



Le mécanisme de ce jeu de plateau se décompose en deux temps : une **phase forcée** par **isométrie** en réponse au coup de l'adversaire, suivie si possible d'une **phase libre**.

Matériel

Le jeu est composé d'un plateau de 64 cases, de 32 pions verts et du même nombre de pions rouges.

But

Construire des lignes fermées en utilisant un maximum de pions.

Nombre de joueurs

2 à 4 joueurs.

Mécanisme

Avant de pouvoir jouer leur coup librement, chaque joueur doit « répondre » au coup de l'adversaire par isométrie. Cette isométrie est choisie en début de partie entre la symétrie axiale (par rapport à ligne médiane), la symétrie centrale (par rapport au centre du plateau) et la « copie conforme » (translation de 4 cases perpendiculairement à la ligne médiane).

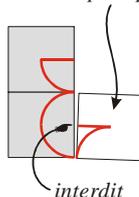
Phase forcée

Chaque tour de jeu commence par la pose « forcée » du pion isométrique à celui précédemment posé par l'adversaire.

Contraintes de la phase libre

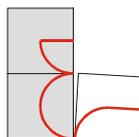
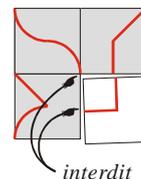
Aucun pion ne peut être « librement » posé sur une « toile d'araignée ».
Aucun pion ne doit empêcher une ligne de se poursuivre.

dernier pion posé



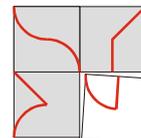
Le dernier pion posé empêche la ligne de se poursuivre, ce coup est interdit.

Il n'est pas possible de poser ce pion car il « condamne » deux lignes.



Le dernier pion posé permet à la ligne de se poursuivre, ce coup est autorisé.

Il est permis de poser ce pion qui assemble les deux lignes supérieures et leur permet donc de se poursuivre.



Déroulement d'une partie

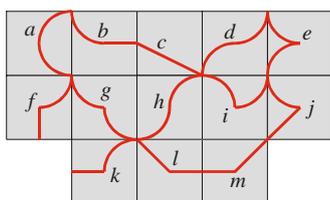
- Le joueur désigné pour débiter la partie pose l'un de ses 32 pions sur l'une des 32 cases de son camp (à l'exception des toiles d'araignée).
- Son adversaire doit poser le pion isométrique au pion qui vient d'être posé (phase forcée).
- Si le pion isométrique tombe sur une case sans toile d'araignée, le joueur peut alors placer un pion où il veut dans son camp, sans nécessairement poursuivre une ligne commencée (phase libre).

Si le pion isométrique tombe sur une toile d'araignée, le joueur doit passer son tour (pas de phase libre).

- Si un joueur commet une erreur en phase forcée, il doit la corriger et passer son tour (pas de phase libre).
- La partie se termine dès qu'il n'est plus possible de construire une nouvelle ligne fermée, ou qu'aucun pion ne peut être placé.

Ligne fermée

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



La ligne « f a b c h k » n'est pas fermée.

Les lignes « d e i », « d e j m l h », et « a b c d e j m l g » sont des lignes fermées d'un seul tenant.

Les lignes « a b c d e i h g » et « d e i h l m j i » 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 pions qui la composent.

S'il y a plusieurs lignes fermées par le dernier pion posé, on compte le nombre de pions qui composent la ligne la plus longue.

Ce pion ferme plusieurs nouvelles lignes :

« k g f n »,

« k h c b a f n »,

« k l m j i c b a f n »

et « k l m j e d c b a f n ».

La plus longue d'entre elles étant composée de 11 pions, le joueur marque 11 points.

Le vainqueur est celui qui a marqué le plus de points à l'issue de la partie.

