

PYRGA

Un jeu de Mathias Daval



plateau de 4x4



LE CONCEPT

Les joueurs sont des architectes qui construisent des Tours. Chaque pièce mise en jeu indique à l'adversaire où il a le droit de placer sa prochaine pièce. Le premier joueur à contrôler 3 Tours remporte la partie.

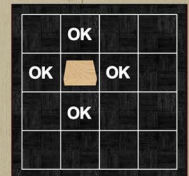
COMMENT JOUER

Chaque joueur prend les 15 pièces d'une couleur et les place devant lui. Les Blancs commencent le jeu, en jouant sur n'importe quelle case. Puis à son tour, un joueur pose l'une de ses pièces au choix en respectant les règles suivantes :



1) Chaque case du plateau de jeu peut comporter 1 seule Tour composée d'1 seule pièce de chaque type : **Carré**, **Triangle**, **Cylindre**, de même couleur ou non. Il n'y a pas d'ordre de construction des 3 pièces d'une Tour.

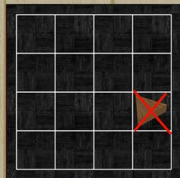
2) Si la pièce posée précédemment par son adversaire est un Carré, le joueur doit poser l'une de ses pièces sur l'une des 4 cases adjacentes (horizontalement ou verticalement).





3) Si la pièce posée par son adversaire est un **Triangle**, le joueur doit poser l'une de ses pièces sur la ligne indiquée par l'orientation du Triangle.

Lorsqu'on pose un Triangle, on décide de son orientation. S'il est joué sur une case du bord du plateau, il n'est pas possible de le pointer vers l'extérieur.



4) Si la pièce posée par son adversaire est un **Cylindre**, le joueur doit poser l'une de ses pièces sur la même case.

Il est possible de poser une pièce sur une case où il y a déjà 1 ou 2 autres pièces, tant que la règle 1) est respectée.

Si un joueur ne peut pas jouer en respectant les contraintes, alors il doit jouer sur **n'importe quelle case vide** du plateau. Si cela n'est pas possible, la partie se termine.

Quand un joueur place la troisième pièce d'une Tour, le joueur possédant la majorité de pièces (donc 2 ou 3) **contrôle** la Tour.

FIN DE PARTIE

Le premier joueur à contrôler **3 Tours complètes** remporte immédiatement la partie.

Si personne ne parvient à contrôler 3 Tours lorsque la partie est finie, le gagnant est celui qui le contrôle le plus de Tours complètes. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui contrôle le plus de Tours incomplètes comportant 2 pièces (ou 1 seule pièce s'il y a toujours égalité). En cas de nouvelle égalité, personne ne gagne.