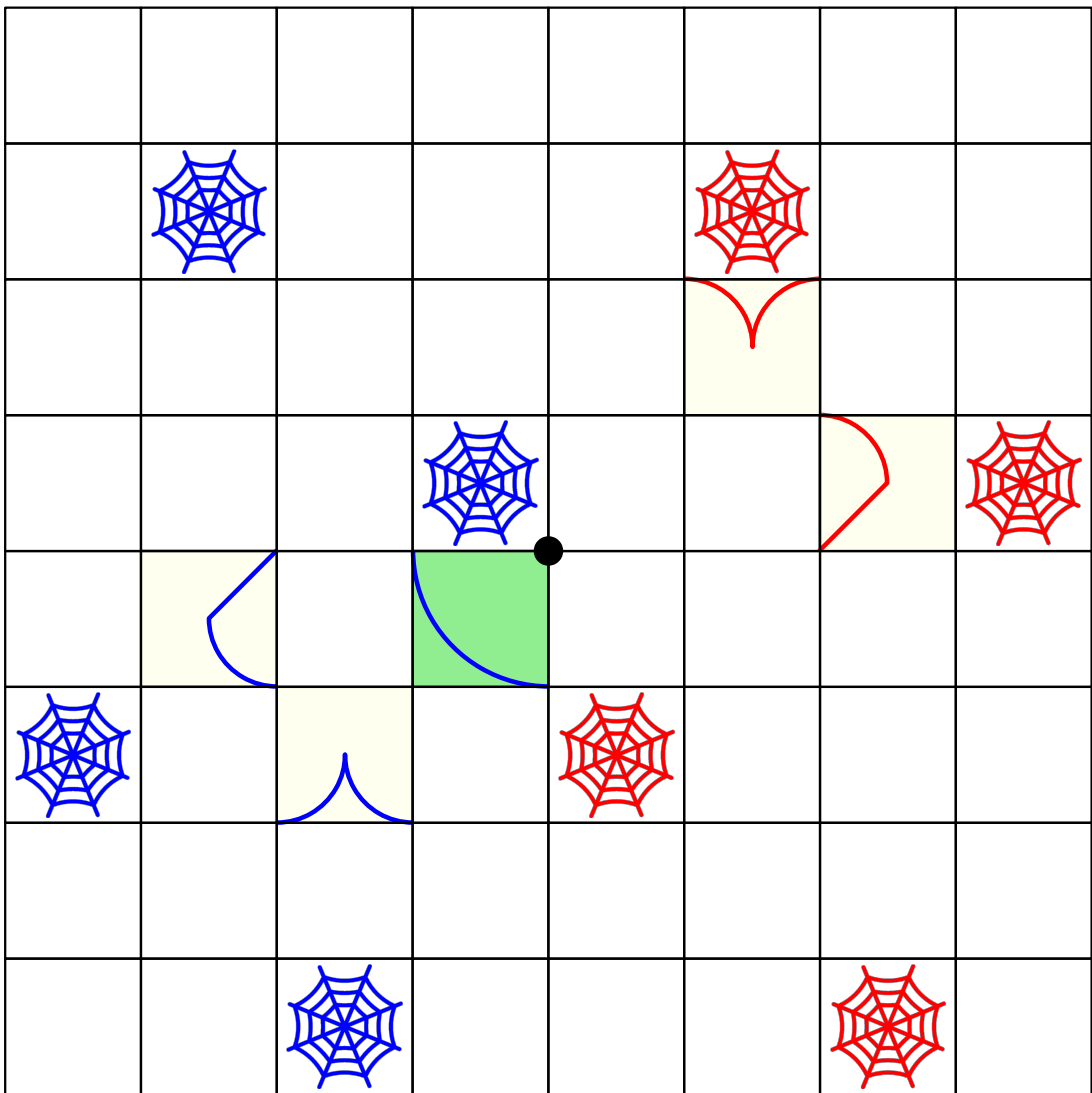
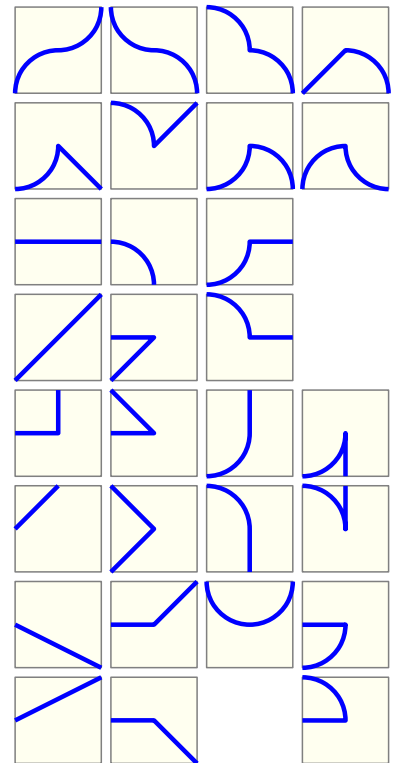
Puis Rouge pose une tuile de son choix dans son camp : c'est la POSE LIBRE.



0 point

0 point

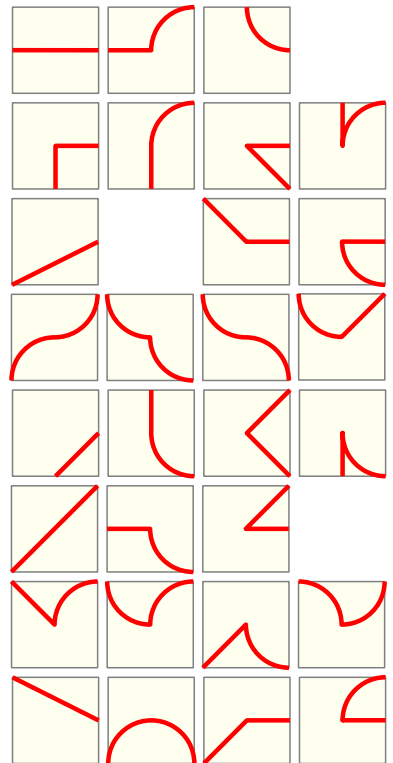
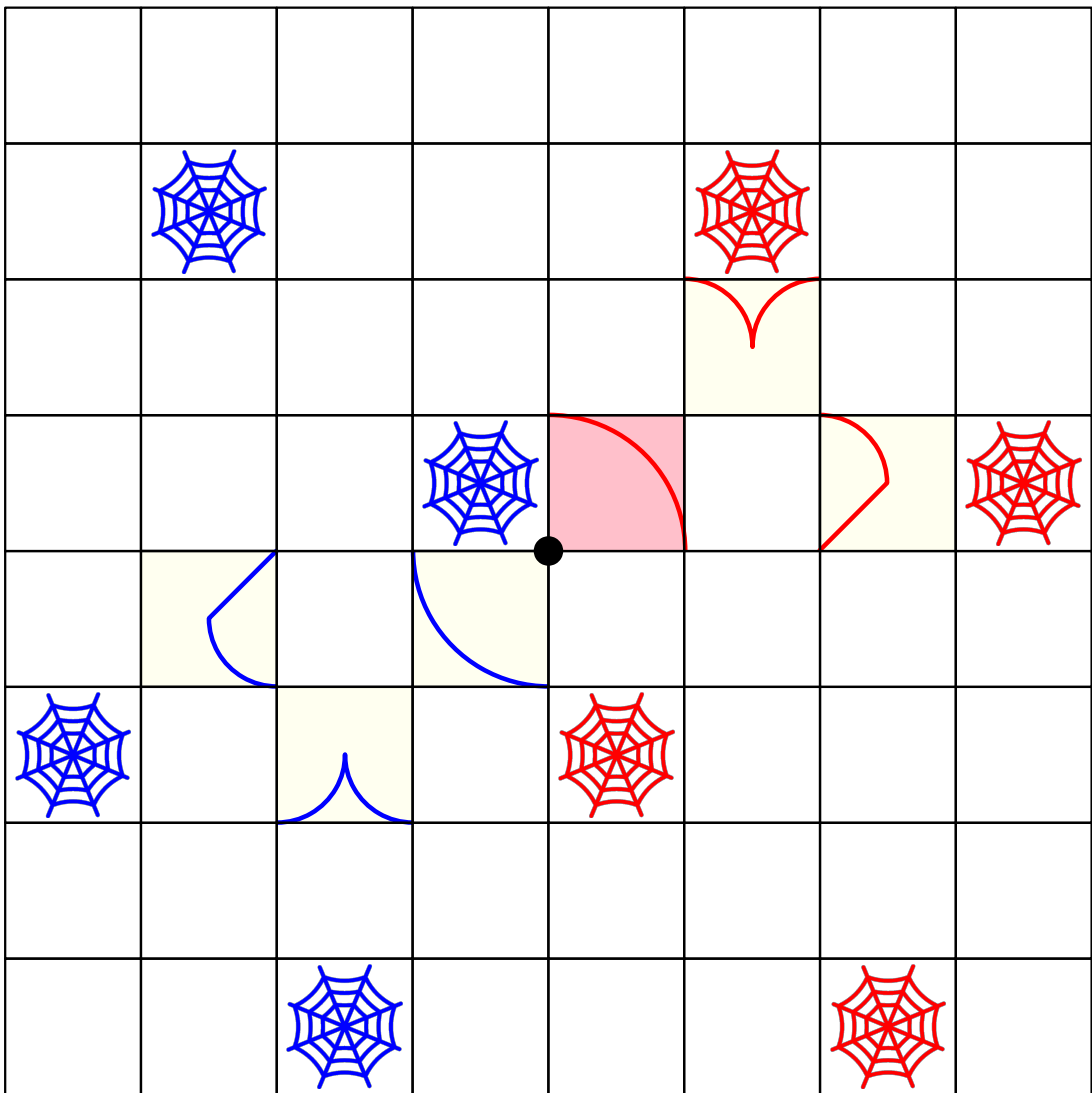
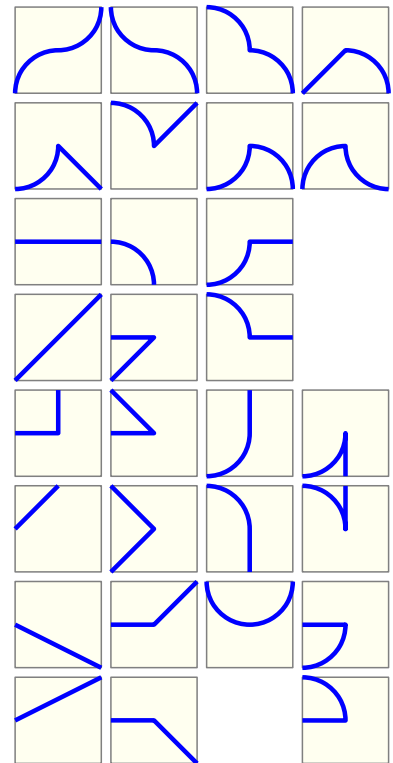
Bleu répond en posant la tuile symétrique : c'est la POSE FORCÉE.



0 point

0 point

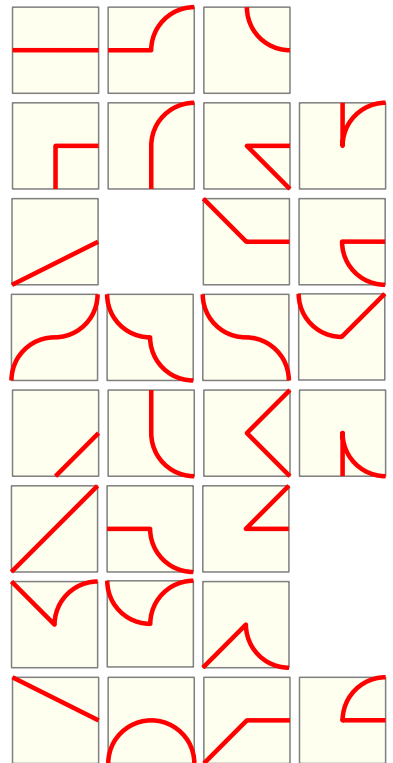
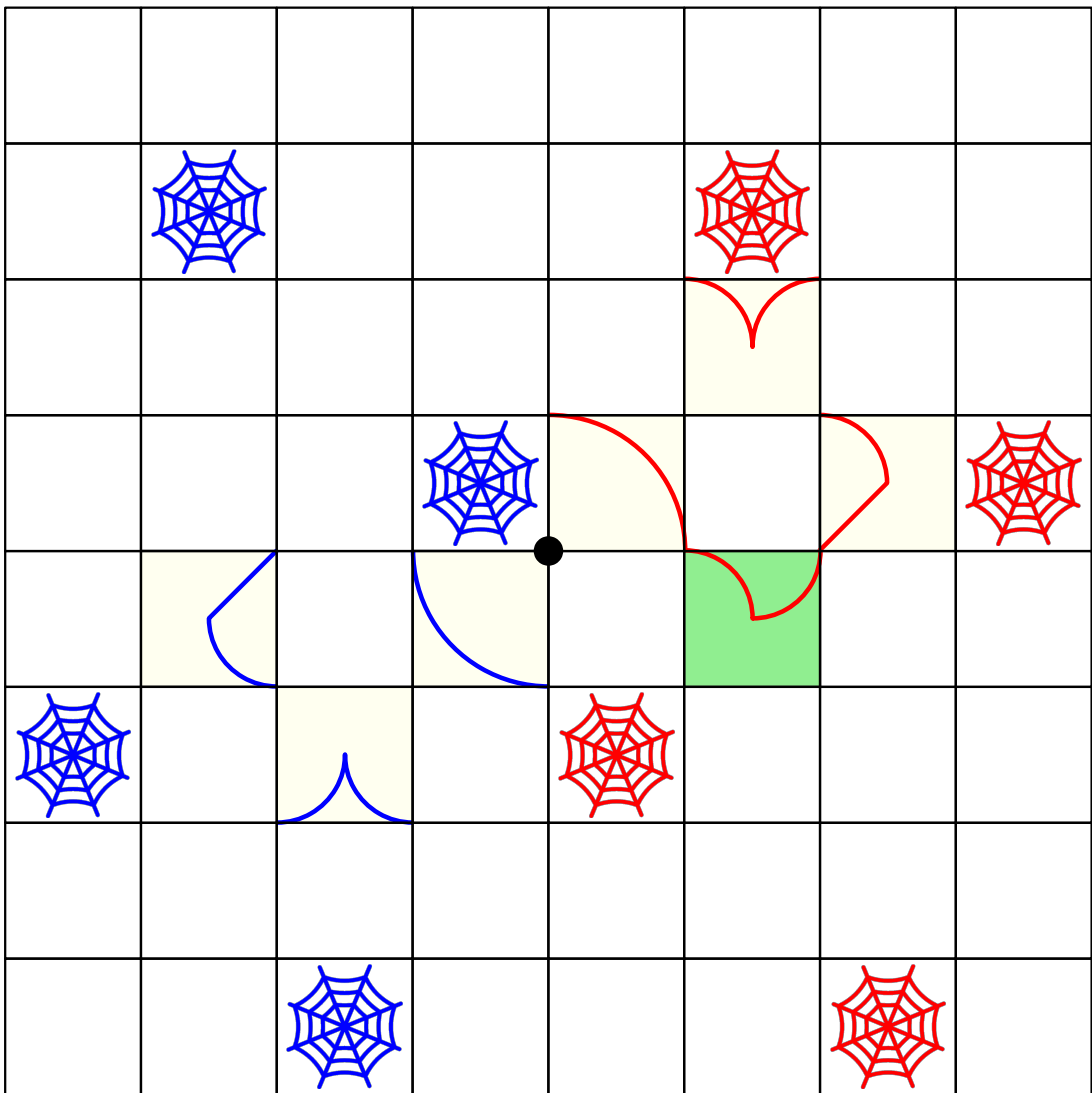
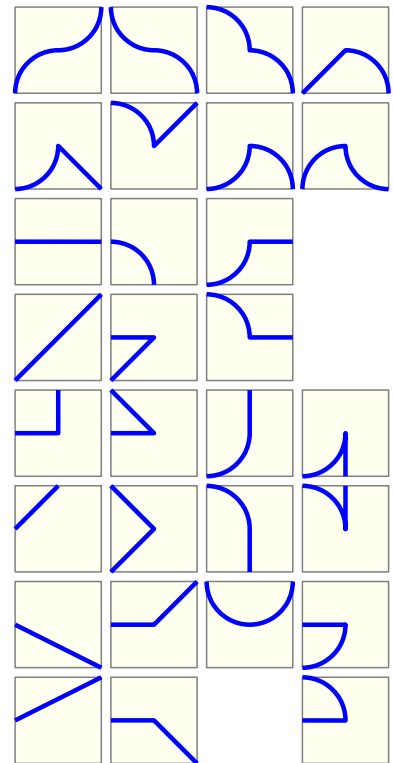
Puis **Bleu** pose une tuile de son choix dans son camp : c'est la **POSE LIBRE**.



0 point

0 point

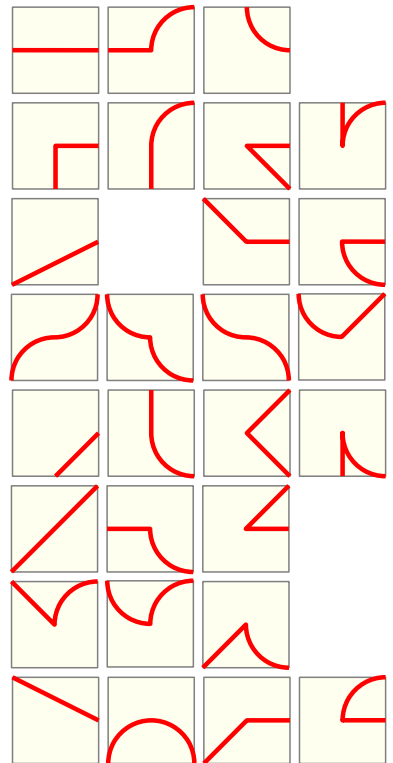
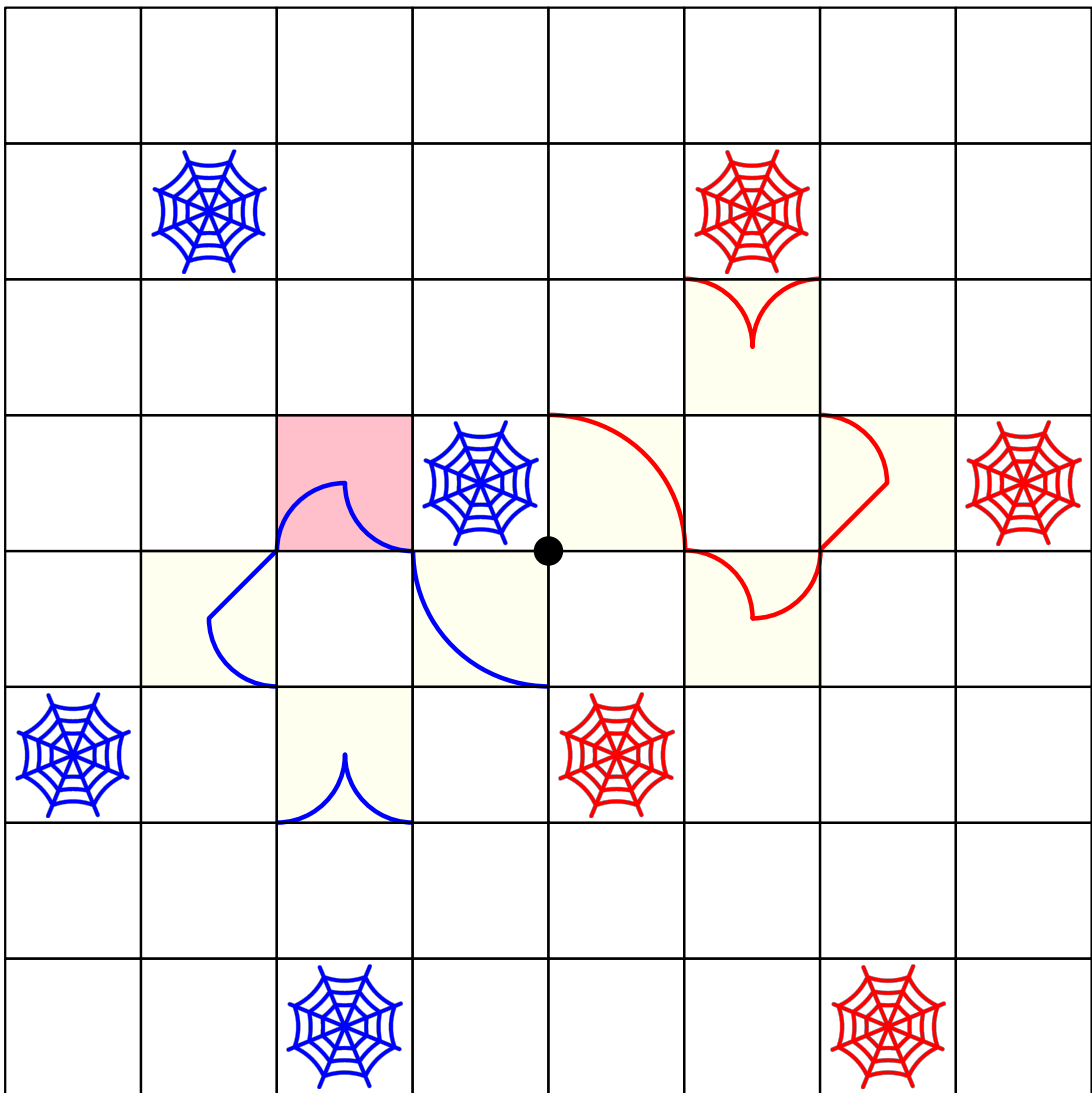
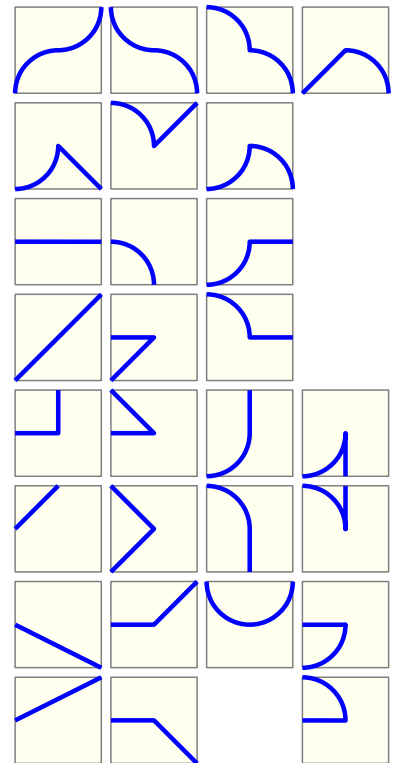
Rouge répond en posant la tuile symétrique.



0 point

0 point

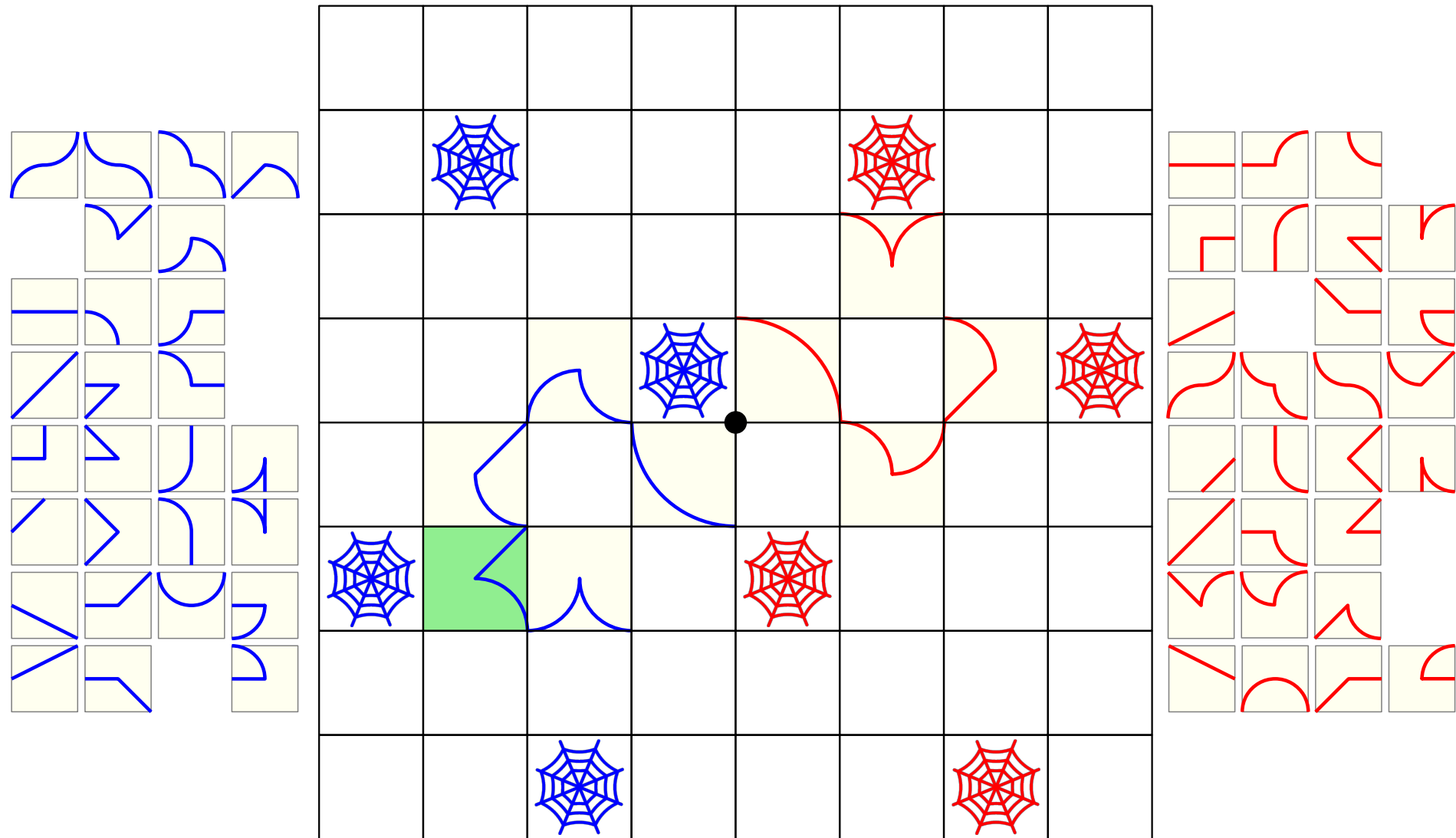
Puis Rouge pose une tuile de son choix dans son camp.



0 point

0 point

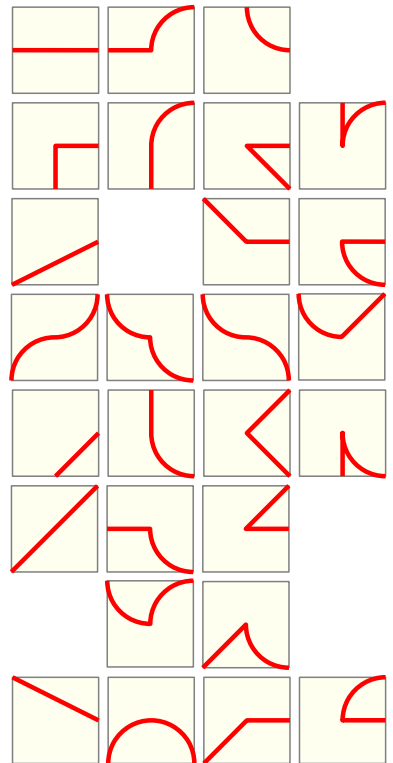
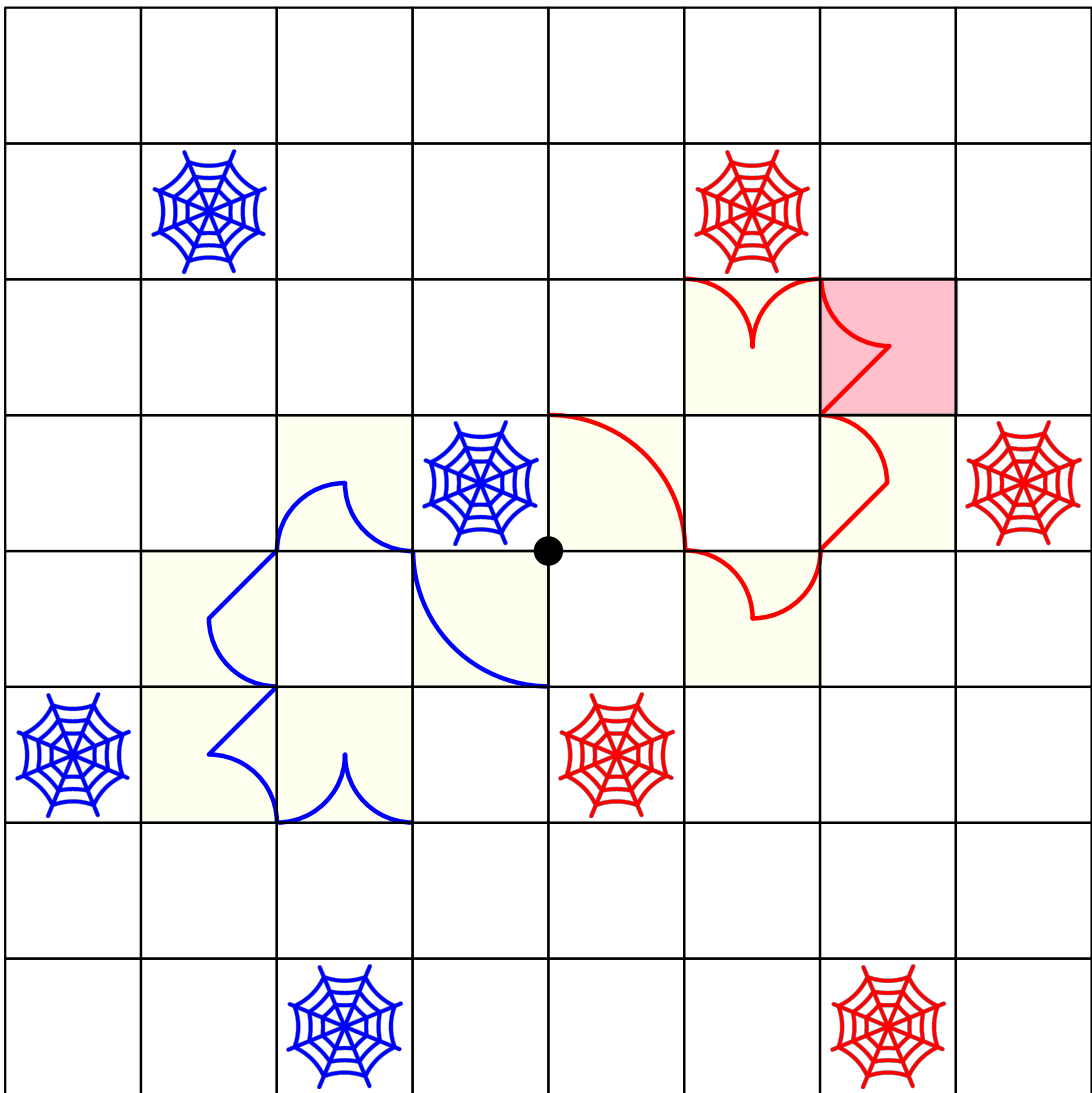
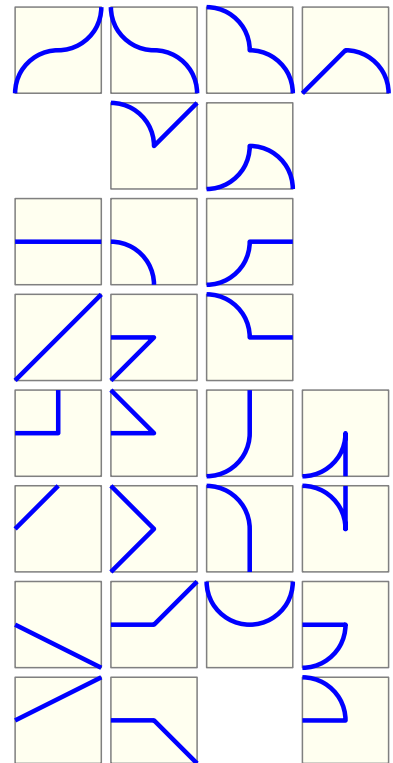
Bleu répond en posant la tuile symétrique.



0 point

0 point

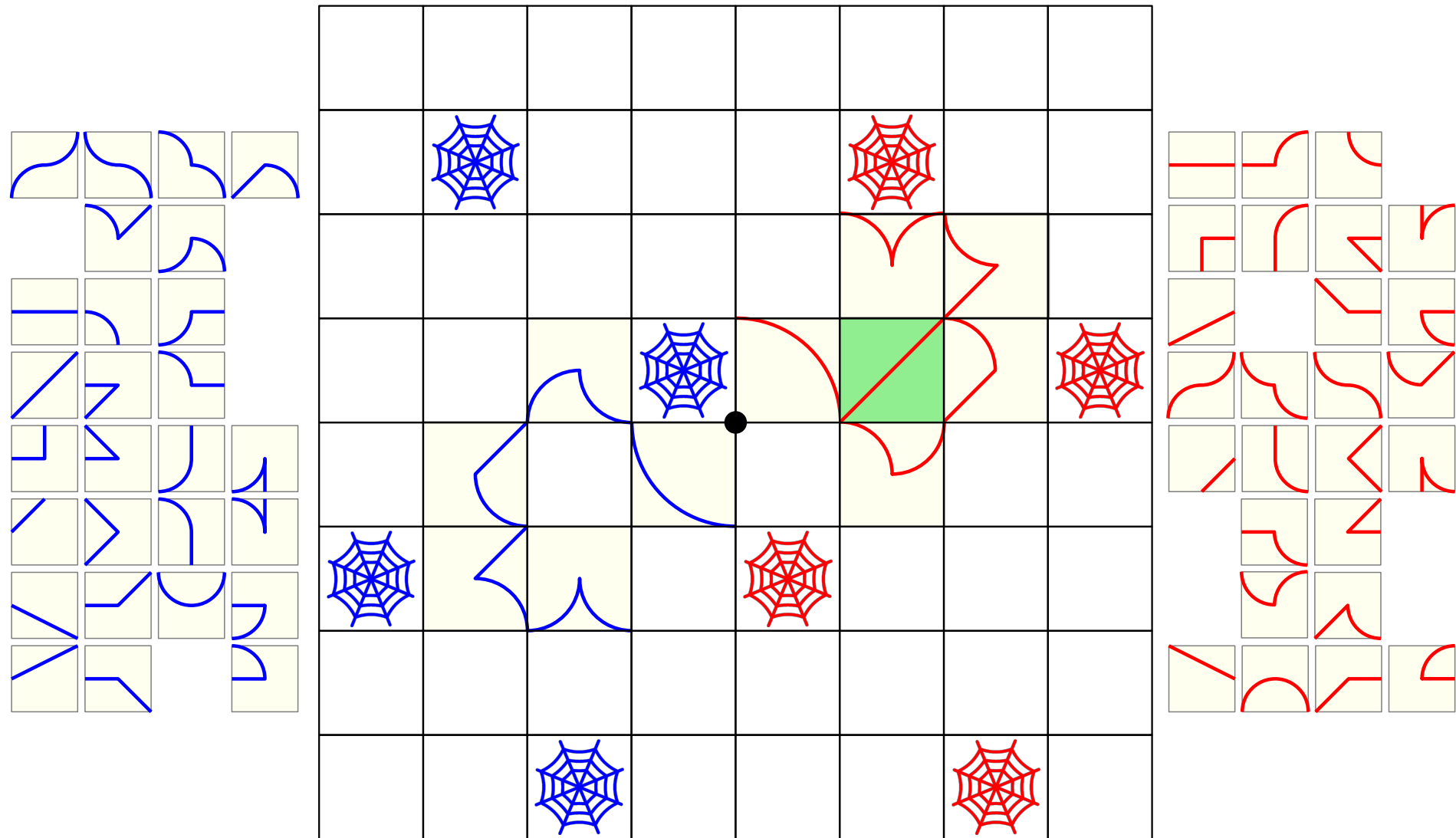
Puis **Bleu** pose une tuile de son choix dans son camp.



0 point

0 point

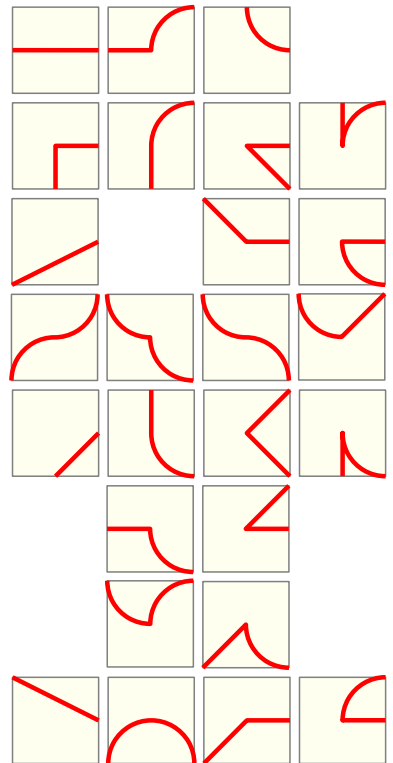
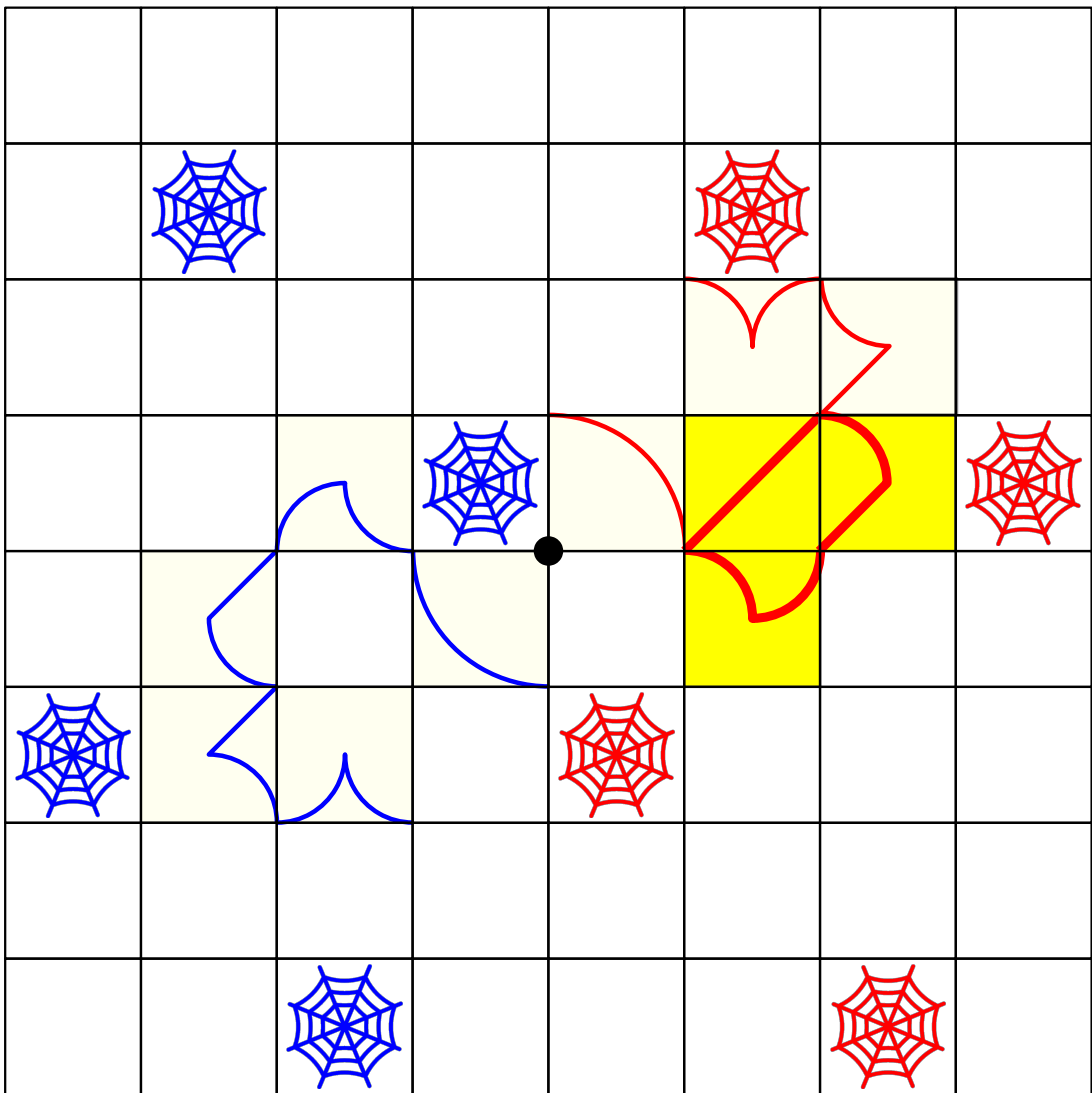
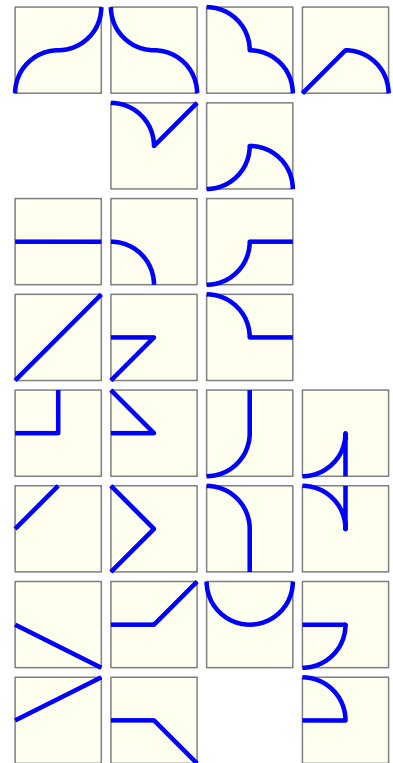
Rouge répond en posant la tuile symétrique.



0 point

0 point

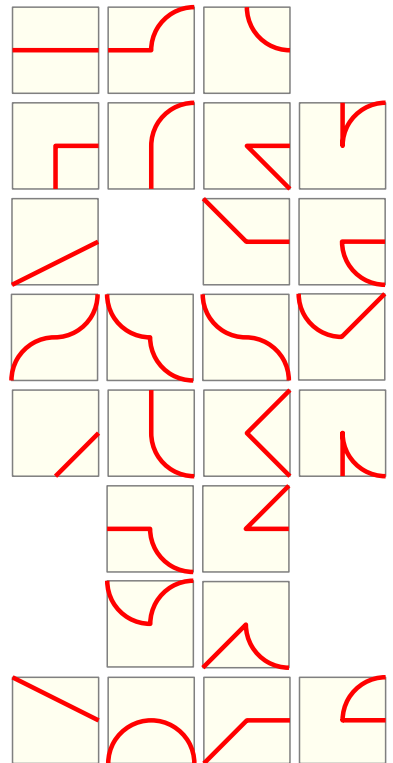
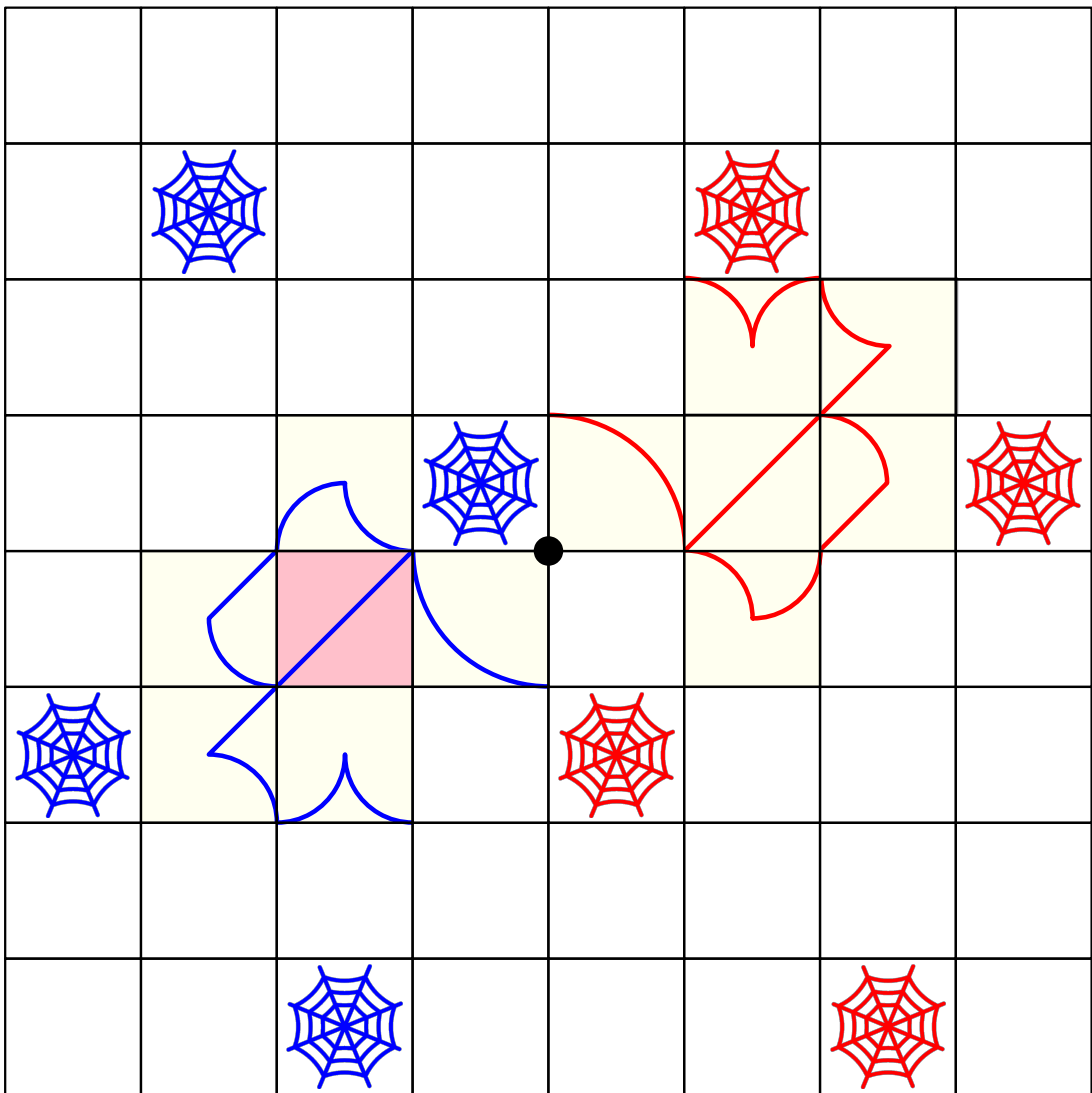
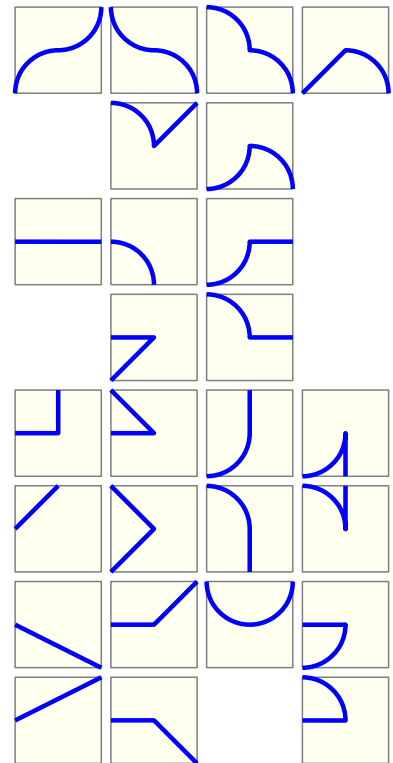
Puis Rouge pose une tuile de son choix dans son camp ET ferme une ligne.



0 point

3 points

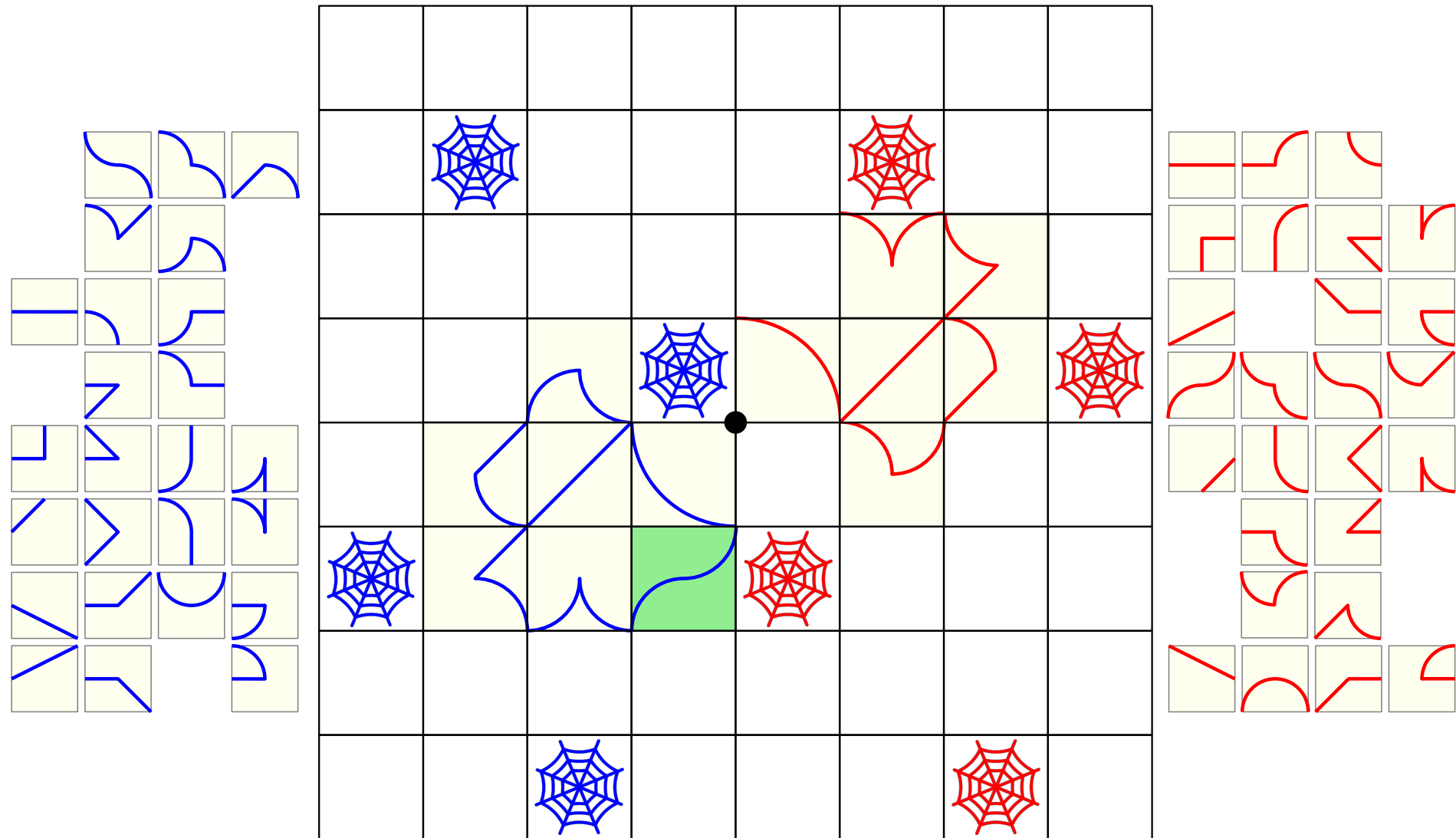
Cette ligne est fabriquée grâce à **3 tuiles** : Rouge marque 3 points.



0 point

3 points

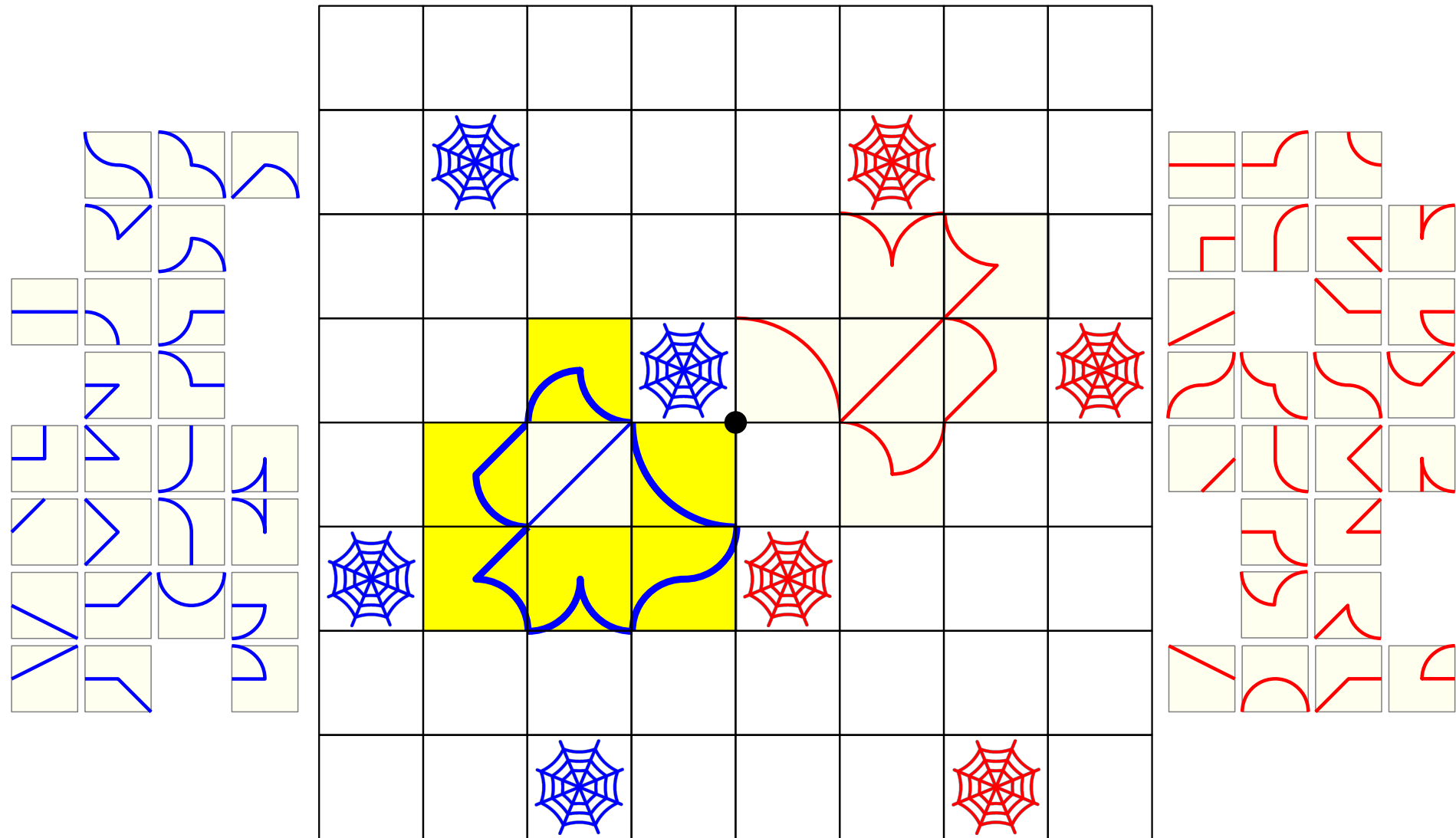
Bleu répond en posant la tuile symétrique, ferme la ligne MAIS ne marque pas de points.



0 point

3 points

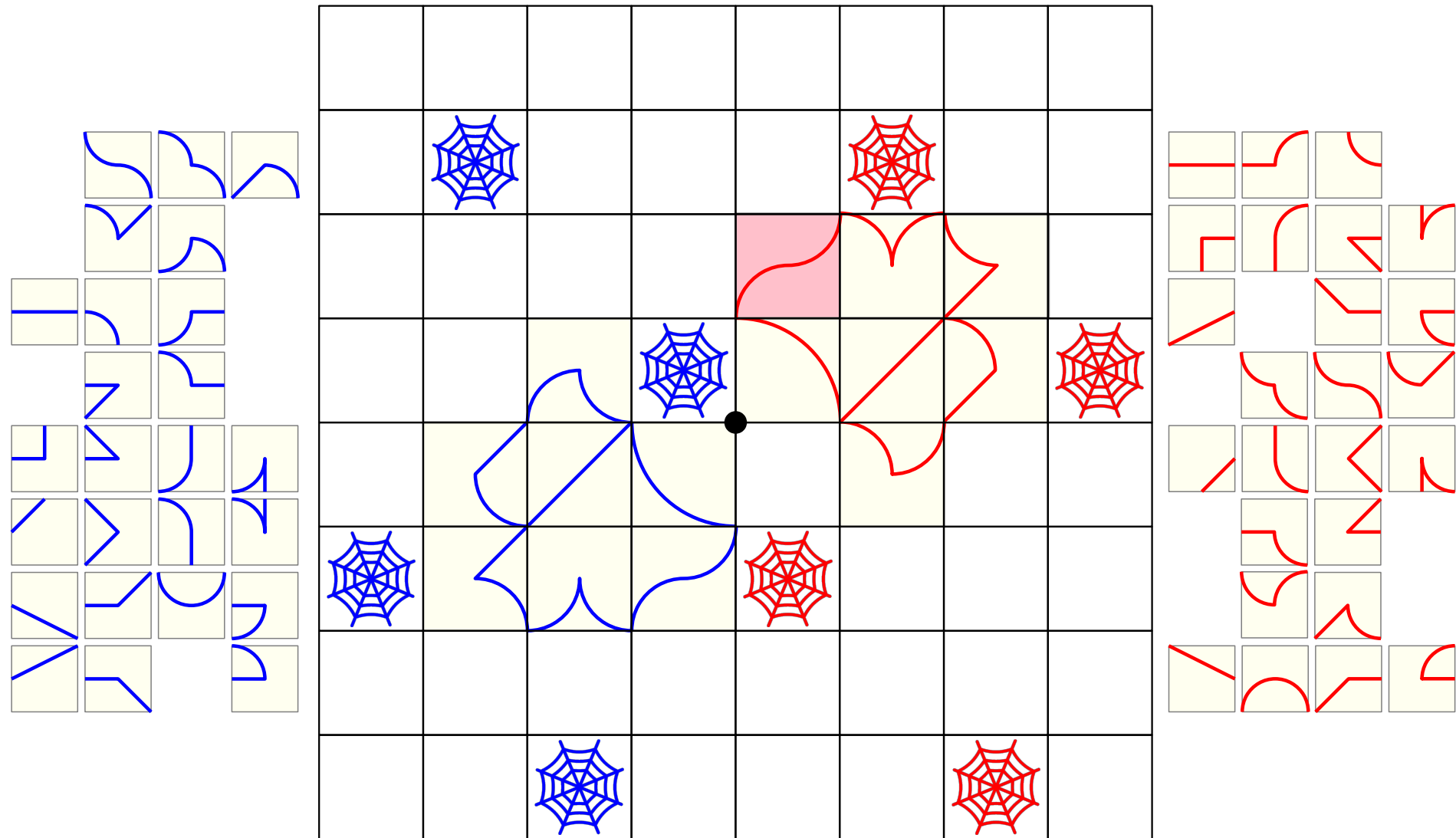
Puis **Bleu** pose une tuile de son choix dans son camp ET ferme une ligne.



6 points

3 points

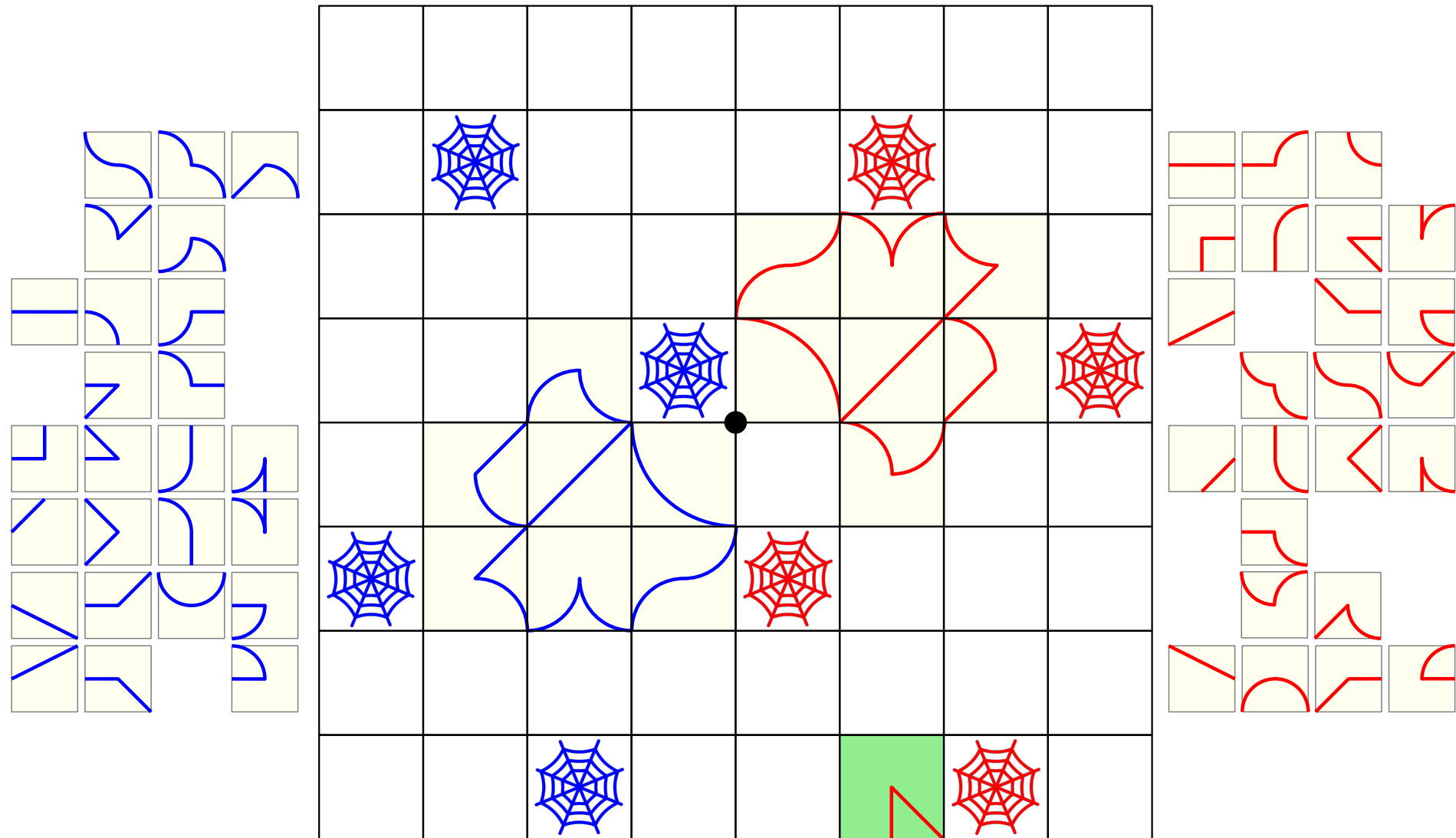
Cette ligne est fabriquée grâce à 6 tuiles : **Bleu** marque 6 points.



6 points

3 points

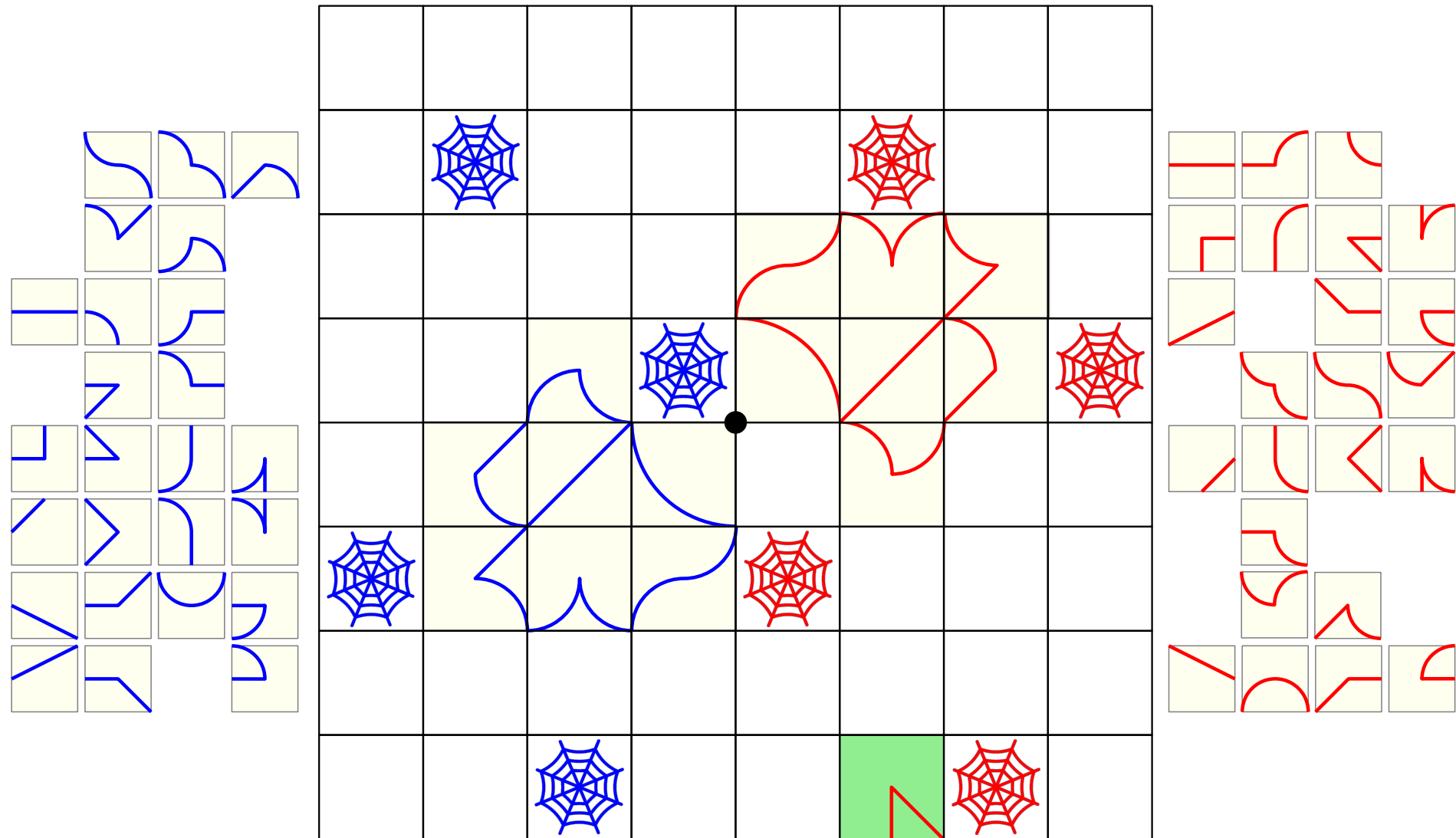
Rouge répond en posant la tuile symétrique, ferme la ligne MAIS ne marque pas de points.



6 points

3 points

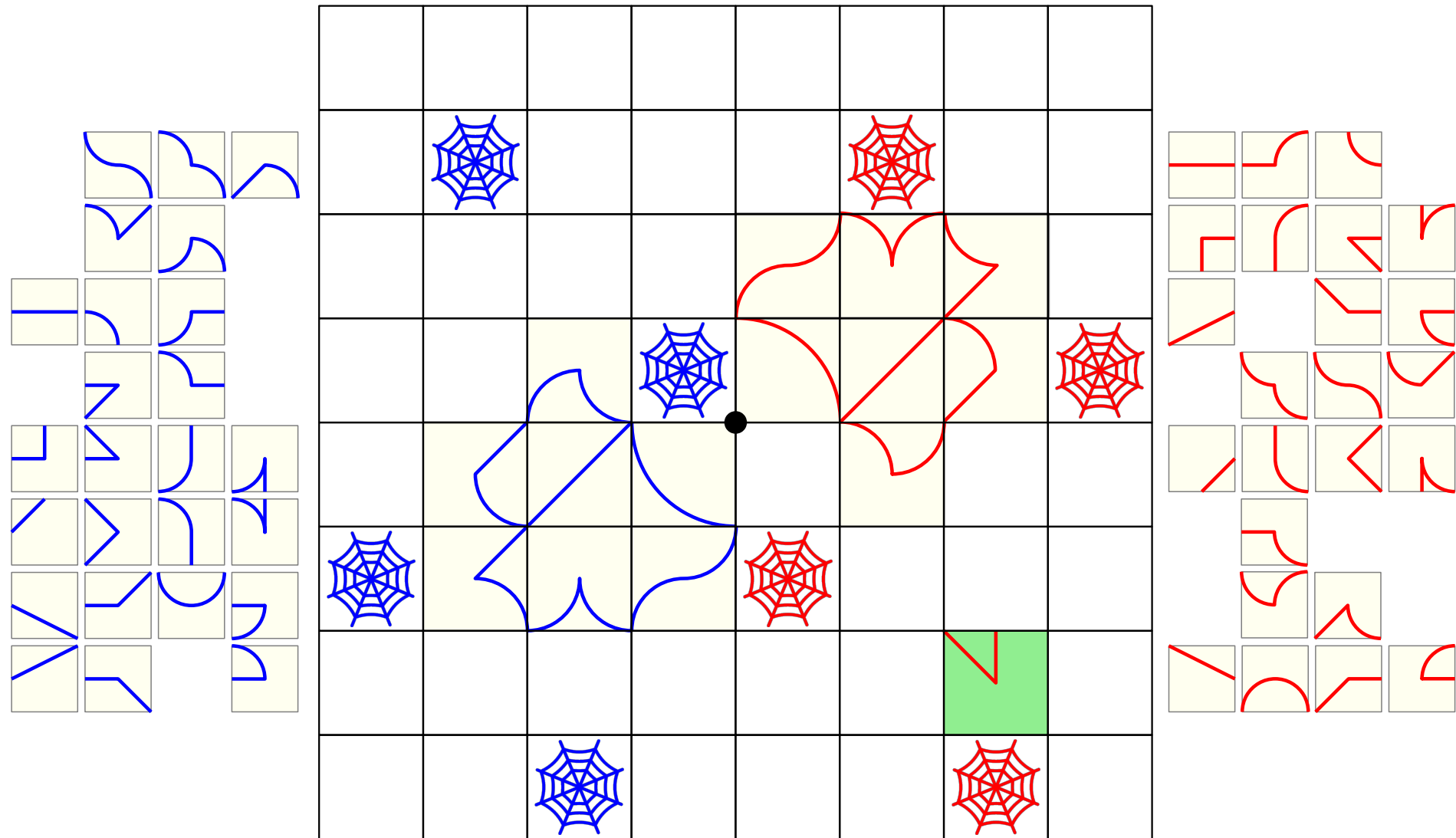
Puis Rouge pose une tuile de son choix dans son camp.



6 points

3 points

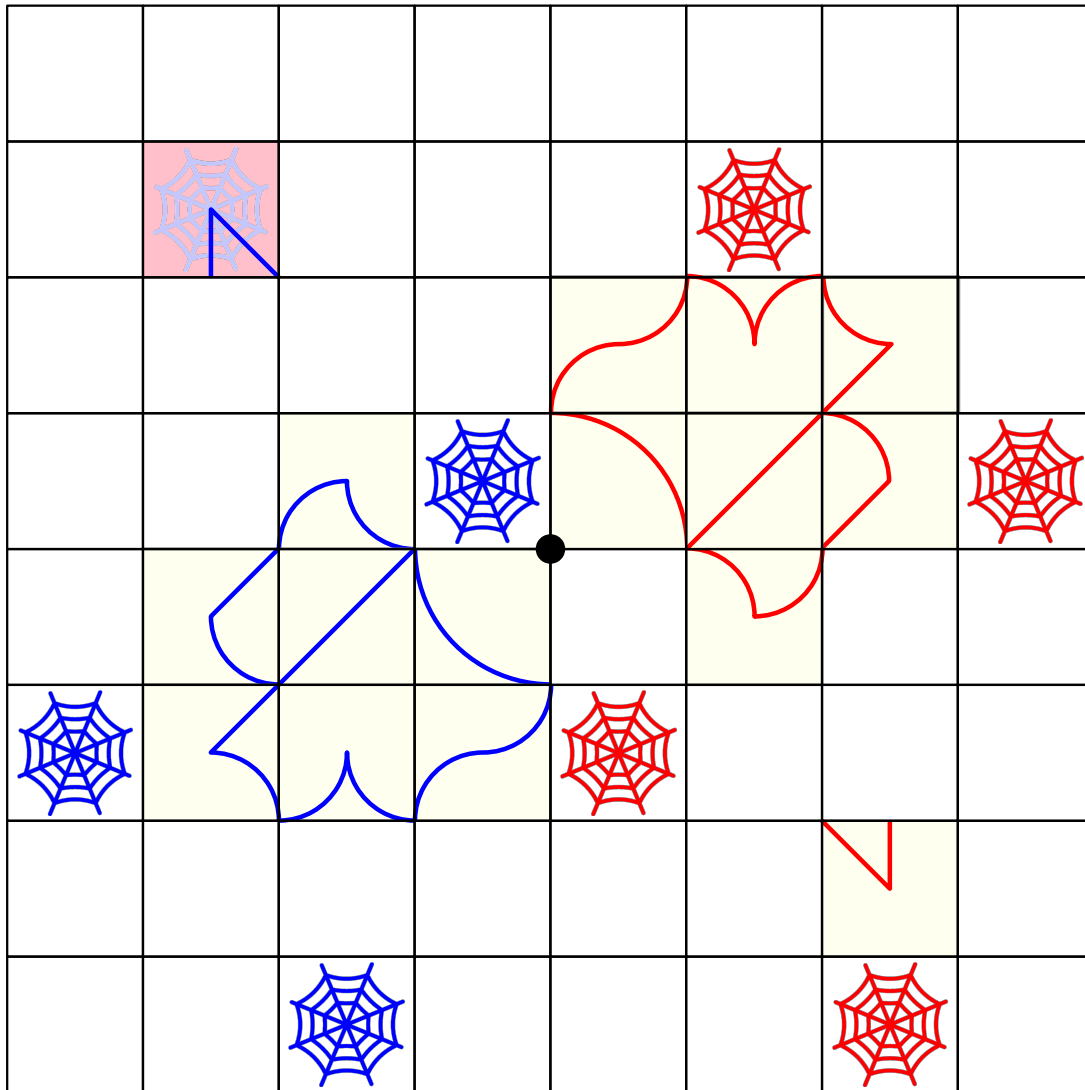
Mais ce coup est INTERDIT car il empêche une ligne fermée de se construire.



6 points

3 points

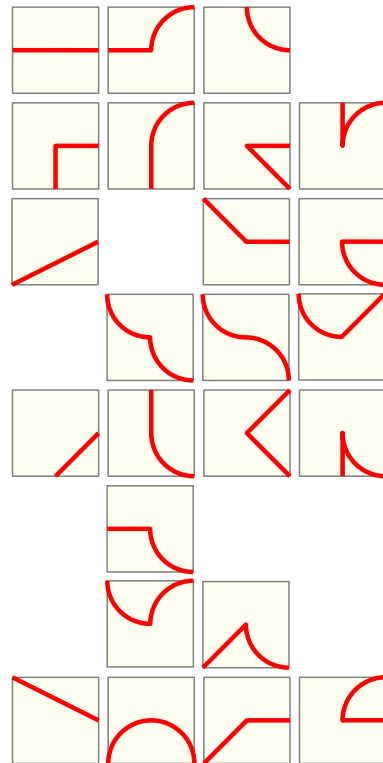
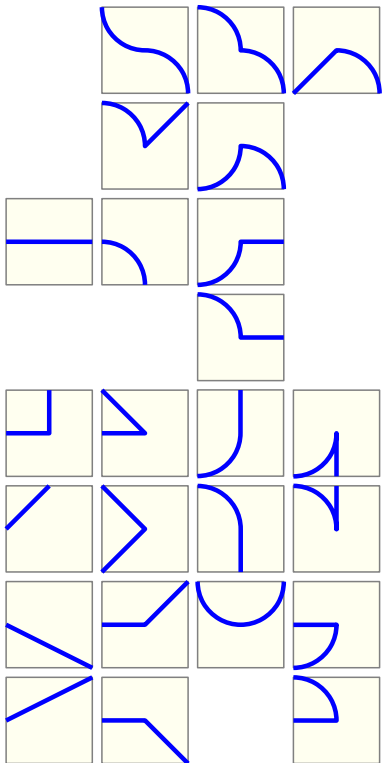
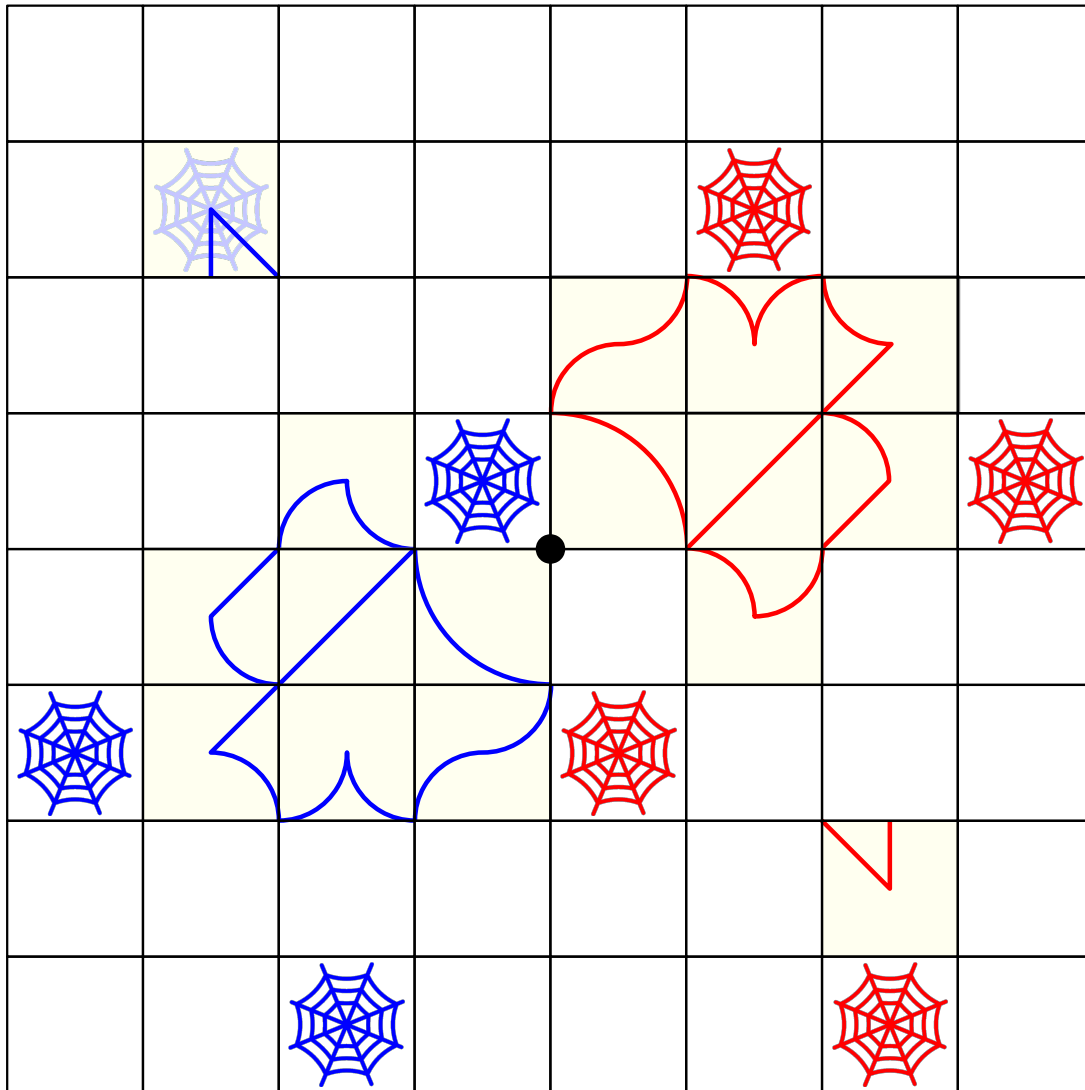
Rouge corrige son coup.



6 points

3 points

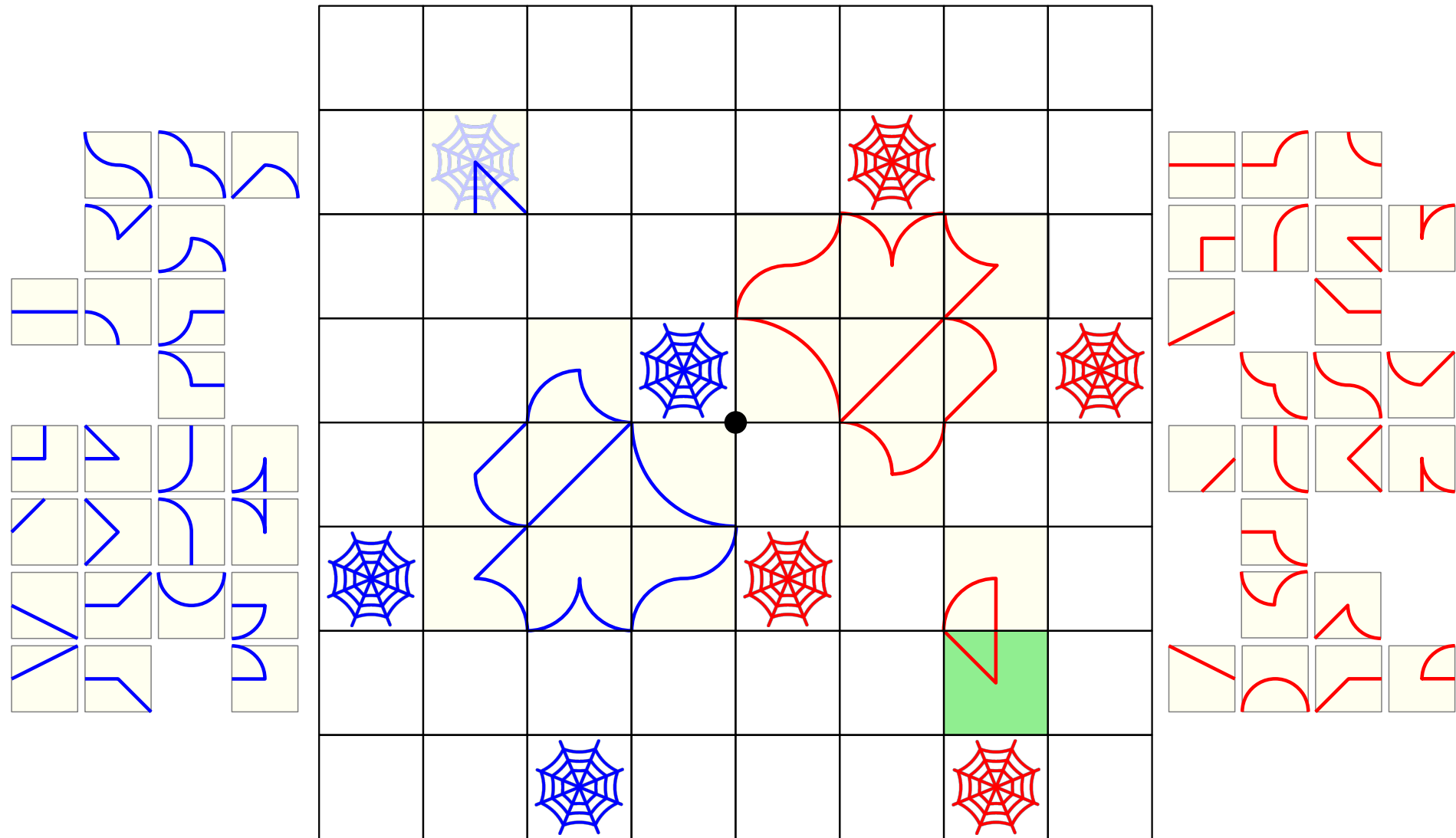
Bleu répond en posant la tuile symétrique qui est prise dans une toile d'araignée !



6 points

3 points

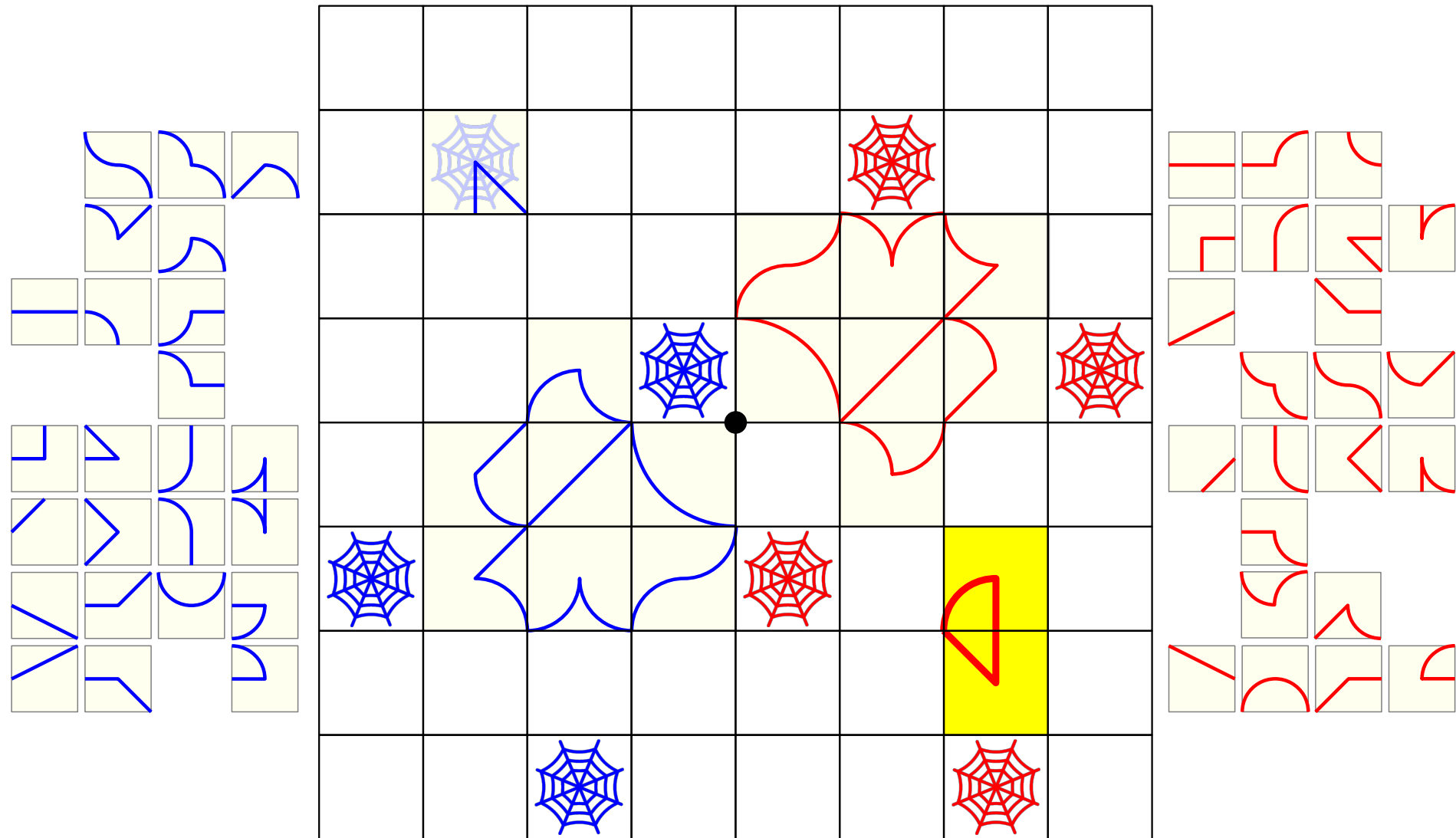
Bleu ne joue pas sa POSE LIBRE !



6 points

3 points

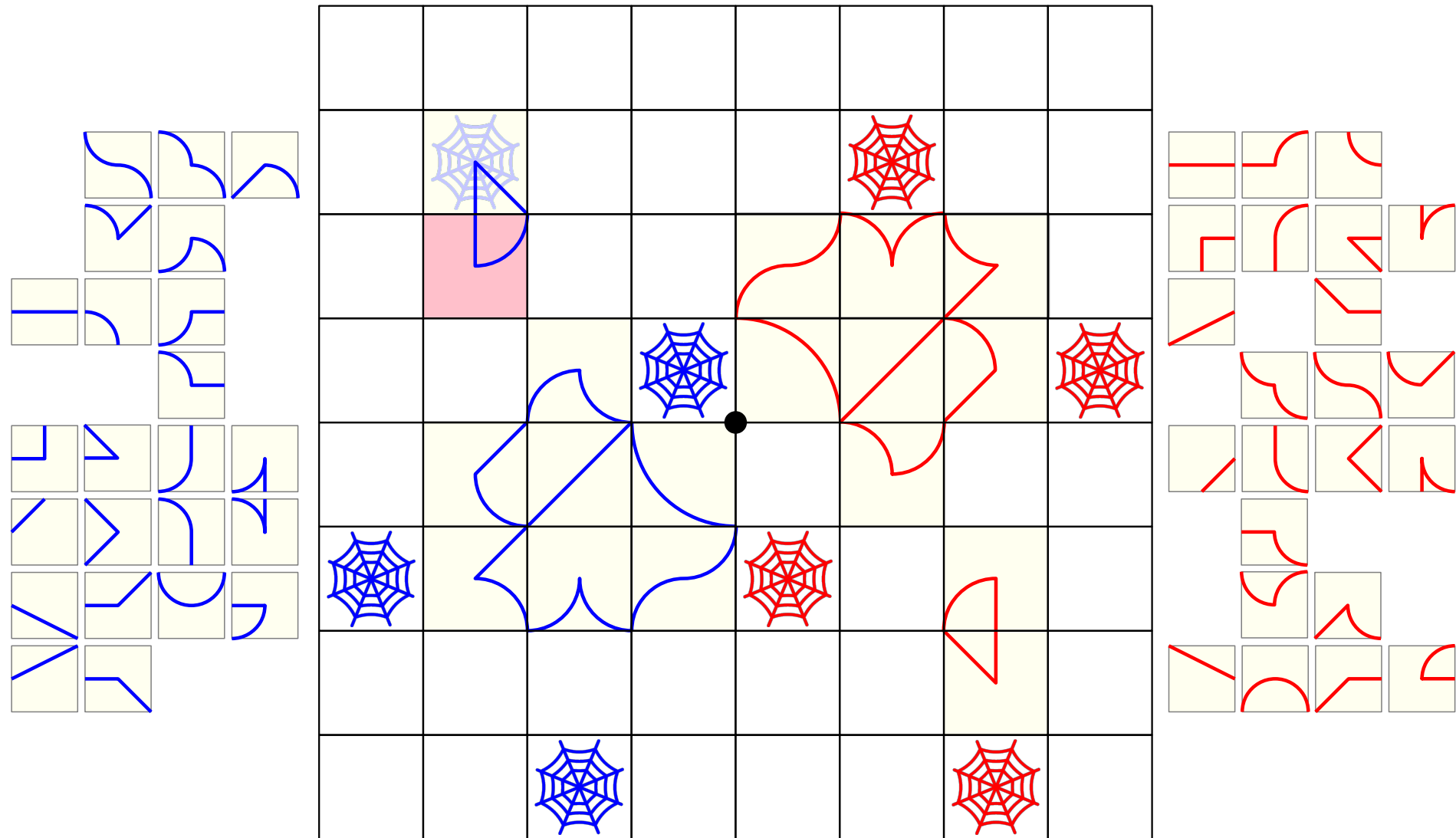
Rouge rejoue en posant librement une tuile de son choix ET ferme une ligne.



6 points

5 points

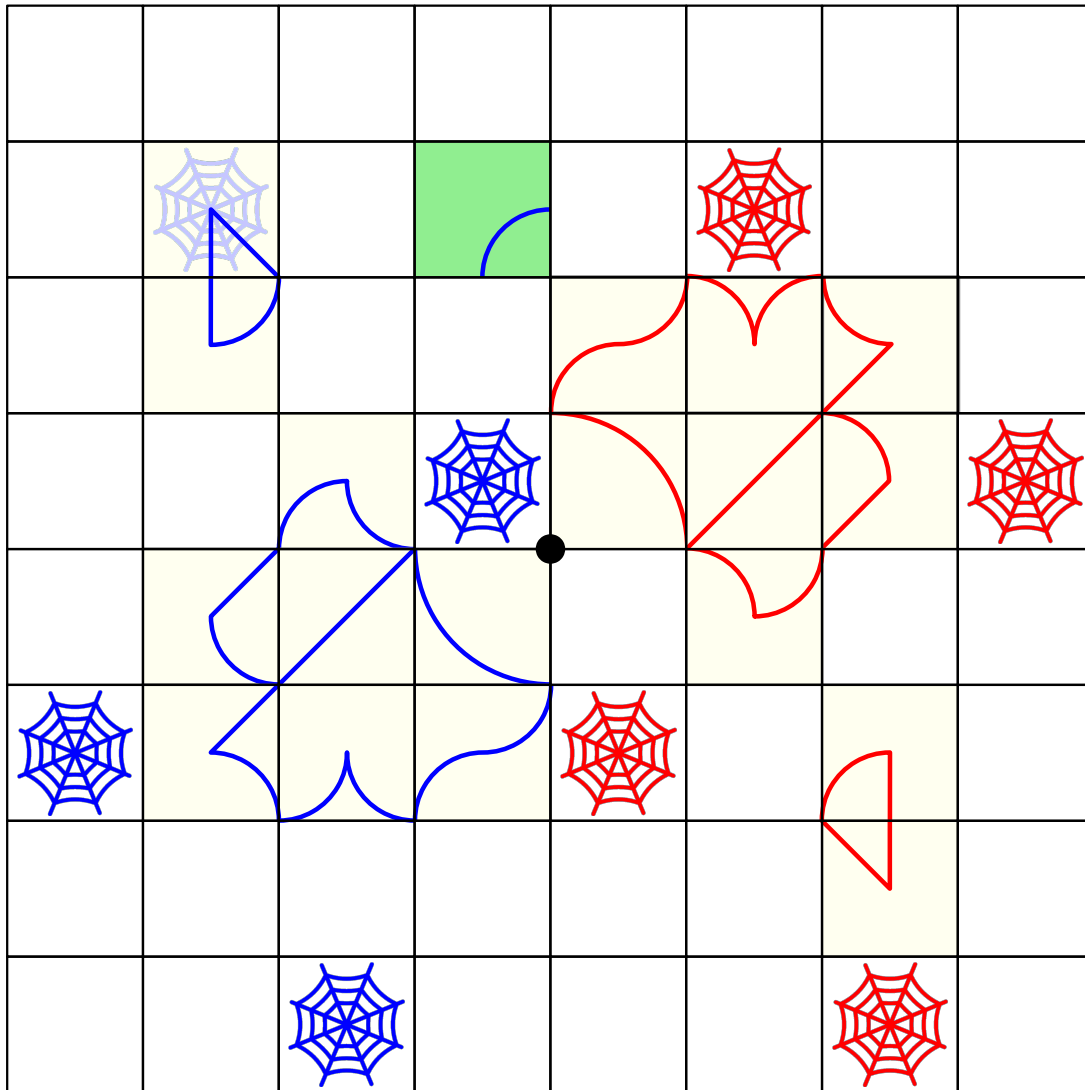
Cette ligne est fabriquée grâce à **2 tuiles** : Rouge marque 2 points.



6 points

5 points

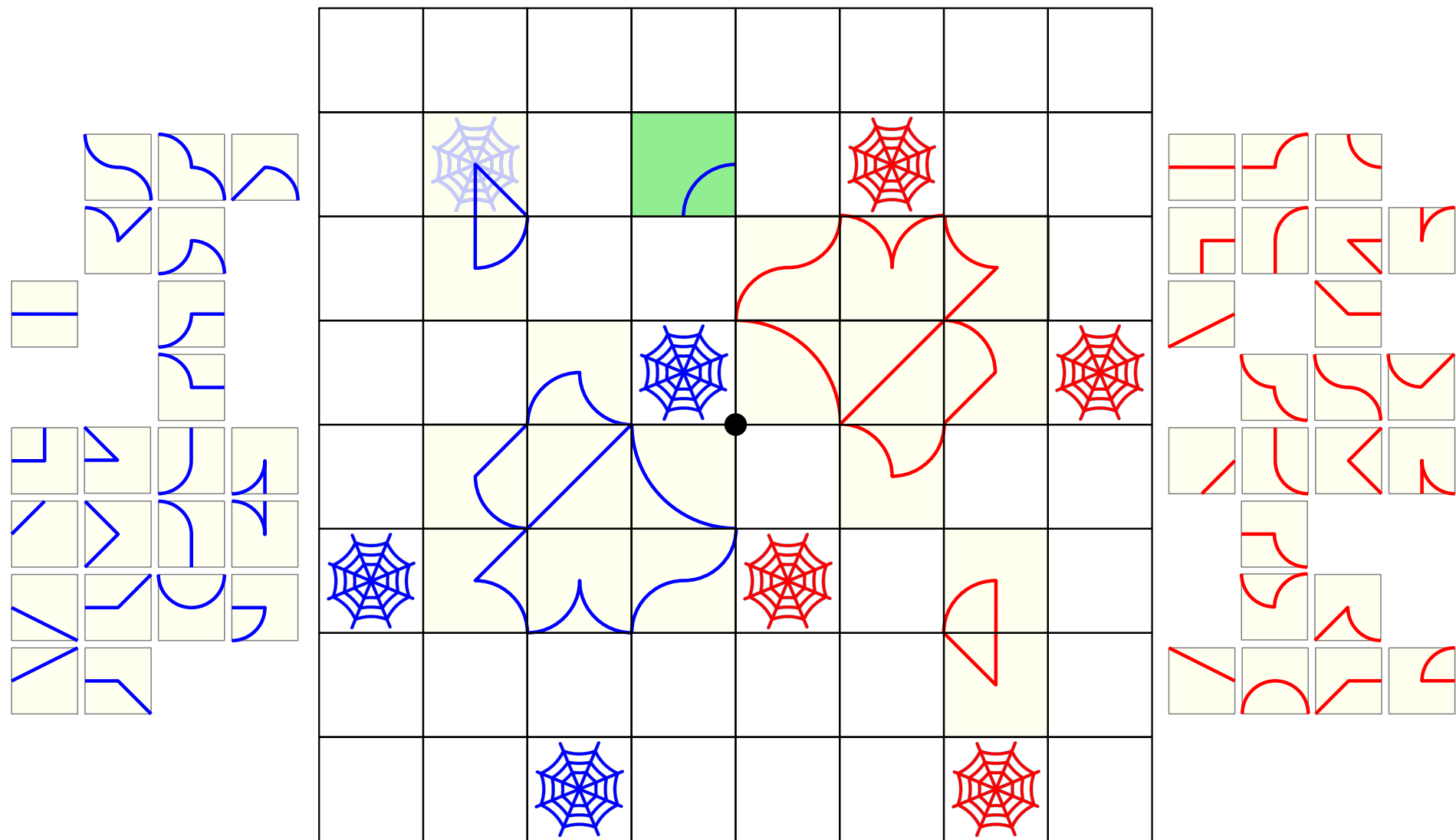
Bleu répond en posant la tuile symétrique, ferme la ligne MAIS ne marque pas de points.



6 points

5 points

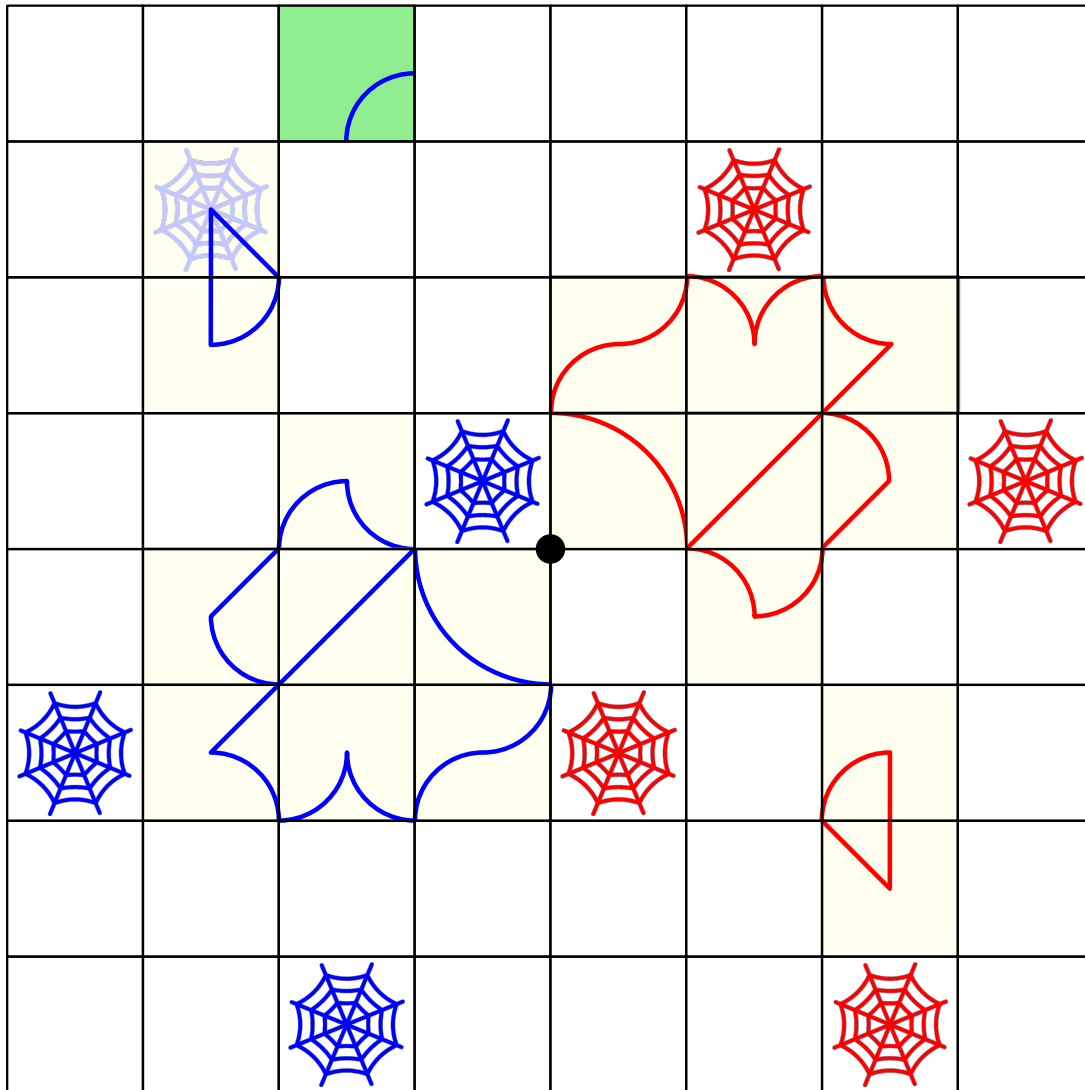
Puis **Bleu** pose une tuile de son choix dans son camp.



6 points

5 points

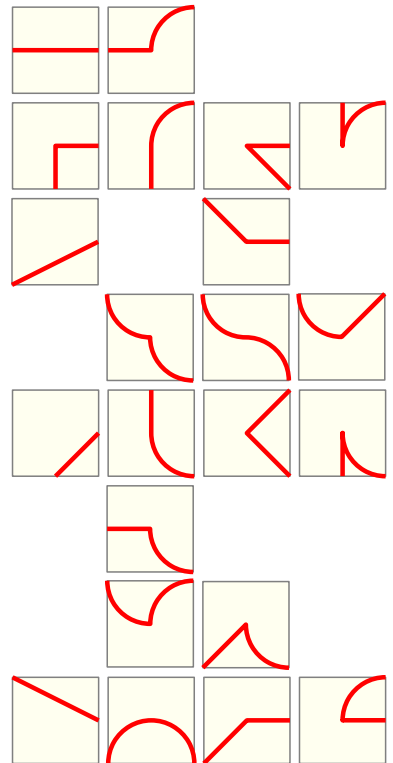
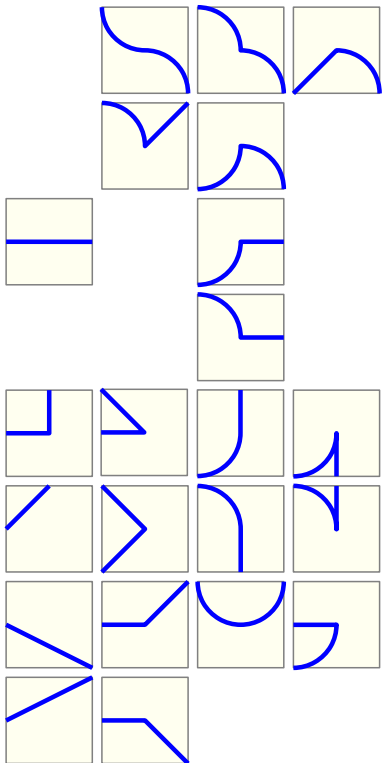
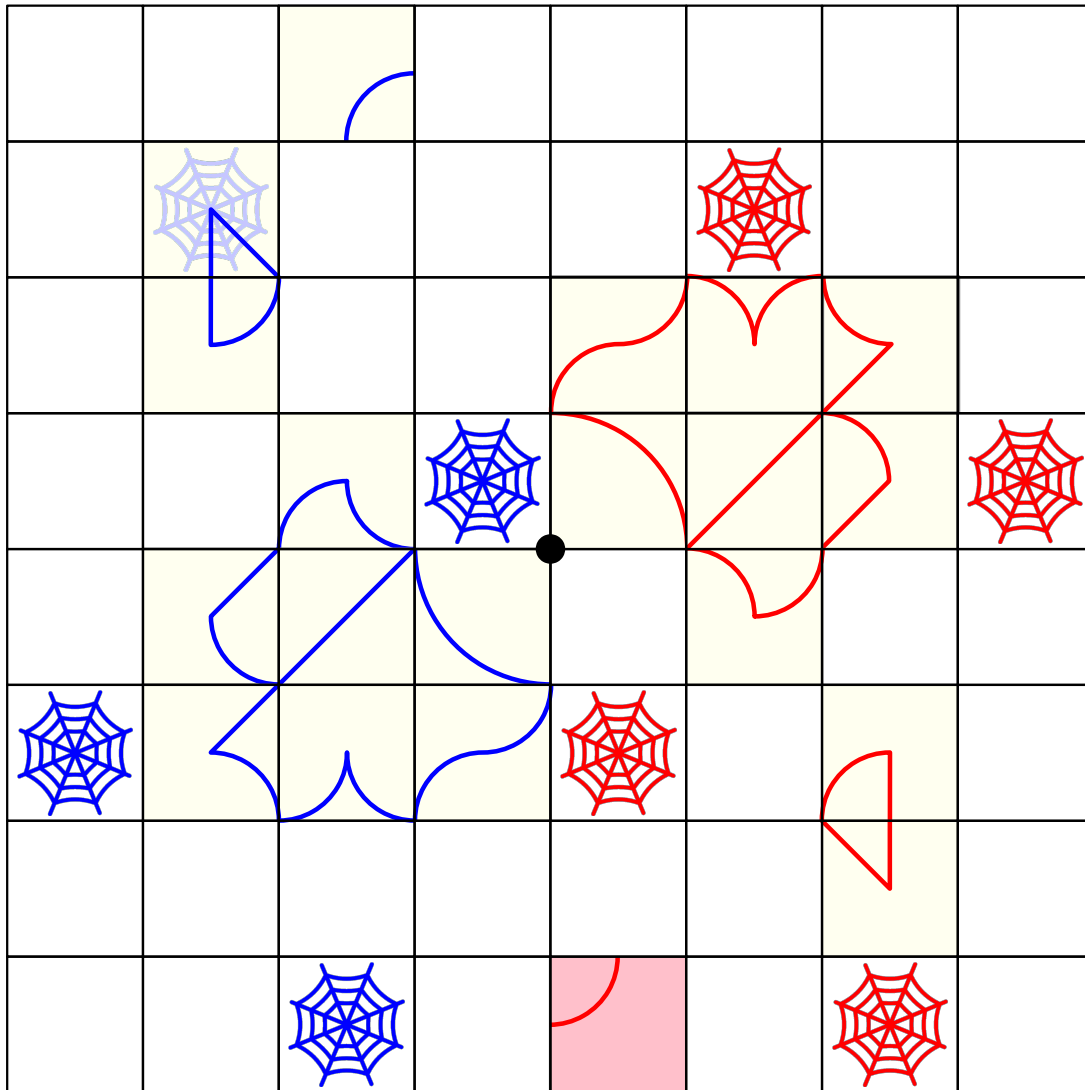
Mais ce coup est INTERDIT : il empêche Bleu de construire une ligne fermée dans son camp.



6 points

5 points

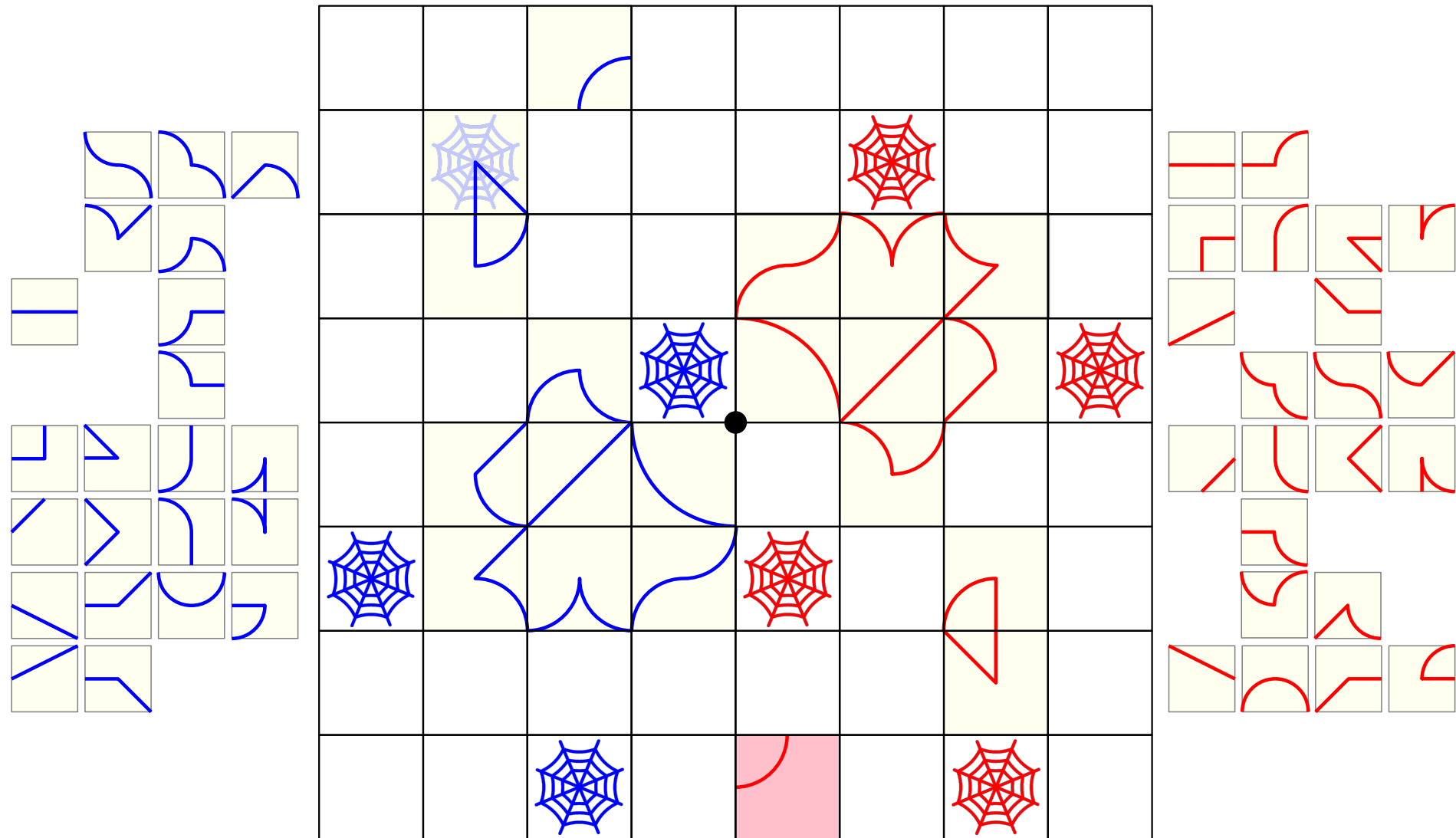
Bleu corrige son coup.



6 points

5 points

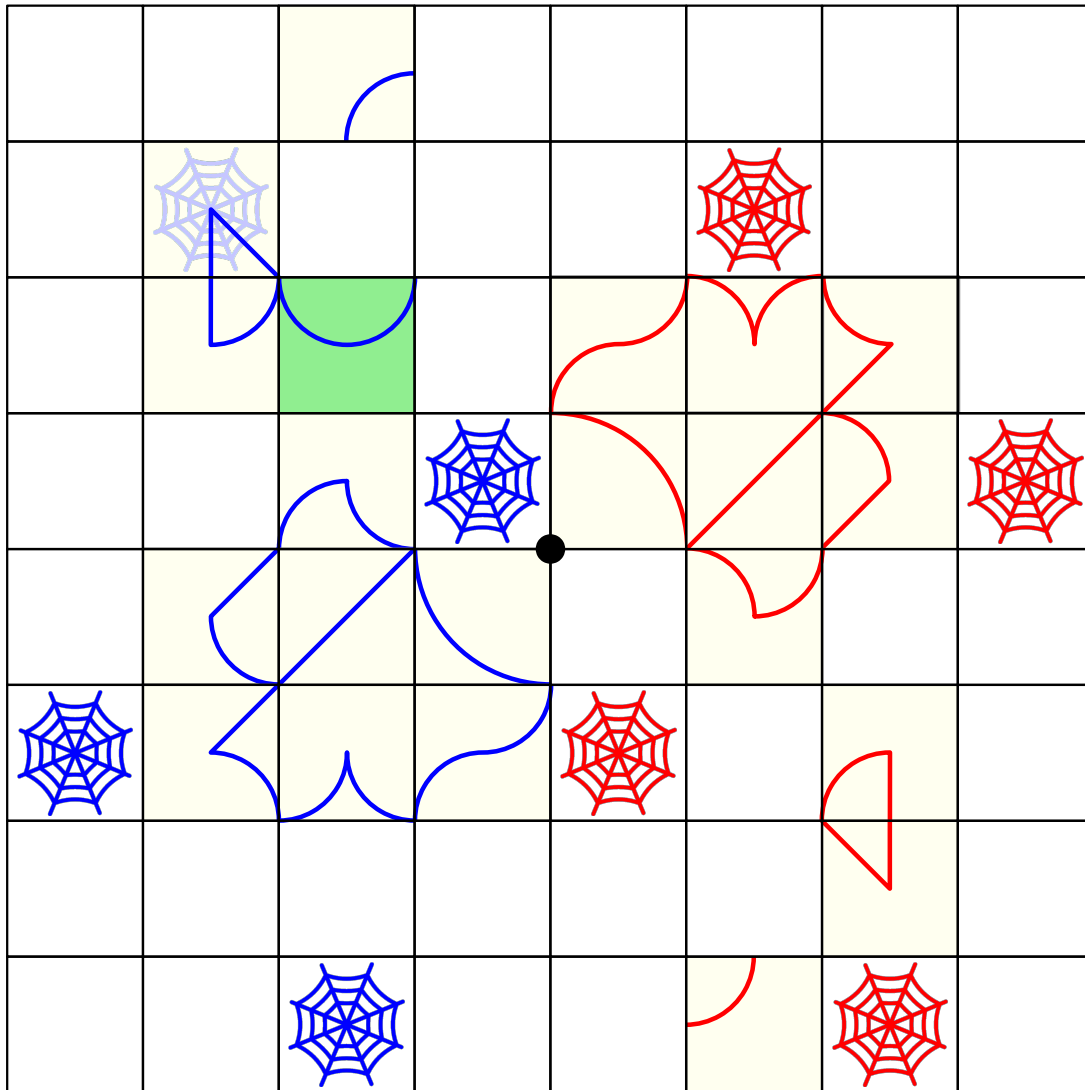
Rouge répond en posant la tuile symétrique.



6 points

5 points

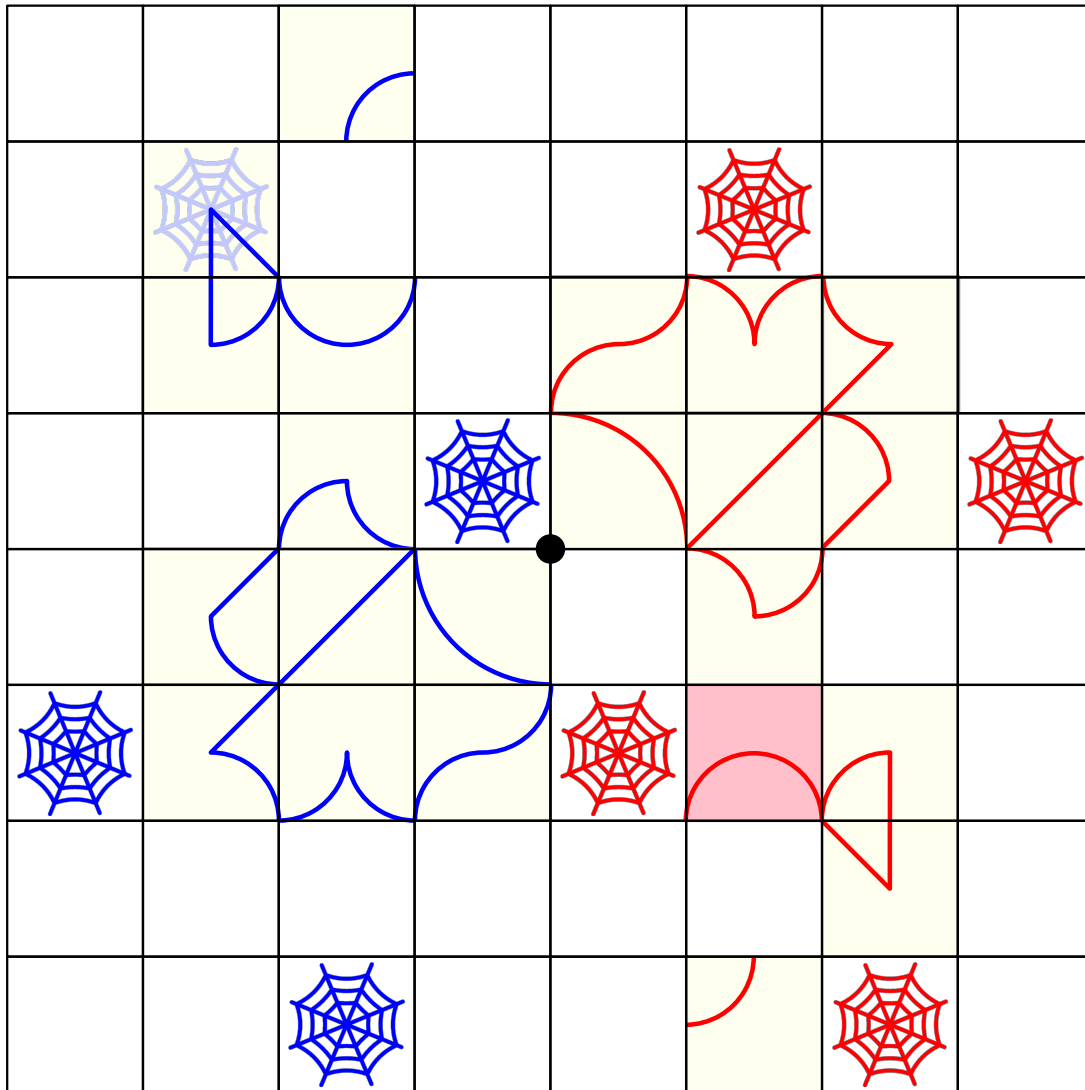
Mais Rouge commet une erreur (ce n'est pas le bon emplacement).



6 points

5 points

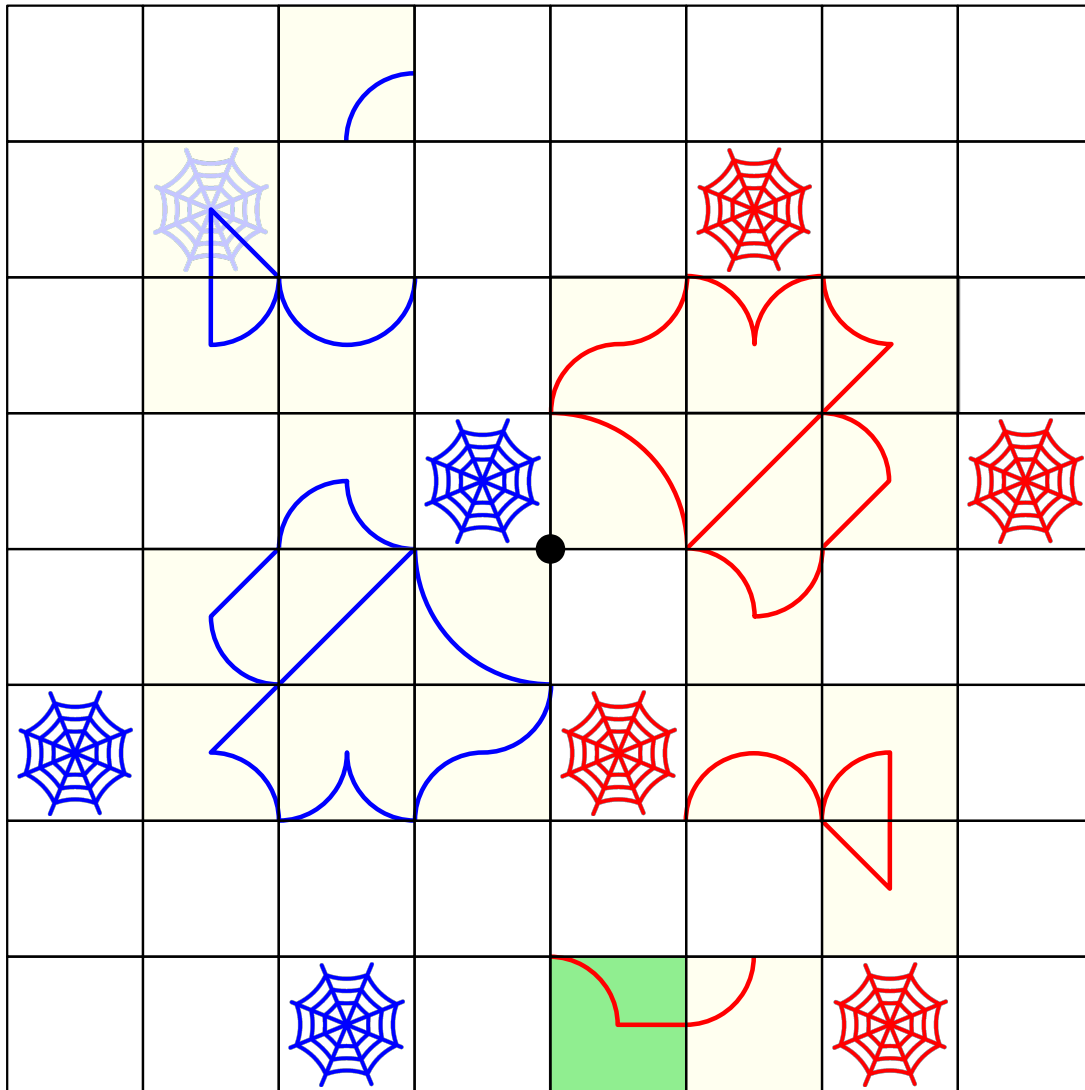
Bleu pose une tuile de son choix dans son camp.



6 points

5 points

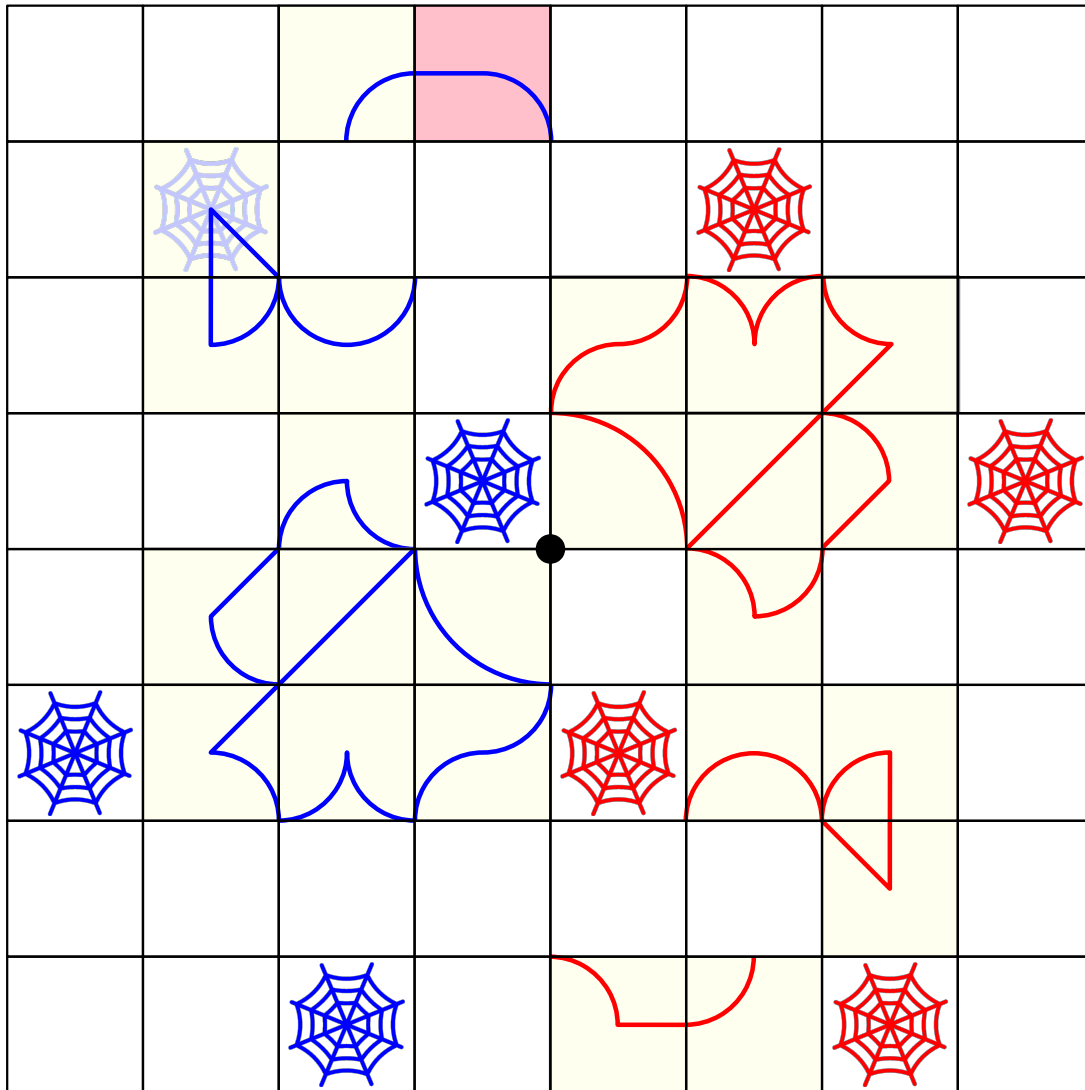
Rouge répond en posant la tuile symétrique.



6 points

5 points

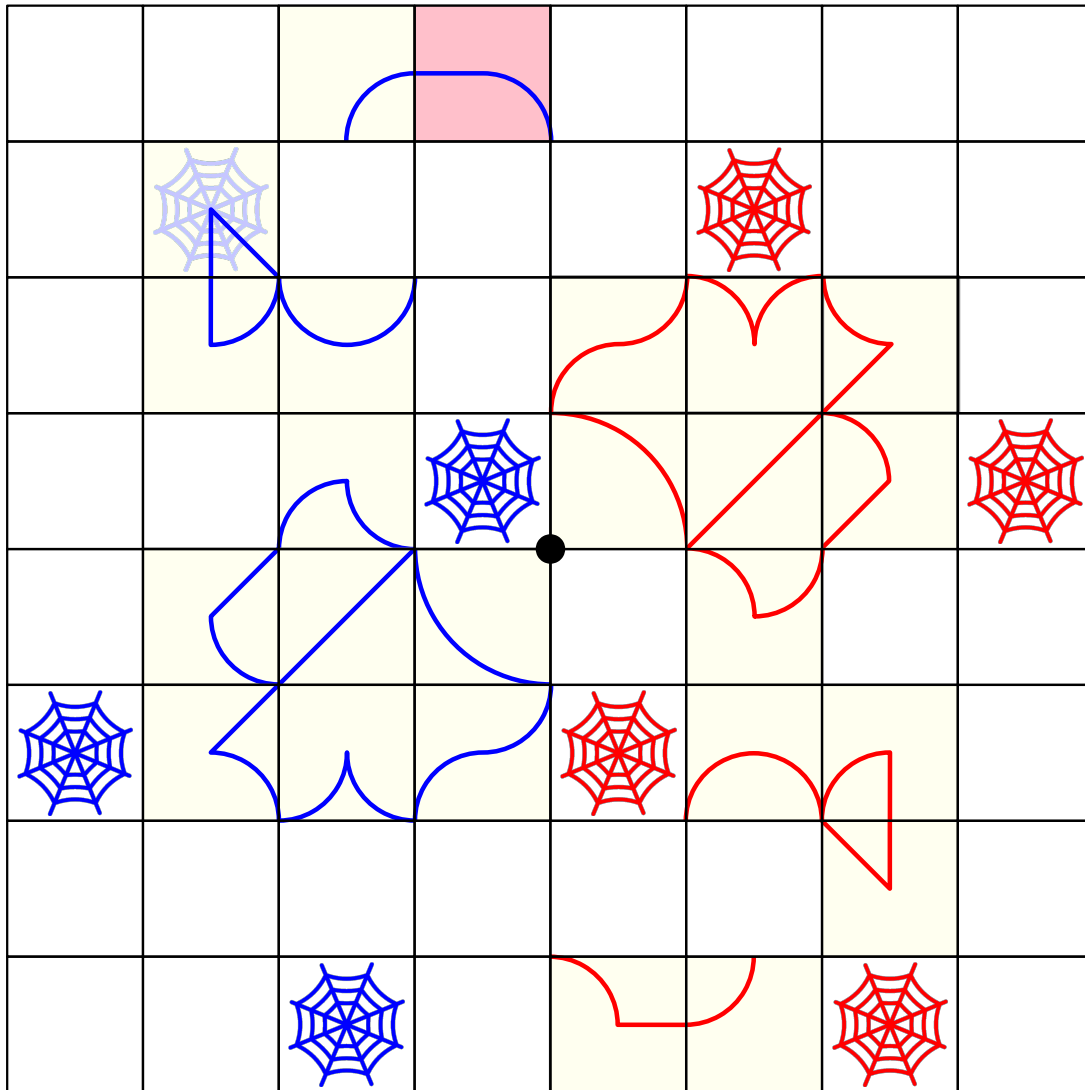
Puis **Rouge** pose une tuile de son choix dans son camp.



6 points

5 points

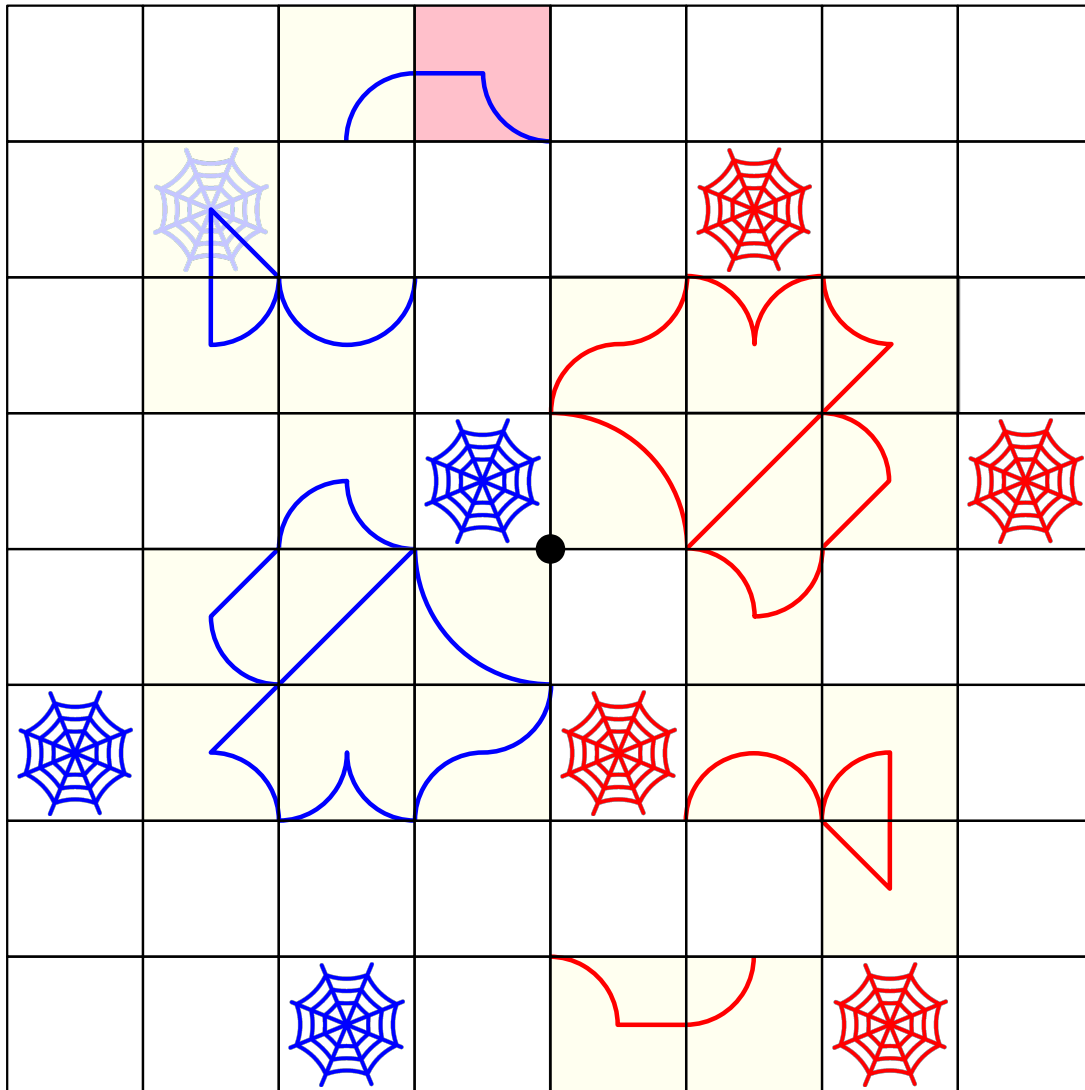
Bleu répond en posant la tuile symétrique.



6 points

5 points

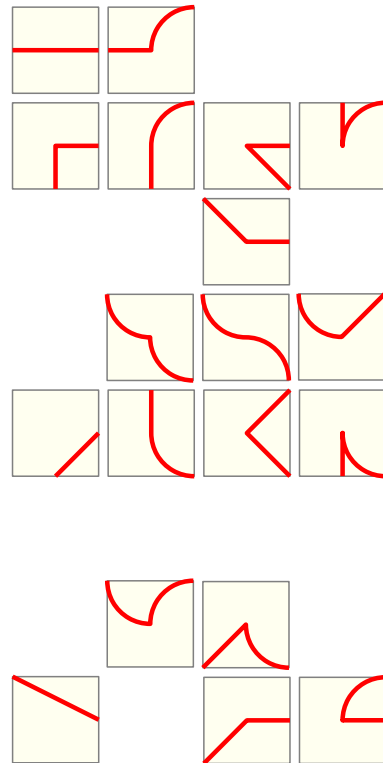
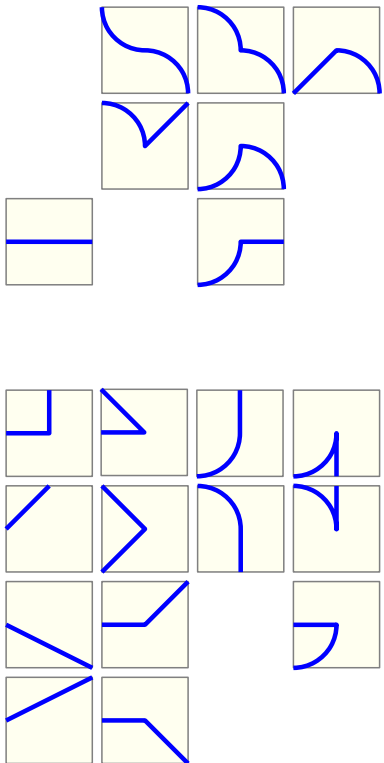
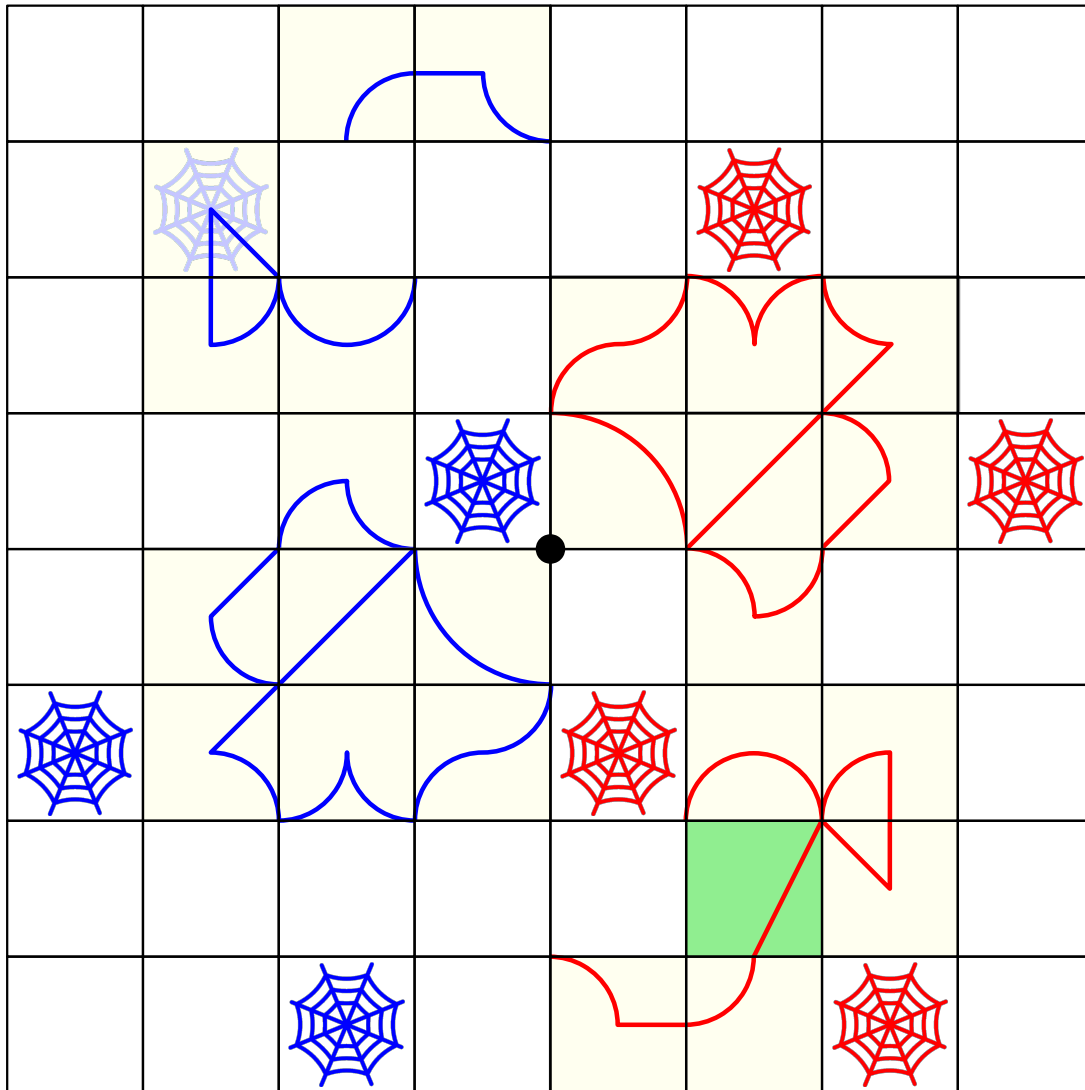
Mais **Bleu** commet une erreur (ce n'est pas la bonne tuile).



6 points

5 points

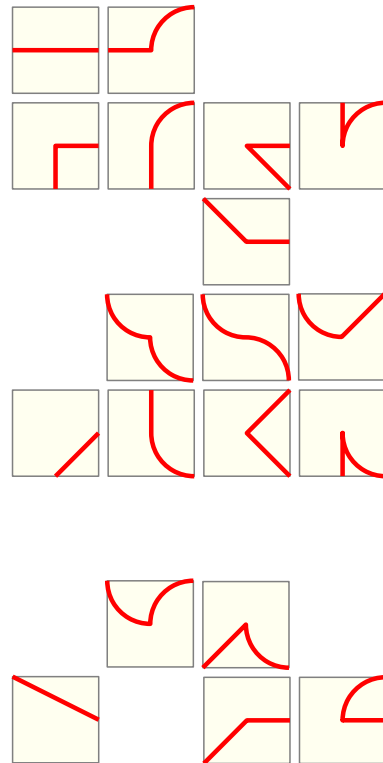
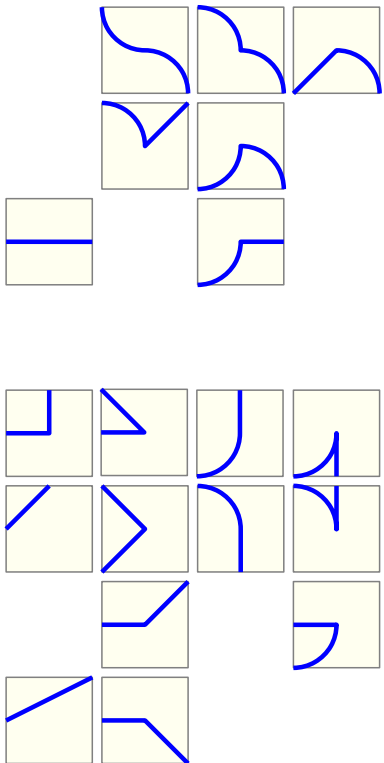
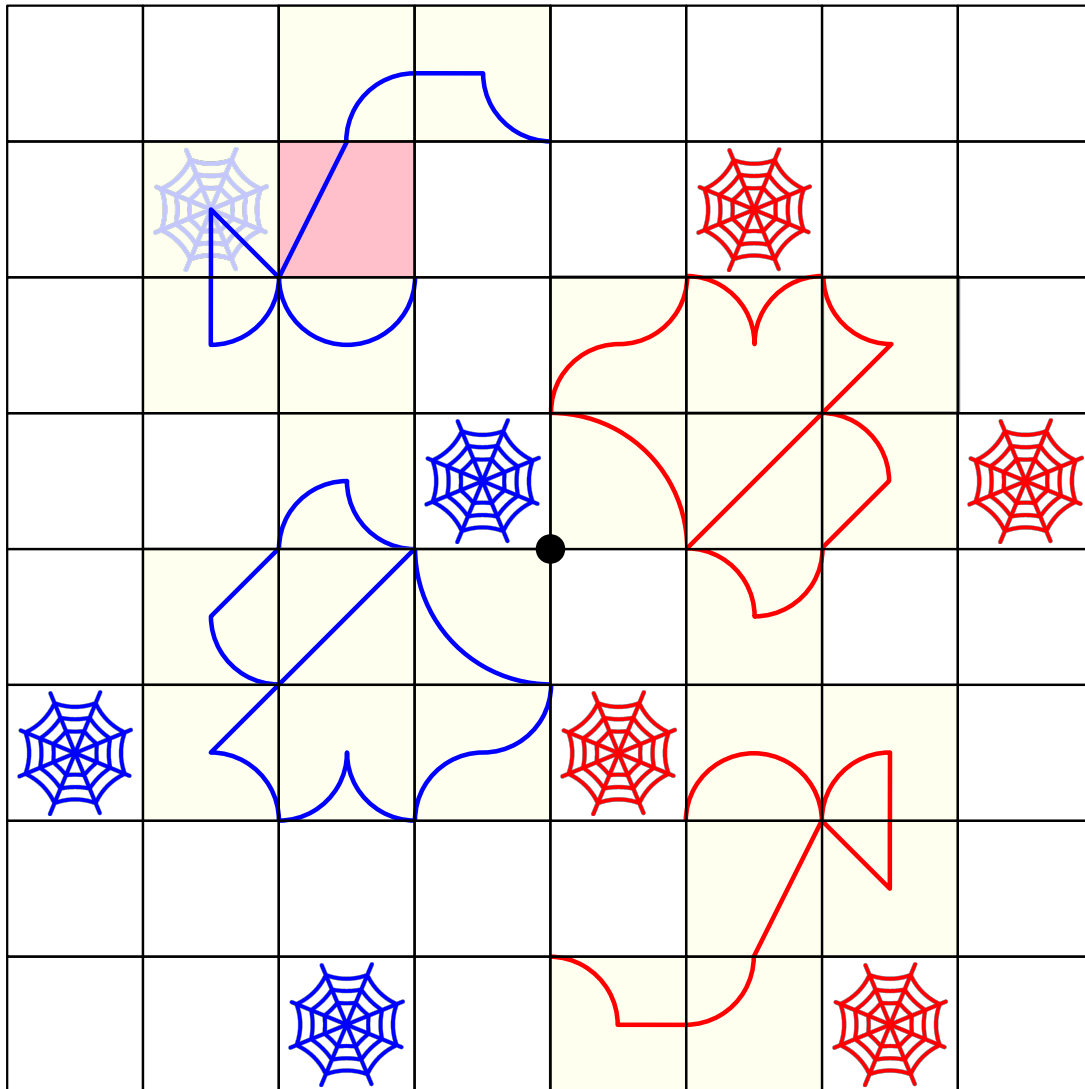
Bleu corrige son erreur MAIS ne joue pas sa POSE LIBRE !



6 points

5 points

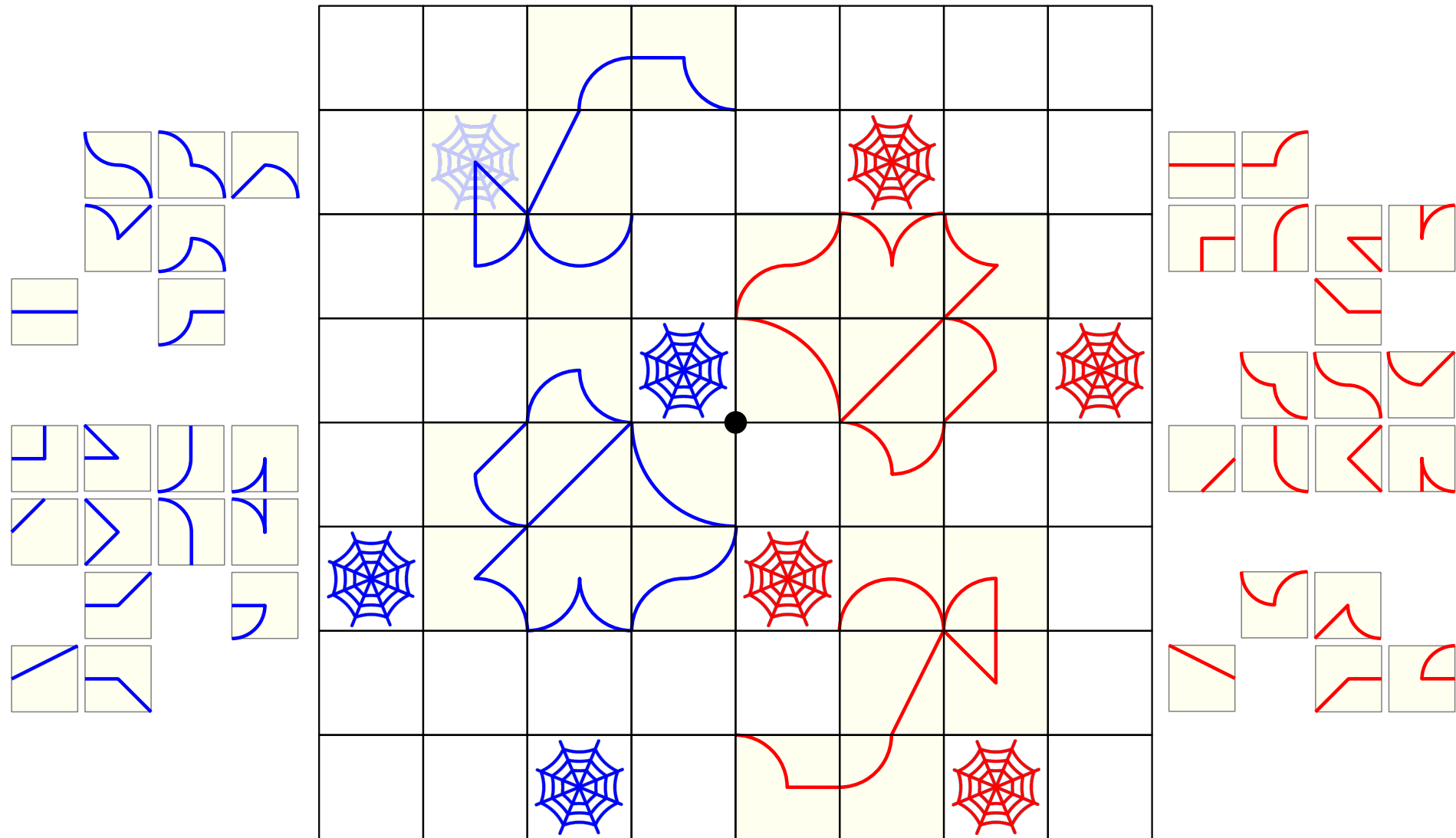
Rouge pose une tuile de son choix dans son camp.



6 points

5 points

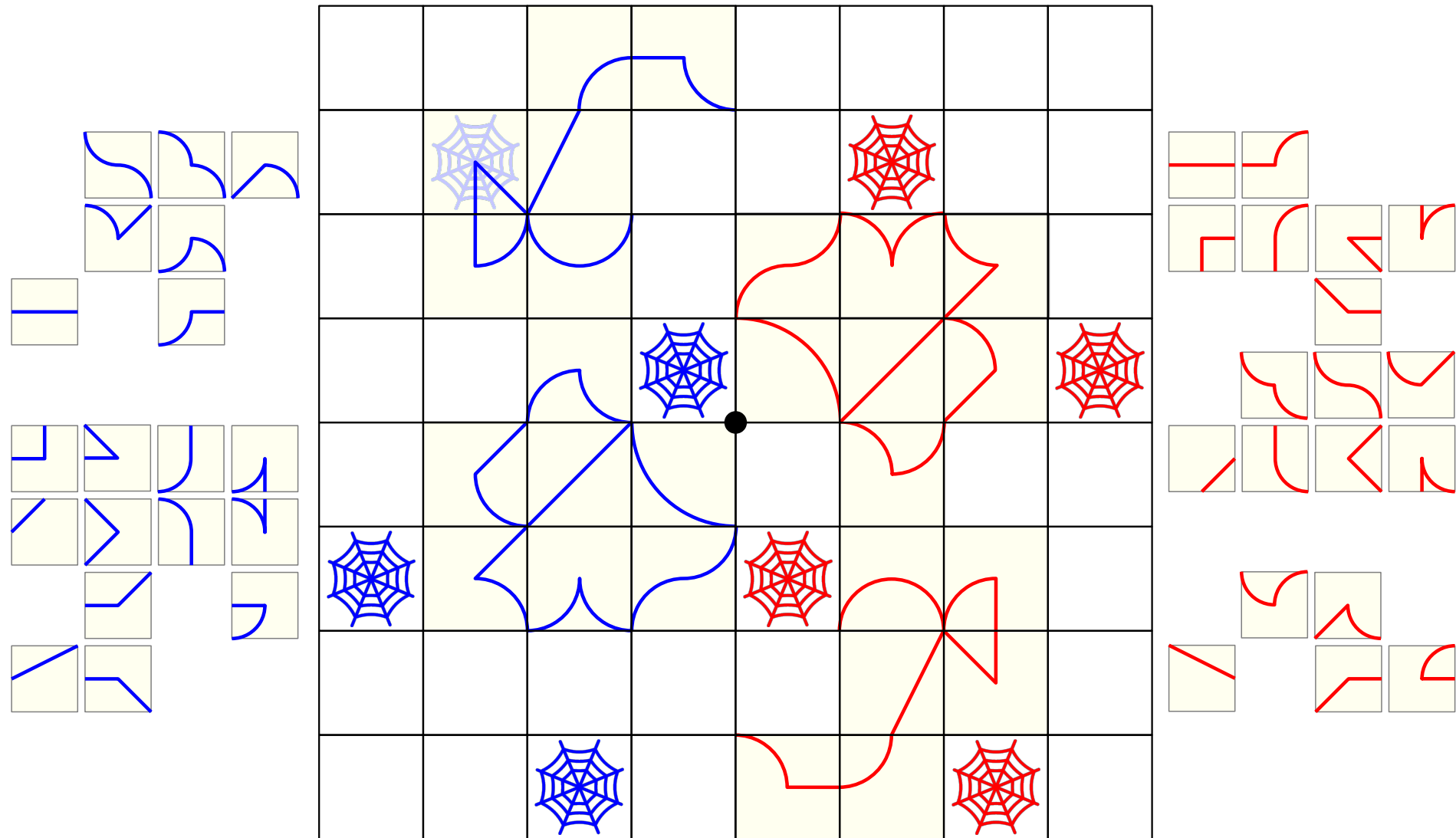
Bleu répond en posant la tuile symétrique.



6 points

5 points

La partie continue jusqu'à ce qu'il ne soit plus possible de construire une nouvelle ligne fermée ...



6 points

5 points

... ou qu'aucune tuile ne puisse être placée. Le vainqueur est celui qui a marqué le plus de points.

