

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.




**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



TINTAS

Autor: Dieter Stein



Alle Sieben!

 Get all seven!

 Collectez les 7 pièces !



Gerhards
Spiel und Design



MATERIEL DE JEU

- *Un plateau de jeu de 20 x 20 cm avec 49 cases hexagonales*
- *49 pièces de jeu de 7 couleurs*
- *1 pion*

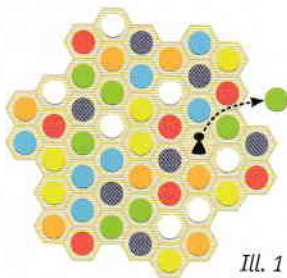
MISE EN PLACE

Placez au hasard sur le plateau la totalité des 49 pièces de jeu. Si deux pièces ou plus d'une même couleur se trouvent côte à côte, cela n'a aucune importance. Par contre, si les sept pièces d'une même couleur sont adjacentes, il faut modifier cette disposition. On tire au sort un premier joueur, qui reçoit le pion.

BUT DU JEU

Le joueur qui parvient à collecter la totalité des sept pièces d'une même couleur gagne la partie. Si ce n'est pas possible, c'est le joueur qui possède quatre pièces de jeu ou plus, dans au moins quatre couleurs différentes, qui remporte la partie.

DEROULEMENT DU JEU

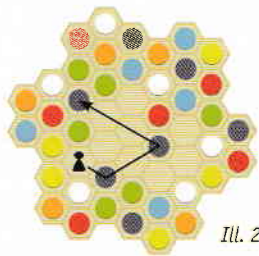


Ill. 1

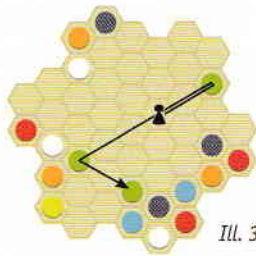
Le premier joueur place le pion sur une case hexagonale de son choix, prend la pièce de jeu qui s'y trouve et la pose devant lui. Cela met fin à son tour de jeu. C'est maintenant à son adversaire de jouer. Les deux joueurs jouent ainsi chacun leur tour (ill. 1).



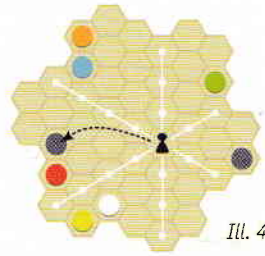
A partir de maintenant, le joueur actif doit déplacer le pion dans **une des six directions possibles**, en ligne droite, et le cas échéant, en passant sur des cases inoccupées jusqu'à atteindre une **case occupée**. Le joueur prend la pièce de jeu située sur la case d'arrivée et la remplace par le pion. S'il peut à nouveau prendre une pièce de jeu de la **même couleur** en continuant à déplacer le pion, le joueur actif peut continuer à jouer jusqu'à ce qu'il ne puisse plus prendre une autre pièce de la même couleur ou qu'il ne veuille plus le faire (ill. 2 et ill. 3).



Ill. 2



Ill. 3



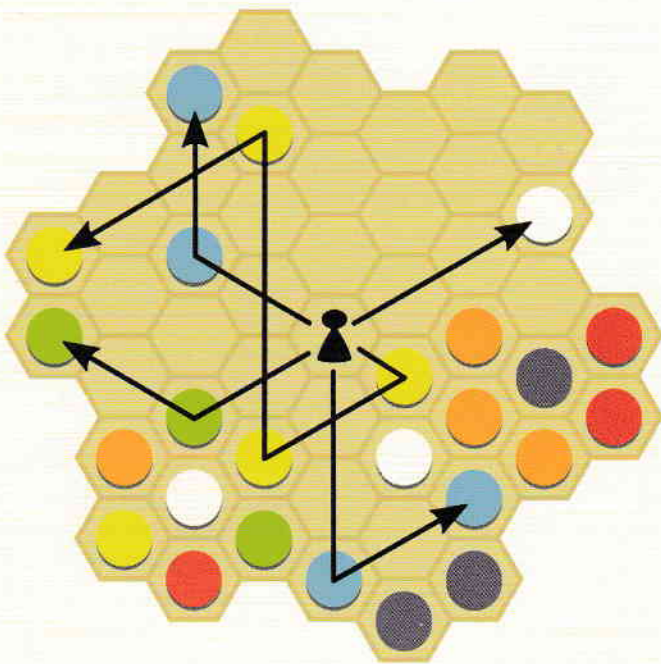
Ill. 4

Si un joueur n'a plus de possibilité de déplacement parce que le pion n'est dans l'axe d'aucune case occupée, il doit faire sauter le pion jusqu'à une case occupée de son choix et prendre la pièce qui s'y trouve. Comme d'habitude, il place le pion sur la case en question et son tour est terminé (ill. 4).

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a collecté la totalité des sept pièces de jeu d'une même couleur, il gagne la partie **immédiatement**. Sinon, c'est le joueur qui, à la fin de la partie, a collecté quatre pièces ou plus, dans au moins quatre couleurs différentes, qui l'emporte. **MAIS ATTENTION:** Tant qu'un joueur peut encore collecter sept pièces de jeu d'une même couleur pour s'imposer, la partie doit se poursuivre !

Manchmal gibt es viele Möglichkeiten zu ziehen: / Sometimes, there are many possibilities to move: /
Parfois, il existe de nombreuses possibilités de déplacement:



ACHTUNG: Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Kleinteile können verschluckt werden!
WARNING: Not suitable for children under 36 months. Choking hazard!
ATTENTION: Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risques d'étouffement!



Gerhards
Spiel und Design

Clemens Gerhards e.K.
Inhaber Ludwig Gerhards
D-56235 Ransbach-Baumbach
info@spiel-und-design.eu

www.spiel-und-design.eu