

PILOTIS

Un jeu de Mathias Daval - Fabrication Alortujou

2 joueurs | Durée : environ 10 min

Matériel

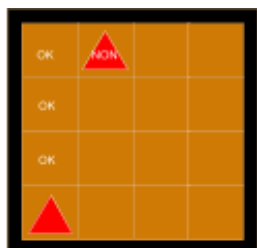
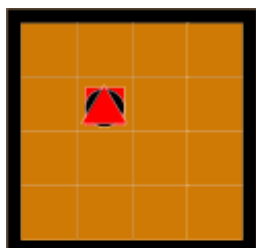
1 plateau de jeu de 4x4 cases. 15 pièces x 2 couleurs : 5 carrés, 5 triangles, 5 ronds.

Principe du jeu

Les joueurs doivent construire des Tours avec 1 forme de chaque (carré, triangle, rond). En ajoutant une pièce d'une Tour, un joueur apporte une contrainte au placement des pièces de son adversaire. Le premier joueur à contrôler 3 Tours remporte la partie.

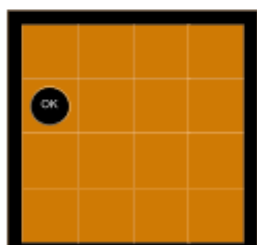
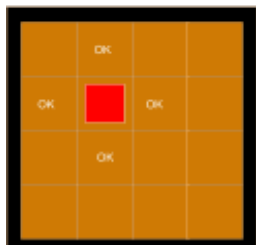
Déroulement du jeu

Chaque joueur prend les 15 pièces d'une couleur et les place devant lui. A son tour, un joueur pose l'une de ses pièces au choix en respectant les 5 règles suivantes :



1) **Chaque case du plateau de jeu peut comporter 1 seule Tour composée d'1 seule pièce de chaque type : Carré, Triangle, Rond** de même couleur ou non. Il n'y a pas d'ordre de construction des 3 pièces d'une Tour.

2) Lorsqu'on pose un **Triangle**, on décide de l'orientation de sa pointe. Il n'est pas possible de placer la pointe d'un Triangle contre la paroi extérieure du plateau de jeu. Une fois posé, on ne peut plus changer l'orientation d'un Triangle.



3) Si la pièce posée précédemment par son adversaire est un **Carré**, on doit jouer sur l'une des 4 cases adjacentes à cette pièce orthogonalement (qu'il y ait déjà des pièces ou pas).

4) Si la pièce posée par son adversaire est un **Triangle**, on doit jouer sur la rangée indiquée par la pointe du triangle (n'importe où sur la rangée, qu'il y ait des pièces sur le chemin ou non).

5) Si la pièce posée par son adversaire est un **Rond**, on doit jouer sur la même case que cette pièce (au-dessus donc).

Si un joueur ne peut pas jouer en respectant les contraintes, alors il doit jouer sur n'importe quelle case libre du plateau (si aucune case du plateau n'est libre, il perd la partie.)

Lorsqu'un joueur pose la 3^e pièce d'une Tour, le joueur **majoritaire** dans cette Tour la contrôle.

Fin de partie

Le premier joueur à contrôler **3 Tours** remporte la partie.

Si personne ne parvient à contrôler 3 Tours lorsque toutes les pièces ont été posées, le gagnant est celui qui en contrôle le plus. En cas de nouvelle égalité, on regarde le joueur majoritaire en Tours comportant 2 puis 1 pièce. En cas d'ultime égalité, personne ne gagne...