

TRIANCEY

LE JEU *archipel*

Le but d'une partie est d'apposer sa couleur sur le plus grand nombre de cases.

Les cases triangulaires sont *voisines* quand elles ont un côté en commun (et non pas seulement une pointe).

Le bord gauche est réputé voisin du bord droit (cf. repères graphiques).

Les cases du bord inférieur doivent être bordées de pions blancs, celles du bord supérieur de pions rouges.

(Si les pions sont colorés différemment, la couleur claire remplace le blanc et la couleur sombre le rouge.)

Toutes les cases ont exactement trois voisins.

Les joueurs jouent à tour de rôle (blanc d'abord, puis rouge) en déposant un pion de leur couleur sur la case de leur choix.

Toute case — vide ou occupée — **ayant deux voisins d'une même couleur reçoit immédiatement un pion de cette couleur par réaction en chaîne.**

Au début de la partie, tant que **dix** pions (cinq de chaque couleur) n'ont pas été dispersés sur la grille, il est interdit de jouer sur une case voisine d'une autre déjà occupée : c'est ce que l'on appelle la phase « archipel ».

Durant cette phase, il est également interdit de se mettre en position de déclencher une réaction en chaîne.

La partie est terminée quand la grille est entièrement remplie.



www.triancey.com — triancey@gmail.com

Droits commerciaux réservés - La reproduction sans but lucratif est encouragée

TRIANCEY

LE JEU *archipel*

Le but d'une partie est d'apposer sa couleur sur le plus grand nombre de cases.

Les cases triangulaires sont *voisines* quand elles ont un côté en commun (et non pas seulement une pointe).

Le bord gauche est réputé voisin du bord droit (cf. repères graphiques).

Les cases du bord inférieur doivent être bordées de pions blancs, celles du bord supérieur de pions rouges.

(Si les pions sont colorés différemment, la couleur claire remplace le blanc et la couleur sombre le rouge.)

Toutes les cases ont exactement trois voisins.

Les joueurs jouent à tour de rôle (blanc d'abord, puis rouge) en déposant un pion de leur couleur sur la case de leur choix.

Toute case — vide ou occupée — **ayant deux voisins d'une même couleur reçoit immédiatement un pion de cette couleur par réaction en chaîne.**

Au début de la partie, tant que **dix** pions (cinq de chaque couleur) n'ont pas été dispersés sur la grille, il est interdit de jouer sur une case voisine d'une autre déjà occupée : c'est ce que l'on appelle la phase « archipel ».

Durant cette phase, il est également interdit de se mettre en position de déclencher une réaction en chaîne.

La partie est terminée quand la grille est entièrement remplie.



Droits commerciaux réservés - La reproduction sans but lucratif est encouragée