



LE JEU AUX POSSIBILITÉS INFINIES

TYLE

RÈGLES DU JEU



Conviendrait aux enfants de 3 ans et plus.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans à cause des pièces de petit format qui peuvent constituer un danger d'étouffement pour eux. Voir les instructions pour plus d'informations.

Fabrique en Chine. 1000

Importé par Wally Jouet, 27 Av. de la République, 75011 Paris

Producteur: Wally Jouet, 27 Av. de la République, 75011 Paris

Design: Wally Jouet et Copyright: Wally Jouet Paris & Ltd 2020

www.wallyjouet.com

TYLE

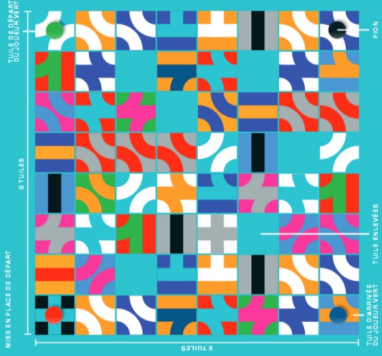
But du jeu: être le premier joueur à atteindre l'angle opposé à son point de départ

Mise en place

Sur une surface plane, construire une grille de tuiles dans un ordre aléatoire pour former un carré de 8x8 tuiles. Assurez-vous que chaque tuile d'angle a au moins 2 points de sortie, car elles ne pourront pas être bougées durant la partie.

Chaque joueur choisit et enlève 2 tuiles à la grille, exceptés les 4 tuiles d'angle.

Chaque joueur place son pion à un angle de la grille, sur une tuile.



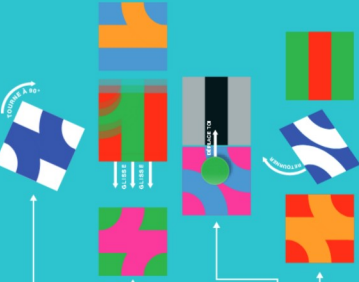
Mise en place alternative

Rend le jeu plus difficile en enlevant plus de tuiles de la grille de départ, ou en commençant avec une grille de 6x6 et en enlevant chacun une tuile seulement.

Déplacements

Le plus jeune joueur commence. Chaque joueur a 3 'actions' par tour, parmi les suivantes:

- Tourner une tuile à 90 degrés dans le sens de son choix (tourner de 180 degrés compte comme 2 actions)
- Glisser une tuile d'un espace verticalement ou horizontalement (glisser à travers 2 espaces libres compte comme 2 actions, etc)
- Déplacer son pion sur une tuile adjacente.
- Retourner une tuile dessous/dessus sans la réorienter horizontalement (s'il retourne la tuile et décide de l'orienter autrement, cela compte comme 2 actions).



A savoir

- Les 4 tuiles d'angle sont sacrées ! Les tuiles de 'départ' ne peuvent être bougées, à aucun moment de la partie.
- Les joueurs ne peuvent placer leur pion sur une tuile déjà occupée par un autre pion.
- Si un pion est sur une tuile, celle-ci ne peut être bougée d'aucune façon.
- Chaque mouvement est définitif, donc une fois qu'un joueur a bougé une tuile, il ne peut changer d'avis.
- Durant ton tour, tu peux glisser, tourner ou retourner n'importe quelle tuile de la grille (en tenant compte des précisions ci-dessus) même si ça n'a pour simple objectif que de saboter tes adversaires !

Fin de la partie

Le premier joueur à atteindre la tuile dans le coin diagonalement opposé à son point de départ a gagné la partie.