

KNOTS : Cordes et Nœuds

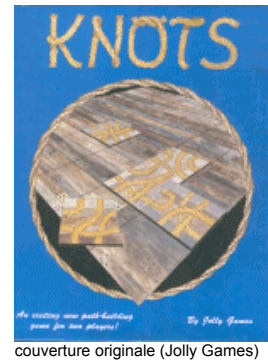
Auteur : Tom Jolly

Editeur : Jolly Games

Nombre de joueurs : 2

Durée : 20 minutes

Traduit de l'anglais par : Jean-Marc Tribet



Il s'agit d'un jeu de stratégie à 2 joueurs. Chacun tente de relier deux bords opposés du plateau avec une corde (le premier joueur reliera le bord Nord au bord Sud alors que le second reliera l'Est à l'Ouest). Une fois le petit puzzle de plateau monté, il n'y a plus qu'à piocher trois tuiles au hasard dans le sac. Pendant toute la durée du jeu chacun des deux joueurs disposera toujours de trois tuiles en main.

On choisit le premier joueur (disons à pile ou face). Chacun à leur tour les joueurs posent une tuile sur un espace libre du plateau puis en tirent une nouvelle dans le sac afin d'en avoir toujours trois en main. L'orientation des lattes de plancher du plateau est un pur délire de designer et n'empêche absolument pas d'orienter une tuile dans un sens différent... Dès qu'un chemin relie deux bords la partie est terminée.

Remarque 1 : certaines tuiles terminent une corde tout en fusionnant deux. La corde fusionnée peut être utilisée dans le sens que l'on veut, ainsi, il se peut que les deux joueurs interviennent sur la même corde dans des buts quelque peu différents.

Remarque 2 : en cas d'égalité, une variante permet de départager les joueurs, il faut pour cela se munir de 36 jetons (des pièces de monnaie font très bien l'affaire). Chacun à leur tour les joueurs peuvent faire effectuer à une tuile ne possédant pas de jeton, une rotation d'un quart, de trois quart ou d'un demi tour avant de poser dessus un jeton. Si suite à cette rotation, un lien se crée entre les bords, on a un vainqueur tout trouvé, sinon lorsque les 36 jetons ont été joués on les enlève tous et on recommence...

En bref...

Tout cela étant bien beaucoup de mots pour expliquer un petit jeu tout simple voici une règle plus synthétique :

- Monter le plateau de jeu qui représente un carré de 6 par 6 dont (on ne se souciera pas de l'orientation des dessins sur ce joli petit plateau que l'on va couvrir de cordages).
- Le but est de relier deux bords opposés, chaque paire de bords étant attribuée à un joueur
- Les joueurs ont toujours 3 cartes en main, ils piochent après leur jeu qui consiste à poser une tuile sur une case vide du plateau. Le premier à connecter a gagné
- En cas d'égalité, lire la remarque 2, ou bien jouer à Wiz War !!!

Association française loi 1901 - uneludotheque@infonie.fr

© : 06.20.98.01.08