



Ce jeu vous est offert par
Léandre Proust

Chaque mois, je vous propose
un nouveau jeu de société minimaliste.

Vous pouvez l'acquérir gratuitement
auprès d'un partenaire ou
directement sur ma page Tipeee.

Vous aimez ce jeu ? N'hésitez pas à faire un **Tip** pour me soutenir.

tipeee
.com

<https://tipeee.com/leandreproust>



<https://facebook.com/leandre.proust>



10'



2+



8+

PENTRIS ^{n°8}

created by Léandre Proust

RÈGLE DU JEU

BUT DU JEU

Le but du jeu consiste à réaliser des lignes ou des colonnes complètes afin de marquer le plus de points possibles.

MATÉRIEL

Une feuille cartonnée avec les éléments suivants à découper :

- 4 grilles
- 1 aide de jeu

Un joueur consomme une grille à chaque partie. Nous vous conseillons de photocopier la feuille cartonnée si vous voulez faire plus de parties ou si vous voulez faire jouer plus de personnes en même temps.

Attention : pour jouer, vous aurez besoin d'un dé à six faces et d'un stylo par joueur.

MISE EN PLACE

Chaque joueur dispose devant lui une grille et un stylo. Disposez le dé et l'aide de jeu au centre de la table, à la vue de tous les joueurs.



Exemple de mise en place
pour 4 joueurs ➤

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent en simultané. Au début d'un tour, n'importe quel joueur lance le dé qui indique alors un chiffre compris entre 1 et 6. Ce chiffre correspond à une case de l'aide de jeu. Chaque joueur devra alors choisir la forme d'un des deux pentominos de cette case et l'ajouter à sa grille en hachurant des cases.

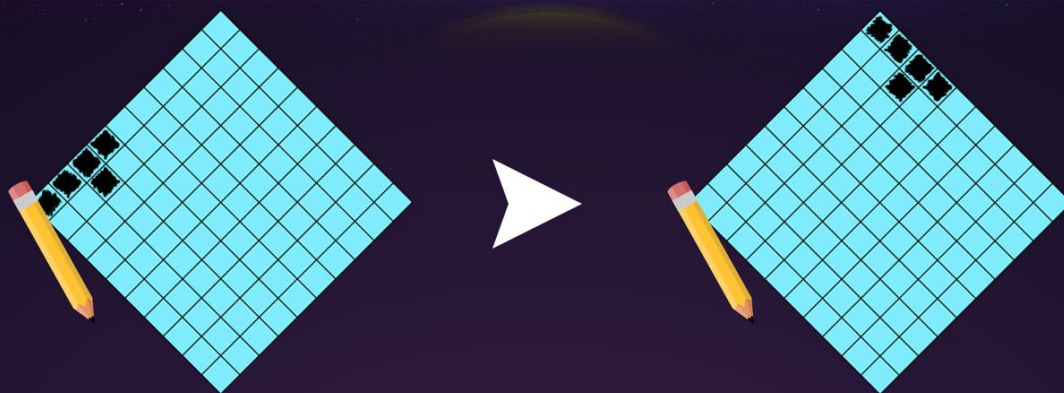


Après avoir choisi le pentomino de son choix et son orientation, le joueur doit poser son pentomino en hachurant des cases de sa grille.

Détails des libertés et des contraintes de pose des pentominos :

- Un pentomino est soumis à la gravité, c'est-à-dire qu'il arrive toujours par le dessus de la grille et il descend jusqu'à ce qu'un obstacle l'immobilise : soit le bas de la grille, soit un autre pentomino.
- Un pentomino, avant d'être posé, peut être retourner et peut pivoter dans n'importe quel sens.
- Un pentomino ne peut pas passer par dessus un autre pentomino déjà présent sur la grille.
- Un pentomino ne peut pas être superposé à un autre pentomino
- Un pentomino ne peut pas sortir de la grille
- Un pentomino, une fois posé, ne peut pas être déplacé

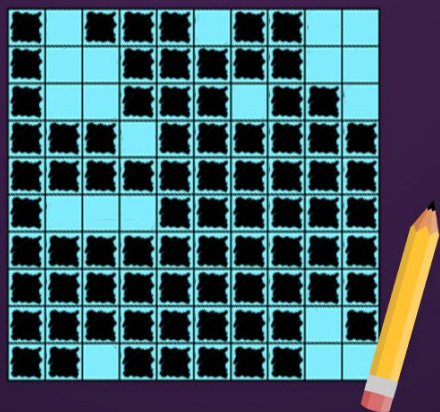
Quand tous les joueurs ont placés leur pentomino, ils font pivoter d'un quart de tour leur grille dans le sens horaire. Puis, un nouveau tour commence. Si à un moment donné, un joueur ne peut pas poser de pentomino, il passe son tour. On ne peut pas passer son tour volontairement, si un pentamino peut être joué, il doit être joué.



CONDITION DE FIN DE PARTIE ET DE VICTOIRE

La partie s'arrête si pendant un même tour, tous les joueurs ne peuvent pas placer de pentomino dans leur grille.

Pour compter leurs points, les joueurs multiplient leur nombre de lignes complètes avec leur nombre de colonnes complètes. Le joueur qui obtient le score le plus élevé remporte la partie.



$3 \times 3 = 9$ points

REMERCIEMENTS

Merci au Tipeurs de Juillet

9thDude	Grollbe	Nicolas Boz
Alexis Nieto	Guillaume PNP	pascal barnouin
allyric	gwilherm pub	Passenger69
Arnaud Bulif	Helcentil	patrice renaud
Aymerick	Hëralya	pernic
Benjamin ANCHE	Ihsoy	Phaenira
Blackrose	Ivan	PhilippeLeray
Boub	jcmag	phracktale
Brigitte	Jean de la Roche	Plateau Marmots
Bubufrance	JeRie	Pyrrhus
Bébert	Jocelyn	saigneur
cfloutier	Jordan.C	Sigfried38
Christophe	Juanita Martinez	stouph
Cyrille	Julien	Stéphane
Céci	Julien Thierion	Stéphane T
Cédric	Kakiman	sylweb
Denny Colt	Kikivanderbuild	Sébastien
Dott	Legacer	Trapez
dudjima	lesupernicois	Vinciane Tilkin
Einal	letatas	Vizayelle
Elrigo	Luc	Xavier Moal
Ericcerisier	Ludar	yannick.b.d
Falko	Ludilab	Yoann TARDIF
Formieres	Luteuchio	
Franck	mamieyannick	
Franck Bouvot	Marine Jardinier	
Fred	MAURICEDESLAIS	
GillesP	Micropoum	
GManitou	Monsieur Patate	
Gregor	Mylene Dussaulx	