



Un jeu pour 3 joueurs de **Néstor Romeral Andrés**

INTRODUCTION

RED est un jeu de pose de tuiles de trois couleurs pour trois joueurs. Les trois couleurs du jeu sont le noir, le blanc et le rouge et chaque joueur aura une couleur différente. Chaque tuile a une couleur de fond et un cercle de couleur différente au milieu.

Les joueurs placent des tuiles sur la table en essayant de relier des groupes de leur couleur de bordure et des groupes de leur couleur de cercle.

CONTENU

- 30 petites tuiles carrées de 6 sortes (5 chacune)



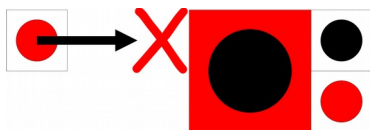
- 6 grandes tuiles carrées de 6 sortes (1 chacune)
- 1 pion de chaque couleur

RÈGLES

Placez toutes les tuiles face visible dans une réserve, en laissant de la place pour pouvoir jouer. (*Variante : placez-les face cachée*).

Chaque joueur se voit attribuer l'une des trois couleurs par une méthode qui vous convient et prend le pion correspondant ; les pions montrent juste quel joueur a quelle couleur. L'ordre de jeu est blanc, puis noir, puis rouge. Les joueurs placent à tour de rôle n'importe quelle tuile de la réserve sur la surface de jeu selon les règles suivantes :

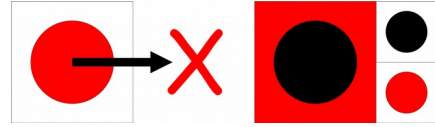
- Les tuiles doivent être placées de telle sorte qu'elles s'alignent avec une grille imaginaire de carrés de la taille des petites tuiles.
- Les Blancs ne peuvent pas jouer une grande tuile au premier tour.
- À l'exception évidente de la première tuile, chaque nouvelle tuile **doit** être orthogonalement adjacente à **au moins une petite tuile** (c'est-à-dire qu'elle doit toucher une petite tuile ; les joueurs semblent oublier facilement cette règle). Le simple fait d'avoir un contact avec les coins n'est pas suffisant.



Exemple de placement illégal.

La nouvelle tuile doit être placée à côté d'au moins une petite tuile.

- Une grande tuile **ne peut pas être** placée orthogonalement adjacente à une autre grande tuile (c'est-à-dire qu'aucune grande tuile ne peut se toucher, sauf par les coins).



Exemple de placement illégal.

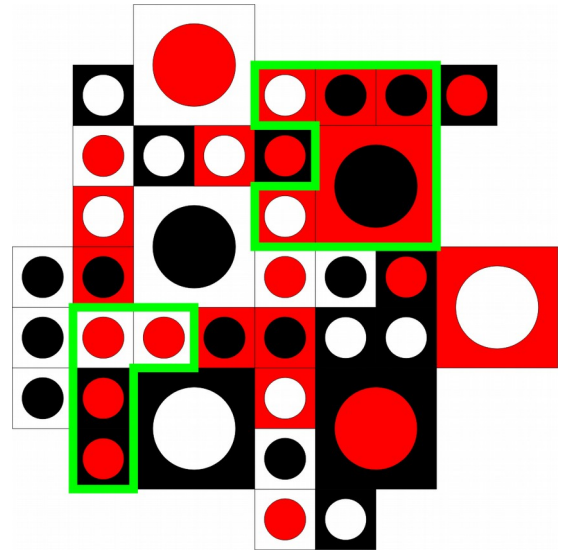
La nouvelle grande tuile ne peut pas être placée orthogonalement à côté d'une autre grande tuile.

La partie se termine lorsqu'il n'y a plus de placements possibles.

DÉCOMPTE DES POINTS

Les petites tuiles comptent pour 1 point et les grandes tuiles comptent pour 2 points.

Trouvez le plus grand groupe de tuiles connectées avec votre couleur de bordure, puis trouvez le plus grand groupe de tuiles connectées avec votre couleur de cercle. Multipliez ces deux nombres pour déterminer votre score.



Exemple :

Il y a 5 tuiles connectées avec une bordure rouge, mais l'une compte double, parce qu'elle est grande, donc cela fait 6. Il y a 4 tuiles connectées avec un cercle rouge. Le score de rouge est $6 \times 4 = 24$. (Le score de blancs est $9 \times 4 = 36$; le score de noir est $6 \times 8 = 48$).

Le joueur qui a le plus de points gagne. Si deux joueurs sont à égalité, le troisième joueur gagne ! Si les trois sont à égalité, il faut rejouer !

VARIANTE À 2 JOUEURS

Jouez avec toutes les tuiles, mais seulement deux des couleurs seront les couleurs des joueurs. La troisième ne sera utile que pour bloquer. Il est obligatoire de jouer un type de tuile différent de celui que votre adversaire vient d'utiliser, si possible.