

Règles de jeu du Trapézomino-duo

Matériel de jeu

Le jeu se joue sur un plateau hexagonal à l'aide de dix-sept pièces.

Deux de ces pièces, les jokers, ont la forme de deux trapèzes isocèles. Les quinze autres pièces correspondent à toutes les associations possibles de ces deux jokers.

Toutes ces pièces sont surmontées d'une prise qui a aussi pour but d'empêcher leur retournement.

But du jeu

Les deux joueurs placent alternativement une pièce de leur choix sur le plateau. Le but est de marquer le plus de points possibles, en posant sa pièce de manière à ce qu'elle ait le maximum de côtés en contact avec les bords du plateau et (ou) les pièces déjà posées.

Règles de placement des pièces

- Chaque pièce doit être positionnée avec au moins un côté en contact avec un bord du plateau ou une autre pièce et doit être appuyé dans l'une ou l'autre direction par un angle ou un autre côté.
- On ne peut placer un joker que si il n'y a plus de possibilité pour placer une autre pièce. On peut placer les deux à la fois, si ils se touchent par un côté, de manière à avoir la forme de l'une des autres pièces.
- Si un joueur a placé un ou deux jokers alors qu'il pouvait encore placer une pièce, on remet les jokers dans le pot et il perd le bénéfice de son tour.
- Il est permis de présenter une pièce sur le plateau : elle sera considérée comme jouée dès qu'elle a été lâchée.
- Le temps de réflexion peut être limité, d'un commun accord, avant le début du jeu.

Décompte des points

Chaque pièce posée rapporte autant de points qu'elle a de lignes de contact avec les bords du plateau ou les pièces déjà posées. Un côté de pièce en contact avec deux autres pièces compte pour deux points.

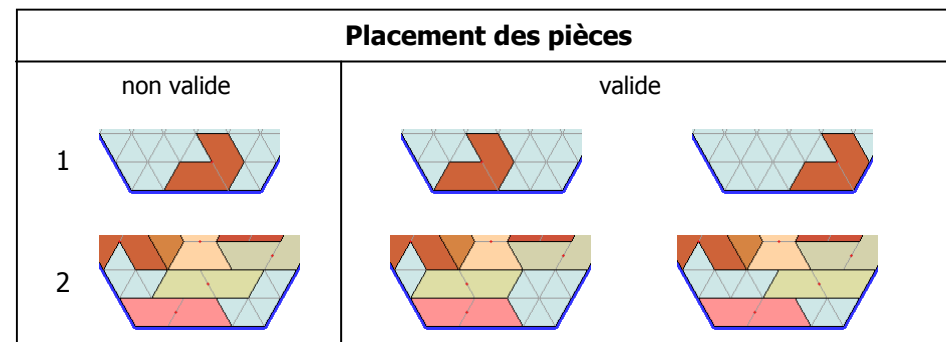
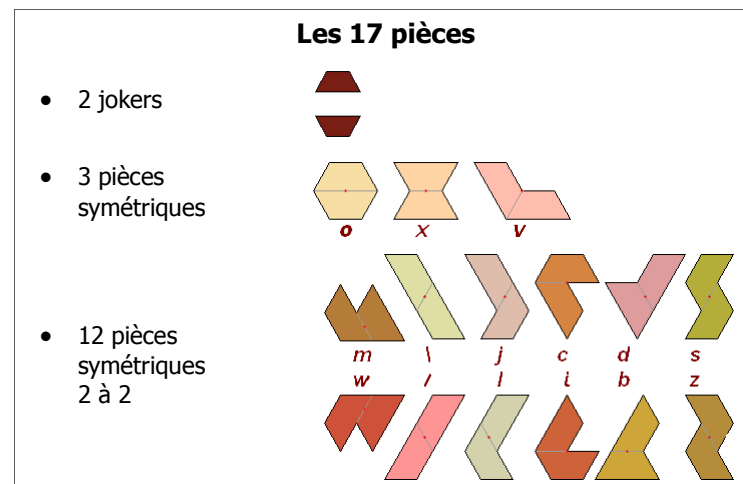
Un ensemble de deux jokers contiguës rapporte le même nombre de points que la pièce dont il est l'équivalent.

Le jeu s'arrête quand on ne peut plus déposer de pièces sur le plateau.

Est déclaré vainqueur de la manche, celui qui a obtenu le plus de points.

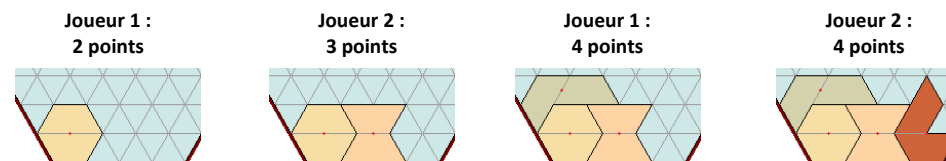
C'est le perdant qui commence à jouer à la manche suivante.

Est déclaré vainqueur de la partie, celui qui a atteint le premier le nombre de manches gagnantes défini avant la partie.



Dans le deuxième exemple, figurant une fin de partie, le joueur est tenté de placer sa pièce non appuyée à droite ou à gauche pour éviter que son adversaire ne termine par un double joker qui lui assurera la victoire, mais cela ne lui est pas permis.

Exemple de décompte sur un début de partie :



Remarque :

On peut aussi jouer en solo : Le but du jeu est alors de placer toutes les pièces sur le plateau de manière à former avec les deux jokers l'une des quinze autres pièces. Il existe plusieurs milliers de solutions.

Retrouvez ces 2 jeux en ligne en accès gratuit sur www.jeuxtrapezomino.fr