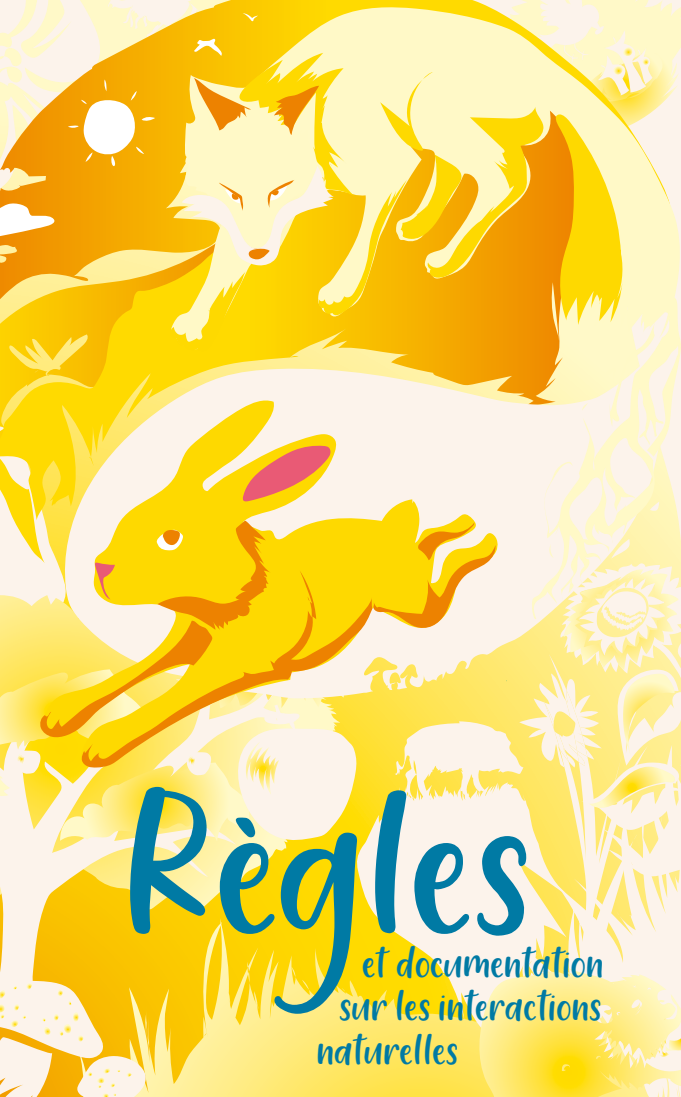


Règles

et documentation sur les interactions naturelles

Pour la nature

Le sens que nous mettons dans les jeux passe par le sens qu'ils doivent contenir dans leurs processus de développement, de fabrication et aussi de commercialisation.

Ainsi pour limiter l'impact environnemental, ce jeu a été entièrement conçu, développé et fabriqué en région lyonnaise, en France. Son processus de production a été le plus propre possible. Il ne sera pas exporté plus loin que dans un rayon de 1 000 km, il ne sera pas vendu à des plateformes multinationales aux valeurs qui ne sont pas les nôtres, il ne sera pas bradé lors du Black Friday.

100% FAITS EN FRANCE

Sommaire

Page 4 : règles du jeu
Page 12 : documentation
Dos du livret : aide de jeu

VIDEO RÈGLES :

Au sujet du S.A.V.
Nous apportons beaucoup de soin et d'attention à la fabrication de nos jeux. Si malgré cela, vous constatez un problème ou un élément manquant, ou que cela advienne au cours de la vie du jeu (que nous espérons longue et intense !), envoyez-nous un message à : commande@jeux-opla.fr.

Jeux Opla - 2, rue Bara - 69003 Lyon | contact@jeux-opla.fr | www.jeux-opla.fr

FR
Pensez à donner ou recycler.
Association ou Magasin ou Déchèterie
https://quefairedemesdechets.fr

Préface

Lorsque nous travaillions avec les naturalistes de France Nature Environnement Rhône sur le développement du jeu Dame Nature (Jeux Opla, 2025), ils nous ont expliqué les différents types d'interactions entre les espèces. J'y ai vu alors l'intention du jeu que vous tenez entre les mains. Les espèces naturelles, animales ou végétales, ne vivent pas isolées, mais en interactions avec d'autres espèces, faisant vivre et évoluer en permanence leur territoire. Bien que vous n'ayez absolument pas besoin de connaître les détails de ces interactions pour jouer, je vous les précise dans la seconde partie de ce livret, vous expliquant à quels paramètres concrets correspondent chacune des tuiles et actions abstraites du jeu.
Avant cela, c'est justement avant tout un jeu, alors amusez-vous !

Florent Toscano

Merci

Florent Toscano (auteur, éditeur)
Merci aux naturalistes de France Nature Environnement Rhône pour nos interactions synergiques qui ont planté dans mon esprit la graine qui a fait pousser ce jeu. Bony pour le plaisir de faire des jeux en binôme et le talent renouvelé. Tous les joueurs qui m'ont enthousiasmé et aidé. Les plus beaux mutualismes de ma vie : ma Nora de toujours et partout, et mon Jean qui interagit de plus en plus avec ce monde à (re)construire…

Bony (illustrateur, graphiste, éditeur)
Merci à celles qui ont donné plus qu'elles n'ont reçu.

Contenu

~ 28 tuiles : 7 de chacune des 4 couleurs.
Chacune des 7 tuiles représente un type d'interaction naturelle.

Recto
(score sur rond blanc)

Score du recto
Score du verso
Effet
Nom de l'interaction

Verso
(score sur losange foncé)

Score du verso
Score du recto
Nom de l'interaction

~ Ce livret de règles, dont la 2e partie est consacrée aux interactions naturelles (à partir de la page 12).

Comment jouer ?

Idée générale

Créez un Territoire où les espèces interagissent.

À chaque tour, vous poserez une tuile pour agrandir le Territoire commun, et retournerez peut-être des tuiles alentour pour gagner des points et en faire perdre aux autres.

But du jeu

Le vainqueur sera celui ou celle qui aura le plus gros score à la fin de la partie.

Mise en place

Chaque joueur prend les 7 tuiles de sa couleur, et les pose devant lui en une ligne, côté recto : ce sera sa Réserve.

Déroulement du jeu

Parmi ses 7 tuiles, chacun en sélectionne 2 et les fait glisser au-dessus de sa Réserve (toujours côté recto). À son tour de jeu, chacun jouera l'une de ces 2 tuiles. Le joueur qui interagit le plus avec les autres humains dans la vraie vie commence la partie.

Le 1er joueur :

- pose une de ses 2 tuiles au milieu de la table pour commencer le Territoire ;
- puis fait remonter une des tuiles de sa Réserve pour en avoir de nouveau 2 disponibles lors de son prochain tour.

On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
À son tour, le joueur :

- **pose une de ses 2 tuiles côté recto** dans le Territoire, adjacente à une tuile déjà posée, orthogonalement (au-dessus, en dessous, à droite ou à gauche), et en respectant le sens des tuiles déjà posées ;
- **applique l'effet de la tuile jouée** (détails p. 8) ;
- **fait remonter une des tuiles de sa Réserve**, pour en avoir de nouveau 2 disponibles lors de son prochain tour.

Au moment de la pose de la tuile, on applique l'effet, qui consiste à retourner les tuiles ciblées par le symbole :

du recto vers le verso ;

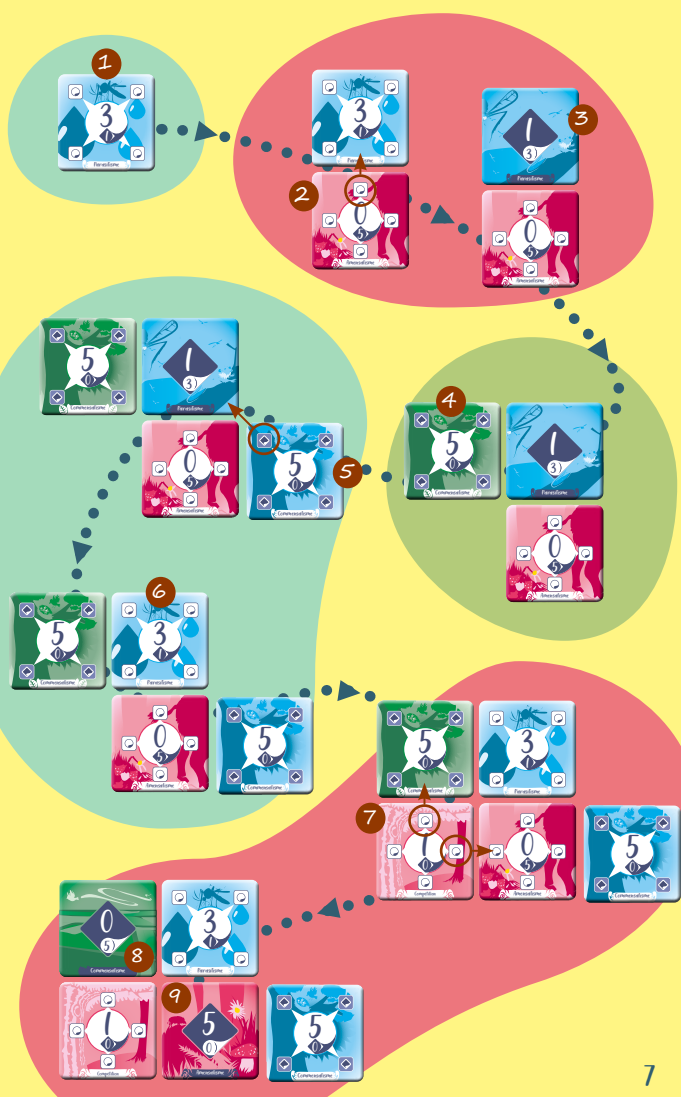
du verso vers le recto.

Le Territoire se définit en cours de partie et devra respecter le format suivant en fin de partie :

à 2 joueurs : 3 x 4 tuiles (ou 4 x 3)
à 3 joueurs : 3 x 6 tuiles (ou 6 x 3)
à 4 joueurs : 4 x 6 tuiles (ou 6 x 4)

Exemple de début de partie à 3 joueurs :

- *1 Bleu commence en posant sa tuile Parasitisme.*
- *2 Rose pose sa tuile Amensalisme en dessous, et donc 3 retourne la tuile bleue au-dessus, du recto vers le verso.*
- *4 Vert pose sa tuile Commensalisme, qui a pour effet de retourner les tuiles côté verso en diagonale. Comme il n'y en a pas, il n'y a ici aucun effet.*
- *5 Bleu pose sa tuile Commensalisme qui lui permet 6 de retourner sa tuile en diagonale, du verso vers le recto.*
- *7 Rose pose sa tuile Compétition qui lui permet de retourner les tuiles orthogonales verte 8 et rose 9, du recto vers le verso.*
- *Et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque joueur ait joué 6 tuiles et que le Territoire forme un rectangle de 3 x 6 ou 6 x 3 tuiles.*


1
2
3
4
5
6
7
8
9

Description des interactions

Prédation

Les tuiles côté recto à droite et à gauche de la tuile jouée sont retournées.

Herbivorie

Les tuiles côté recto au-dessus et en dessous de la tuile jouée sont retournées.

Compétition

Toutes les tuiles côté recto orthogonales à la tuile jouée sont retournées.

Parasitisme

Toutes les tuiles côté recto en diagonale de la tuile jouée sont retournées.

Amensalisme

Toutes les tuiles côté recto orthogonales à la tuile jouée sont retournées.

Mutualisme

Toutes les tuiles côté verso orthogonales à la tuile jouée sont retournées.

Commensalisme

Toutes les tuiles côté verso en diagonale de la tuile jouée sont retournées.

Fin de partie et décompte des points

La partie se termine quand tous les joueurs ont joué 6 tuiles et n'en ont plus qu'une devant eux, qui ne sera pas jouée.

Note : lors du dernier tour, on a le choix de jouer l'une de nos 2 dernières tuiles.

Chacun fait tout simplement le total des 6 valeurs visibles des 6 tuiles qu'il a jouées dans le Territoire.

BONUS* : vous pouvez marquer des points supplémentaires avec votre 7e tuile (non jouée).
Parmi vos 6 tuiles, sur le Territoire :

- Il y a plus de tuiles côté recto que verso : vous ajoutez les points du recto de votre 7e tuile à votre score ;
- Il y a plus de tuiles côté verso que recto : vous ajoutez les points du verso de votre 7e tuile à votre score ;
- 3 de vos tuiles sont côté recto et 3 sont côté verso : vous ne marquez aucun point supplémentaire.

Le joueur qui marque le plus de points l'emporte.
En cas d'égalité, bravo, vous êtes à égalité !

*avec des plus jeunes ou pour simplifier, vous pouvez ignorer cette règle bonus.

Variante territoriale

À la fin, trouvez sur le Territoire la plus grande zone de tuiles de votre couleur connectées (c'est-à-dire adjacentes orthogonalement). Ajoutez à votre score 1 point par tuile connectée de cette zone.

Exemple de fin de partie à 3 joueurs.

Bleu score 12 points sur le Territoire. Il possède plus de tuiles côté verso que recto et score donc en bonus les **2 points** du verso de sa tuile non jouée. Son score final est ainsi de **14 points.**

Rose score 22 points sur le Territoire. Il possède plus de tuiles côté recto que verso et score donc en bonus les **3 points** du recto de sa tuile non jouée. Son score final est ainsi de **25 points.**

Vert score 17 points sur le Territoire. Il possède autant de tuiles côté recto que verso, il n'a donc **aucun bonus.**

Rose a gagné la partie.

Variante territoriale
La plus grande zone connectée de Rose contient 4 tuiles : il score ainsi
4 points supplémentaires.
Vert score 2 points supplémentaires.
Bleu marque 1 point supplémentaire.

Mode symbiotique en équipes (4 joueurs)

On joue exactement de la même façon que dans le jeu de base, mais en ayant constitué 2 équipes de 2 joueurs positionnés de manière intercalée.

À la fin de la partie, dans chaque équipe, le plus petit score parmi les 2 joueurs sera le score de l'équipe.
L'équipe gagnante est celle qui a le plus grand score.

Mode solo

Le joueur pose les 7 tuiles de sa couleur dans sa Réserve, et en sélectionne 2 pour son tour de jeu, comme dans la version multijoueur.
Il mélange les 7 tuiles d'une autre couleur et les dispose en un tas : ce seront les tuiles du joueur sauvage (et virtuel).
Il met de côté la 1re tuile de ce tas, qui sera la dernière tuile du joueur sauvage (donc celle non jouée).

Le joueur joue son tour comme dans la règle multijoueur, puis prend la 1re tuile du tas du joueur sauvage et la place sur le 1er emplacement disponible à droite de la tuile qu'il vient de jouer. S'il n'y a pas d'emplacement disponible sur la même ligne respectant le format final de 3 x 4 tuiles (ou 4 x 3), il la place si possible dans le 1er emplacement disponible des lignes en dessous, et sinon dans le premier disponible en repartant d'en haut à gauche du Territoire.

À la fin de la partie, le joueur doit avoir au moins 12 points de plus que le joueur sauvage pour gagner :

Différence de points avec le joueur sauvage :
moins de 11 = perdu mais c'est un jeu, alors rejouez !
12 à 15 = premiers pas dans la nature sauvage ?
16 à 19 = un naturaliste en devenir !
plus de 20 = les interactions naturelles n'ont aucun secret pour vous !

A l'origine du jeu...

Lors du développement d'un précédent jeu, Dame Nature (Jeux Opla, 2025), nous avons été conseillés par les naturalistes de France Nature Environnement Rhône. Ils nous ont détaillé les interactions qui régissent le vivant sauvage, animal et végétal. Ce faisant, ils ont dessiné un tableau résumant les effets positifs (+), négatifs (-) ou neutres (0) sur les deux espèces concernées par chacune des interactions :

	Espèce A	Espèce B
Prédation	+	-
Herbivorie	+	-
Mutualisme	+	+
Compétition	-	-
Parasitisme	+	-
Commensalisme	0	+
Amensalisme	0	-

Ce tableau sous les yeux, illustré par leurs explications, a ouvert dans mon esprit un territoire naturel en perpétuel mouvement, propice à être transformé en territoire de jeu.
Je l'ai souhaité évident et épuré, vivant, dynamique, vif, rapide, plein de retournements de situation et d'adaptations, comme ces interactions. J'ai alors commencé à construire chacune des tuiles en fonction de l'interaction à laquelle elle correspond.
Les pages qui suivent vont vous les détailler.

Les interactions entre espèces naturelles

Qu'elle soit velue ou écaillée, rampante ou à quatre pattes, aucune espèce ne vit isolée dans son environnement : chacune interagit continuellement non seulement avec cet environnement, mais aussi avec les autres espèces avec lesquelles elle le partage pour former une communauté.

Les interactions entre les espèces naturelles contribuent à la structuration, au fonctionnement et à l'évolution des écosystèmes. Elles sont aussi un des facteurs influençant directement l'évolution même des espèces.

Les écologistes ont déterminé et classé ces différentes interactions en deux grands groupes selon leur mode de fonctionnement mais aussi leur intensité, leur régularité et leur orientation :

- Les interactions antagonistes : négatives pour au moins l'une des deux espèces (prédation, herbivorie, parasitisme, amensalisme et compétition) ;
- Les interactions mutualistes : bénéfiques pour au moins l'une des deux espèces et négatives pour aucune (mutualisme et commensalisme).

La prédation (+/-)

Une espèce, le prédateur, capture, tue et consomme une autre espèce, la proie. Le prédateur en tire un bénéfice énergétique direct, tandis que la proie est éliminée. Cette interaction joue un rôle clé dans la régulation des populations et l'équilibre des chaînes alimentaires.

Quelques exemples

Dans le jeu :
Renard roux et lapin de Garenne (le renard capture le lapin comme proie).

Et aussi :
- Araignée et mouche domestique (capture dans une toile) ;
- Brochet et gardon (prédation piscivore) ;
- Héron cendré et grenouille verte (le héron consomme la grenouille)…

Quand vous jouez :
Scores : le recto symbolise le prédateur fort (7 points) et le verso sa proie (3 points).
L'effet : nuit aux espèces proches (retourne les tuiles recto horizontales).

L'herbivorie (+/-)

Un animal consomme tout ou partie d'une plante, comme ses feuilles, ses graines ou ses racines. L'herbivore en tire de l'énergie, tandis que la plante subit des dommages qui peuvent freiner sa croissance. Dans certains cas, la plante peut repousser ou développer des défenses.

Quelques exemples

Dans le jeu :
Escargot et laiteron sauvage (consommation de feuilles).

Et aussi :

- Chevreuil et jeunes pousses de chêne (broutage des bourgeons) ;
- Campagnol terrestre et racines (consommation souterraine) ;
- Puceron et rosier (prélèvement de sève)…

Quand vous jouez :
Scores : le recto symbolise le mangeur fort (6 points) et le verso le végétal mangé (2 points).
L'effet : nuit aux espèces proches (retourne les tuiles recto verticales).

Le mutualisme (+/+)

Deux espèces interagissent de manière bénéfique pour chacune, en échangeant des ressources ou des services. Cela peut concerner la nourriture, la protection ou la reproduction, comme dans la pollinisation. Cette coopération peut être facultative ou indispensable à la survie des espèces.

Quelques exemples

Dans le jeu :
L'abeille et la fleur du pommier (pollinisation contre nectar).

Et aussi :
- Mycorhizes et arbres forestiers (échanges nutriments/sucres) ;
- Oiseaux frugivores et aubépine (dispersion des graines) ;
- Bactéries fixatrices et légumineuses (apport d'azote)…

Quand vous jouez :
Scores : le recto et le verso ont la même valeur (3 points) car l'interaction bénéficie aux 2 espèces.
L'effet : interaction bénéfique avec les espèces environnantes (les tuiles côté verso reviennent du côté recto).

La compétition (-/-)

Deux espèces exploitent une même ressource limitée, comme la nourriture, l'espace, l'eau ou la lumière. Cette concurrence réduit les chances de croissance, de survie ou de reproduction de chacune. Elle peut conduire à un équilibre entre les espèces… ou à l'exclusion de l'une d'elles.

Quelques exemples

Dans le jeu :
Chêne pédonculé et hêtre (compétition pour la lumière et les nutriments en forêt tempérée).

Et aussi :

- Moineau domestique et étourneau sansonnet (compétition pour les cavités de nidification en milieu urbain) ;
- Bouleau et pin sylvestre (compétition pour l'eau et l'espace dans les sols pauvres) ;
- Truite fario et vairon (compétition pour la nourriture dans les cours d'eau)…

Quand vous jouez :
Scores : les espèces subissant toutes les deux cette compétition, le recto et le verso ont des faibles valeurs (1 et 0 point).
L'effet : impact inter-espèces négatif (retourne les tuiles côté recto alentour).

Le parasitisme (+/-)

Un organisme, le parasite, vit aux dépens d'un autre, appelé hôte, en lui prélevant des ressources (sang, nutriments…). Le parasite en bénéficie, tandis que l'hôte est affaibli, parfois durablement, sans être immédiatement tué. Cette interaction peut être discrète mais avoir des effets importants sur la santé.

Quelques exemples

Dans le jeu :
Moustique et castor (prélèvement de sang).

Et aussi :
- Puceron et plante hôte (succion de la sève) ;
- Gui et peuplier (prélèvement d'eau et de minéraux) ;
- Champignon rouille et blé (infection des tissus végétaux)…

Quand vous jouez :
Scores : le moustique parasite au recto (3 points) affaiblit le castor hôte au verso (1 point).
L'effet : interactions néfastes avec les espèces environnantes possiblement à distance (les tuiles diagonales côté recto sont retournées côté verso).

Le commensalisme (+/ 0)

Une espèce tire profit d'une autre, par exemple pour se déplacer, se protéger ou accéder à de la nourriture. L'espèce hôte n'est ni avantagée ni désavantagée de manière significative. Cette interaction est souvent discrète et peut passer inaperçue dans les écosystèmes.

Quelques exemples

Dans le jeu :
Oiseau et arbre
(site de nidification et protection).

Et aussi :
- Bernard-l'ermite et coquille vide (protection) ;
- Héron garde-bœufs et bovins (capture d'insectes) ;
- Araignée et haies (support pour les toiles)…

Quand vous jouez :
Scores : cette interaction est positive pour une espèce (5 points au recto) et neutre pour l'autre (0 point au verso). Elle est l'exact contraire de l'amensalisme.
L'effet : impact positif pour une espèce (les tuiles côté verso environnantes reviennent côté recto).

L'amensalisme (-/ 0)

Une espèce est pénalisée par la présence d'une autre, sans que celle-ci n'en tire de bénéfice. Cela peut se produire par ombre, compétition chimique ou simple perturbation du milieu. L'espèce affectée voit ses conditions de vie se dégrader, parfois fortement. On le pratique tous les jours en écrasant de petites espèces sous nos pas sans nous en rendre compte !

Quelques exemples

Dans le jeu :
Sanglier et plantes forestières
(piétinement sans bénéfice direct).

Et aussi :

- Grand arbre et jeunes pousses (ombre empêchant la croissance) ;
- Homme et microfaune du sol (compactage du sol) ;
- Algues filamenteuses et autres algues (étouffement par recouvrement)…

Quand vous jouez :
Scores : une espèce subit les effets néfastes de l'interaction (0 point au recto) ou est épargnée (5 points au verso). Elle est l'exact contraire du commensalisme.
L'effet : impact négatif pour des espèces (retourne les tuiles côté recto alentour).

D'autres interactions...

On a vu que le mutualisme désigne une relation entre deux espèces qui leur est mutuellement avantageuse. Le stade le plus poussé de mutualisme est la **symbiose,** où les espèces sont durablement en contact.
Par exemple, un mycorhize désigne une symbiose entre les racines d'une plante et des champignons. Grâce au réseau très important du mycélium, le champignon apporte efficacement à la plante l'eau et les sels minéraux du sol dont elle a besoin. En retour, la plante lui fournit des glucides. Près de 90 % des plantes terrestres réalisent une relation symbiotique avec des champignons. Pour certaines espèces, cette relation est même indispensable au développement de la plante.

Enfin, lorsque deux espèces vivent dans la plus grande indifférence l'une de l'autre, c'est-à-dire qu'elles coexistent dans un même milieu sans entretenir de relation, on parle de **neutralisme**.
Sa définition même le rend très difficile à démontrer !

L'importance des interactions

Les interactions jouent d'abord un rôle essentiel dans la régulation des populations. Par exemple, les prédateurs limitent la prolifération de certaines proies, tandis que la compétition entre espèces empêche qu'une seule d'entre elles n'occupe tout l'espace ou toutes les ressources. Elles participent aussi à la circulation de l'énergie et de la matière dans les chaînes alimentaires : en mangeant, en pollinisant ou en décomposant la matière, les organismes contribuent à faire circuler les ressources dans les écosystèmes.

Certaines interactions sont également indispensables au maintien de la biodiversité. De nombreuses plantes dépendent d'animaux pour leur pollinisation ou la dispersion de leurs graines, et certaines espèces vivent en association étroite avec d'autres organismes qui leur apportent des nutriments ou une protection. Ainsi, les interactions créent un réseau complexe d'interdépendances qui permet aux écosystèmes de fonctionner et de se maintenir dans le temps.

Enfin, ces relations ne sont pas figées : elles évoluent avec les conditions du milieu et au cours de l'évolution des espèces.

Notre partenaire :

FRANCE NATURE ENVIRONNEMENT
RHÔNE

Depuis cinquante ans, nous luttons dans le département du Rhône et sur le territoire de la Métropole de Lyon, pour la sauvegarde de la nature et de l'environnement dans un souci de développement durable.

Cela passe notamment par l'expertise que nous apportons au quotidien, et en toute indépendance, aux pouvoirs publics mais aussi par la transmission et l'éducation des générations futures.
Nos 3 objectifs prioritaires sont de :

- Stopper les causes d'érosion de la biodiversité et la surexploitation des ressources
- Protéger l'homme et participer à la vie démocratique
- Changer de modèle de développement

Entretien avec FNE Rhône

Jeux Opla : quelles sont selon vous la ou les interactions naturelles les plus notables, les plus incroyables ?

Hugo Tauru : Il en existe tellement qu'il est difficile d'en choisir une seule ! Mais si je devais en citer une qui me fascine profondément, ce serait la symbiose entre certaines fourmis et les champignons. Atta cephalotes, par exemple, cultive activement des champignons depuis des millions d'années - elle les récolte, les entretient, les protège contre des agents pathogènes, et en retour le champignon constitue leur principale source de nourriture. C'est une agriculture sophistiquée, apparue bien avant celle des humains. Mais je voudrais aussi parler d'interactions qui nous touchent de plus près, et sur lesquelles FNE travaille activement. Je pense notamment au projet AquaCrypta, qui s'intéresse aux Donacies, des coléoptères aquatiques, et au lien extraordinaire qu'ils entretiennent avec leurs plantes hôtes. Les Donacies passent une partie de leur cycle de vie fixées à la tige de plantes aquatiques comme les potamots ou les rubaniers, dont elles «volent» directement l'oxygène pour respirer sous l'eau. C'est une dépendance totale, fine, co-évoluée sur des millions d'années. Et ce qui est frappant, c'est que la présence ou l'absence de ces insectes nous renseigne directement sur l'état de santé des zones humides. Une interaction, et c'est toute une fenêtre sur un écosystème qui s'ouvre.

Existe-t-il des espèces qui vivent une vie entière en autarcie totale, sans aucune interaction avec aucune autre espèce ?

Non et je dirais même que c'est une impossibilité fondamentale, presque philosophique. Un être vivant, par définition, est inséré dans un tissu de relations. Il mange ou est mangé, il est parasité ou il parasite, il modifie son milieu et son milieu le modifie en retour. Même les espèces qui semblent les plus solitaires respirent un air transformé par d'autres, vivent dans un sol façonné par des milliards de micro-organismes, dépendent de la lumière filtrée par une canopée construite par d'autres.
On pourrait presque dire que l'individualité biologique est une illusion à grande échelle. Un arbre isolé au milieu d'un champ est encore relié, par ses racines, à des réseaux de champignons mycorhiziens qui communiquent avec d'autres plantes. La vie est, par essence, relationnelle. Ce n'est pas une métaphore c'est de l'écologie.

Est-ce que nous savons tout sur les interactions naturelles ? Qu'apporte leur étude ?

Très loin de là ! Et c'est ce qui rend ce domaine si stimulant. On estime qu'une large majorité des espèces vivantes sur Terre n'ont pas encore été décrites et chaque espèce inconnue emporte avec elle un réseau d'interactions que nous n'avons jamais eu l'occasion d'observer. Nous ne connaissons que la surface de l'iceberg. (...)

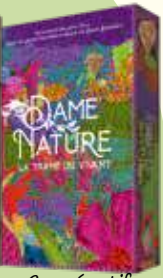
Lire la suite de l'entretien sur
www.jeux-opla.fr/produit/interactions

Encore plus d'interactions
dans les autres jeux
de la gamme **Nature**...

Simple Tac-
tique
Taquin

Stratégique
Chill
Immersif

2 joueurs
Majorité
Bluff
et Déduction



Coopératif
Impliquant
Évolutif

2 joueurs
Rapide
Addictif

Familial
Fruité
Attachant

Coopératif
Exigeant
Calculatoire

Familial
Course
Mémoire

tous les chemins...

Et dans les autres gammes :

Expériences

Expérience extraordinaire ! Coopératif, évolutif et frénétique

2 joueurs, évolutif et prenant

Univers BD

Surprenant, familial et mémoire...

Simple, plein d'interactions et tactique

Cartzzle

Expérience unique de puzzle casse-tête hyper rejouable

Aide de jeu

Mise en place

Chaque joueur **pose ses 7 tuiles alignées, côté recto,** pour constituer sa Réserve et **sélectionne 2 de ces tuiles** qu'il fait glisser au-dessus.

Tour de jeu

A son tour, le joueur :
- **pose une de ses 2 tuiles** sélectionnées, côté recto, de façon adjacente orthogonalement à une tuile du Territoire ;
- **applique l'effet de la tuile** posée en retournant les tuiles recto ou verso ciblées ;
- **fait glisser une nouvelle tuile** depuis sa Réserve pour avoir de nouveau 2 tuiles au prochain tour.

Le Territoire se définit en cours de partie et devra respecter le format suivant en fin de partie :

à 2 joueurs : 3 x 4 tuiles (ou 4 x 3)
à 3 joueurs : 3 x 6 tuiles (ou 6 x 3)
à 4 joueurs : 4 x 6 tuiles (ou 6 x 4)

Fin de partie

Quand chaque joueur n'a plus qu'une tuile devant lui, chacun additionne **les valeurs des 6 tuiles jouées** sur le Territoire, **et ajoute les points de sa tuile non jouée** :
- les points du recto s'il y a au moins 4 tuiles de sa couleur côté recto ;
- les points du verso s'il y a au moins 4 tuiles de sa couleur côté verso ;
- Aucun point s'il y a 3 tuiles recto et 3 tuiles verso.