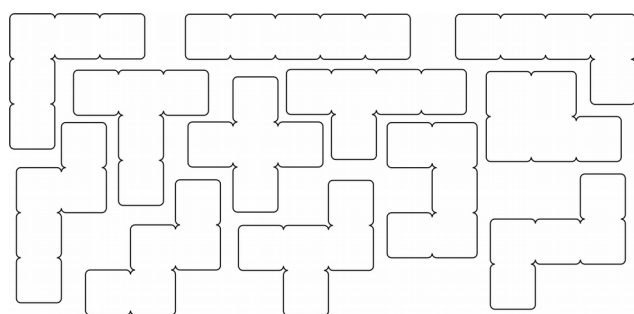


Un jeu de stratégie pour 2 joueurs de
Néstor Romeral Andrés

INTRODUCTION

Pent-Up est un jeu d'empilage de tuiles qui utilise des tuiles en forme de pentamino. Un **pentamino** est une pièce composée de cinq carrés congruents, reliés par leurs bords. Il y a 12 pentaminos différents :



Les pentaminos

Les joueurs jouent chacun leur tour en plaçant une de leurs tuiles selon des règles simples et en essayant d'avoir le maximum de leurs tuiles sur les couches supérieures lorsque la partie se termine.

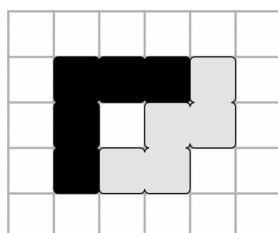
Notez que certaines tuiles ne sont pas symétriques et peuvent être placées de n'importe quel côté visible.

CONTENU

Chaque joueur a 12 pentaminos différents de la même couleur (noir ou blanc). Le bord des tuiles est légèrement en retrait pour plus de clarté. Le jeu comprend également un étui de rangement.

COMMENT JOUER

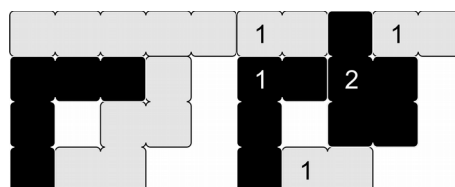
Les Blancs commencent par placer une tuile blanche sur la surface de jeu. Le noir place alors une tuile noire adjacente à la tuile noire de sorte qu'elle s'insère dans une grille orthogonale imaginaire.



Exemple d'ouverture (grille imaginaire dessinée en gris clair)

À partir de maintenant, les joueurs jouent chacun leur tour en plaçant **n'importe** quelle tuile de leur couleur selon les règles suivantes :

- La tuile doit être alignée avec la grille orthogonale.
- La tuile doit être placée soit sur la table et adjacente à une pièce déjà sur la table, soit sur au moins 2 tuiles, quelle que soit leur couleur.
- La tuile doit être à plat, chaque case étant supportée directement par la table ou par une tuile en dessous.
- La tuile doit être placée au niveau **le plus élevé** sur lequel elle peut être placée légalement.



Exemple : Les Blancs placent la pièce 1x5 au niveau 1. Le Noir choisit alors sa pièce en forme de « b » et la place au niveau 2, car c'est obligatoire. Les hauteurs de niveau sont indiquées par des chiffres pour plus de clarté. (Les Noirs avaient plus d'endroits pour jouer le « b ». Pouvez-vous les trouver ?) Remarquez qu'il n'y avait qu'un seul pentamino noir qui aurait pu être placé au niveau 1. Savez-vous lequel ?

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque toutes les tuiles ont été posées. Le joueur ayant le plus de tuiles au niveau le plus élevé gagne (donc, si la pile est haute de 5 niveaux, regardez au niveau 5). En cas d'égalité, vérifiez le 2e niveau le plus élevé, puis le 3e niveau le plus élevé, et ainsi de suite.

STRATÉGIES

La règle « d » (placement obligatoire au niveau le plus haut) est la clé pour gagner le jeu. Forcez votre adversaire à placer 2 tuiles adjacentes sur le niveau le plus haut, pour que vous puissiez placer l'une des vôtres sur le dessus. Mais attention : le timing est important. Si vous forcez un placement trop tôt ou trop tard, vous perdrez la partie !

VARIANTE

Jouez comme d'habitude, mais le joueur ayant le plus de tuiles au niveau **le plus bas** gagne.

CASSE-TÊTE

- Pouvez-vous atteindre le 6e niveau en plaçant les tuiles selon les règles ?
- Pour ce casse-tête, ignorez la règle d'empilement obligatoire. Choisissez n'importe quelle tuile noire. Entourez-la complètement avec le plus petit nombre possible de tuiles blanches (tous les bords de la tuile noire doivent être en contact avec les tuiles blanches). Pouvez-vous ensuite entourer complètement les tuiles blanches avec les tuiles noires restantes ?

Si vous aimez ce jeu, essayez aussi **SEVEN**.