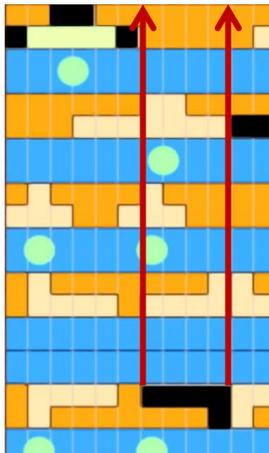


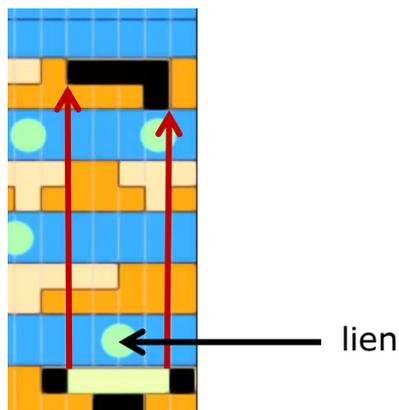


## Bases du jeu :

- Un passage a lieu lorsque toute la surface de votre pièce ne présente aucune autre partie de pièce vers votre adversaire.



- Un lien est complété lorsque toute la surface verte de votre pièce vers votre adversaire est totalement recouverte par une ou plusieurs de vos pièces. Le lien est représenté par un disque vert devant la case de la pièce concernée.



Utilisez les lignes grises pour vous aider à visualiser les passages et les liens.

## Mise en place :

Un joueur qui commence la partie est désigné, dans ce cas, utilisez le mode « Choix de la main ».

Sinon, utilisez le mode « Main aléatoire » et regardez au dé déjà mélangé aléatoirement. Si un nombre pair est généré sur la face supérieure du dé, le joueur bleu commence et inversement.

Le joueur qui commence place une pièce de son choix dans sa rangée sur une de ses cases respectives. Ensuite, le deuxième joueur place une de ses pièces pour empêcher le passage. Ce processus continue jusqu'à ce que les joueurs aient placé leurs 5 pièces. Attention, un



Un placement ou un déplacement peut provoquer :

- Un passage : annoncez-le. Votre adversaire doit, à son tour de jeu, arrêter ce passage sous peine de perdre la partie.
- Un lien : annoncez-le et placez un jeton bleu sur le disque vert correspondant. Ces jetons bleus n'interviennent pas dans les interactions de passages et liens des pièces.

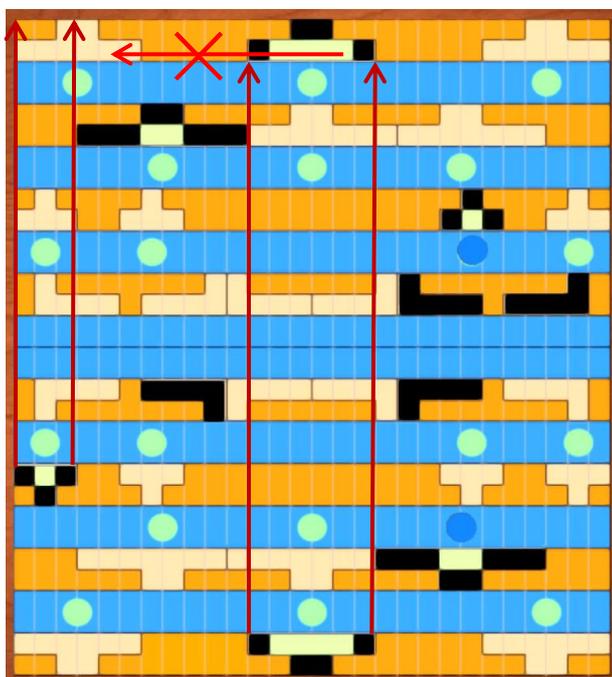
### Règle de répétition :

Si les mêmes déplacements se répètent 2 fois consécutives, lors de la troisième répétition, le premier joueur, qui a le choix d'effectuer un ou des autre(s) déplacement(s) sans laisser de passage adverse direct, doit effectuer un autre déplacement.

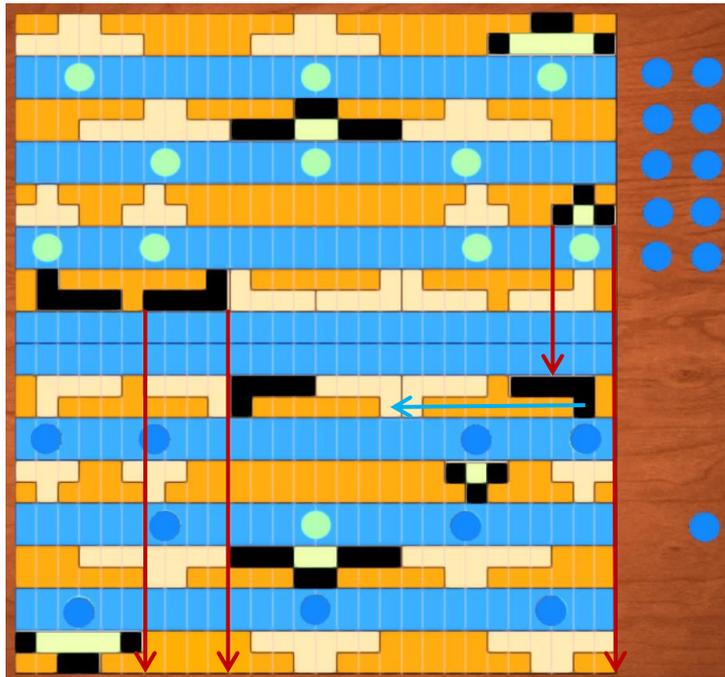
### Conditions de victoire :

Il y a 2 conditions de victoire :

- Le premier joueur à réaliser un passage que son adversaire ne peut pas empêcher à son tour de jeu gagne la partie.



- Le premier joueur à compléter tous ses 10 liens gagne également la partie. Exception : lors du déplacement qui complète tous vos liens, tous les passages adverses, même directs, peuvent être ignorés.



### Informations pratiques :

Veillez respecter votre adversaire en laissant votre curseur sur le côté du terrain autant que possible et en limitant vos écrits dans le chat.

Placez les pièces et les jetons dans leurs emplacements adéquats.

Si nécessaire, informez votre adversaire que vous avez remporté ou perdu la partie, et qu'il doit effectuer un autre déplacement.

Lors d'un duel officiel, définissez un temps de jeu pour chaque joueur, voire chaque tour et désignez l'hôte de la partie qui active le mode « Turn-based Clockwise Strict ». Une cadence recommandée est de 15 minutes par joueur pour la partie, avec un maximum de 2 minutes pour un placement ou déplacement.