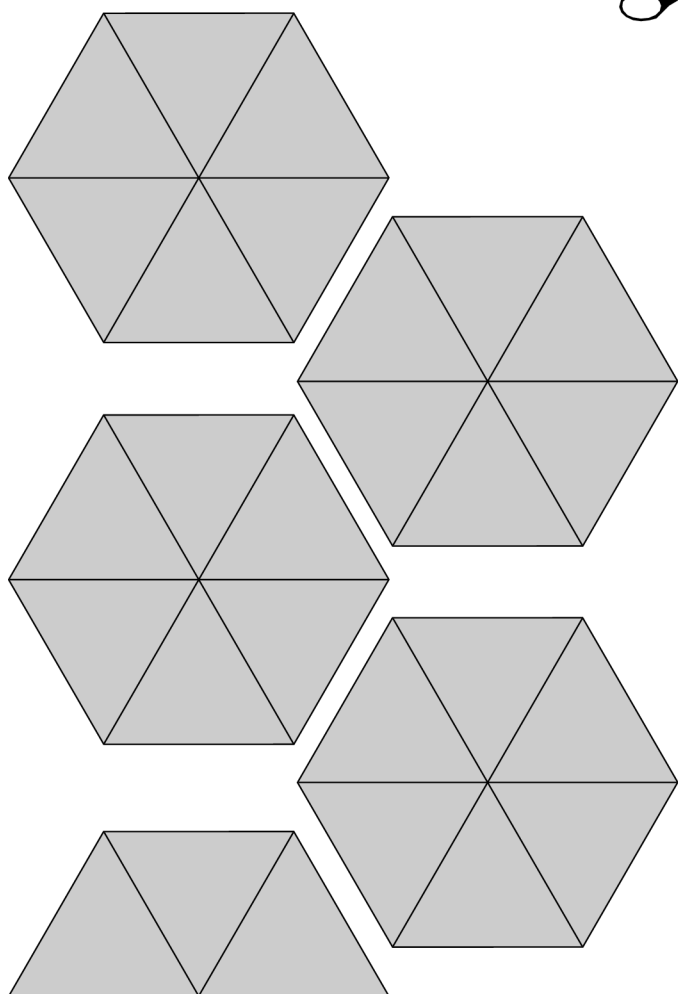
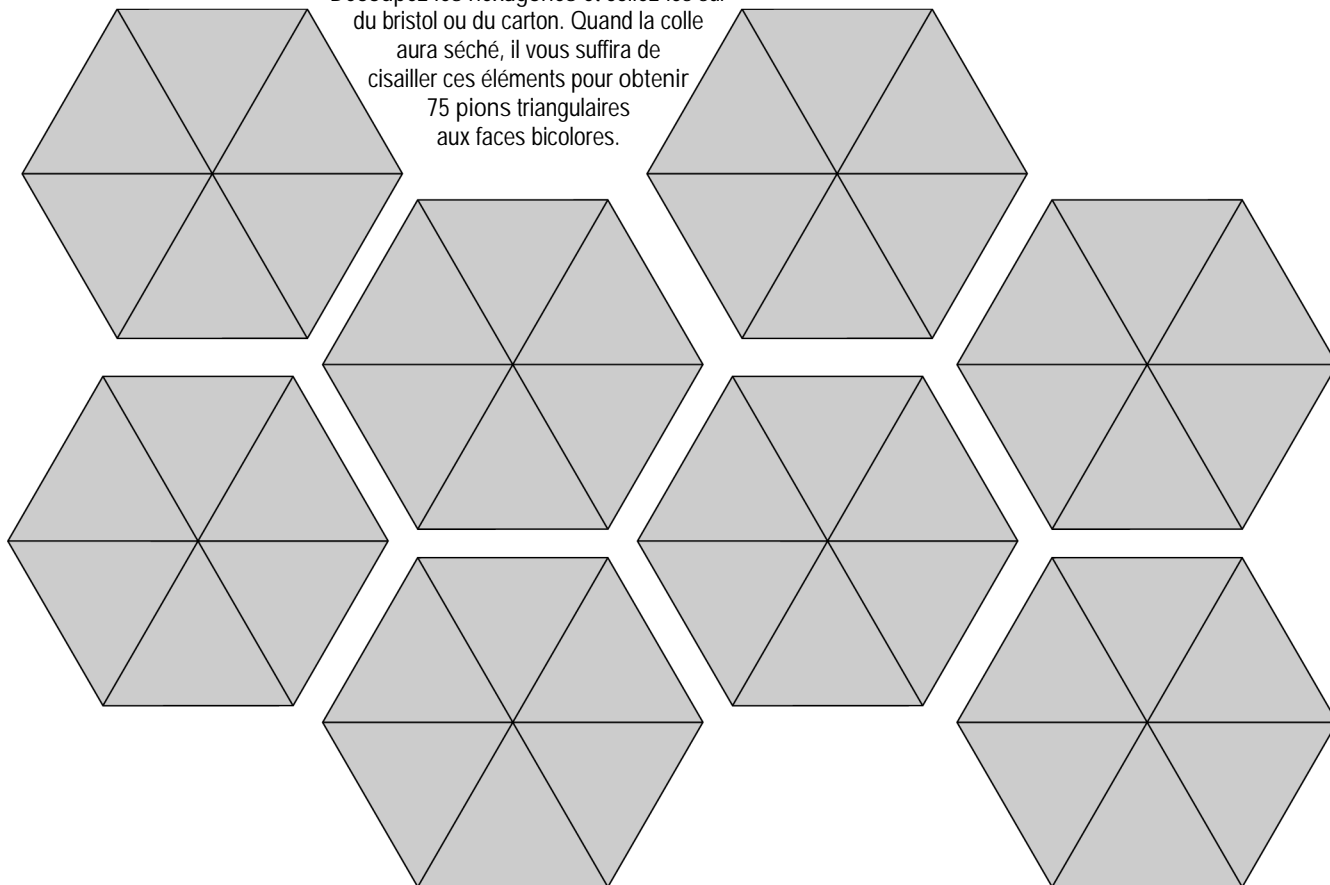


Découpez les hexagones et collez-les sur du bristol ou du carton. Quand la colle aura séché, il vous suffira de cisailer ces éléments pour obtenir 75 pions triangulaires aux faces bicolores.



# 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 touche le bord droit (cf. repères graphiques).

Les cases du bord inférieur doivent être bordées de pions clairs, celles du bord supérieur de pions sombres.

Toutes les cases ont exactement trois voisins.

Les joueurs jouent à tour de rôle (clair d'abord, puis sombre) 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](http://www.triancey.com)            

Droits commerciaux réservés — La reproduction sans but lucratif est encouragée