

Règles du jeu

Buizen Wir-War (enchevêtrement de tubes)

But du jeu

Chaque joueur est un travailleur de Conduterra ou de DG Kunststoftechnik. Les joueurs placent à tour de rôle de tuiles pour construire un système de tuyauterie. L'objectif est de créer le plus long tuyau fermé de leur matériau désigné, tout en étant entravé ou inconsciemment aidés par les autres joueurs.

Types de Tuiles de jeu (avec exemples)

Tuiles de couleur (4x)

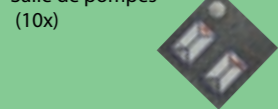


Connexion à la route

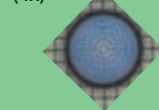


Toutes les tuiles sont imprimées des deux côtés et peuvent donc également être posées des deux côtés.

Salle de pompes (10x)



Route à ciel ouvert (4x)



Connexion à la salle de pompes

Route avec plaque d'égout (4x)



Route (10x)



Mise en place

- 1/ Placez toutes les tuiles avec une salle de pompes en tas sur la table.
- 2/ Faites une deuxième pile avec toutes les tuiles de route.
- 3/ Placez les quatre tuiles de couleur avec les points d'interrogation vers le haut sur la table et mélangez-les.
- 4/ Placez les quatre tuiles de couleur avec les points d'interrogation vers le haut sur la table et mélangez-les.
- 5/ Chaque joueur choisit aléatoirement une tuile de couleur et regarde l'arrière, sans que les autres joueurs puissent la voir. La tuile indique le type de tuyau avec lequel cette personne peut marquer des points. Gardez la couleur secrète et placez la tuile de couleur avec les points d'interrogation vers le haut sur la table devant vous.
- 6/ Placez une salle de pompes au milieu de la table, c'est la tuile de départ.
- 7/ Chaque joueur prend quatre tuiles de la pochette et les garde couvertes pour les autres joueurs.

Début du jeu

Le joueur le plus jeune commence. Il choisit une tuile de sa main et la défasse s'il le peut. La tuile doit contenir un bord de la tuile de départ (sur 1, 2 ou 3 côtés). Placez la tuile avec le bord à côté de la tuile de départ et prenez une nouvelle tuile de la pochette. S'il n'a pas de tuile correspondante, il prend une tuile de la pochette. Ensuite, le tour passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

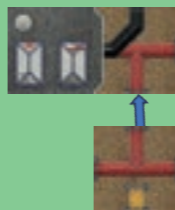


tuile de départ

P.e. : La première tuile à côté de la tuile de départ.

Déroulement du jeu

Chaque joueur place une de ses tuiles sur l'ensemble. La pose des tuiles n'est autorisée que si les côtés adjacents de la nouvelle tuile et de la tuile déjà posée sont identiques (par exemple, tuyau d'incendie se raccorde au tuyau d'incendie, le PP au PP, etc.). Après son tour, le joueur prend une tuile de la pochette et le tour passe au joueur suivant.



Plusieurs côtés assortis

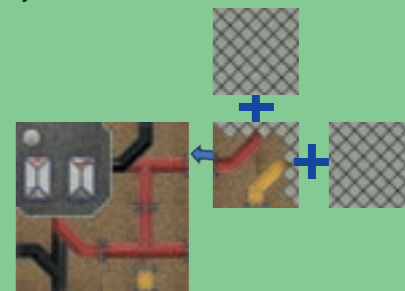
Si vous placez une tuile qui est adjacente à plusieurs tuiles dans le système de tuyauterie, vous pouvez prendre autant de tuiles de la pochette que le nombre de connexions. Cela peut aller jusqu'à trois nouvelles tuiles. (Par exemple, si vous placez une tuile qui touche deux tuiles déjà placées, vous pouvez prendre deux tuiles de la pochette. Si votre tuile touche trois tuiles déjà placées, vous prenez également trois nouvelles tuiles de la pochette). Comme toujours, tous les côtés de la tuile doivent correspondre aux tuiles déjà placées.



P.e. : La tuile touche deux tuiles déjà placées, prenez 2 tuiles de la pochette

Salles de pompes et route

Si vous placez une tuile avec une connexion à la route au côté libre, placez une tuile de route de la pile de ce côté. Si vous placez une tuile avec l'avant-toit d'une salle de pompes au côté libre, placez une salle de pompes de ce côté. Veuillez noter que deux avant-toits ne peuvent jamais se toucher, même si les tuiles sont en rupture de stock.



P.e. : La tuile a deux connexions à la route aux côtés libres. Prenez deux tuiles de routes de la pile et placez-les à côté de la tuile.



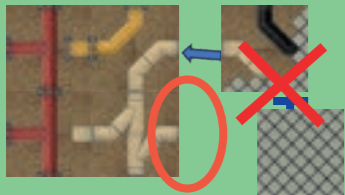
P.e. : La tuile a un avant-toit d'une salle de pompes au côté libre. Prenez une salle de pompes de la pile et placez-la à côté de la tuile.



P.e. : Deux tuiles avec une connexion à la route : FAUX



P.e. : Deux tuiles avec l'avant-toit d'une salle de pompes : FAUX



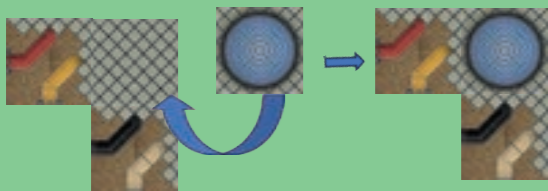
Pe. : La tuile a une connexion à la route. Ce n'est pas possible parce que la tuile de route supplémentaire ne correspond pas aux tuiles déjà posées.

Tuiles spéciales

Il y a deux autres types de tuiles spéciales dans la pochette: la route avec une fosse à ciel ouvert et la route avec plaque d'égout. Ces tuiles peuvent également être défaussées pendant votre tour.

Route à ciel ouvert

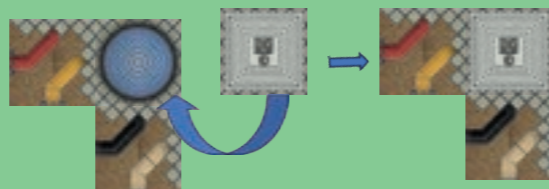
Cette tuile vous permet de contrecarrer un autre joueur. À la fin du jeu, seulement les tuyaux fermés comptent pour marquer des points. Un tuyau qui se connecte à une route est un tuyau fermé. Si un joueur place la tuile avec une fosse ouverte au-dessus d'une tuile de route, cela garantit que tous les tuyaux qui touchent cette tuile de route ne sont plus fermés.



Pe. : Le joueur a une tuile à ciel ouvert et la place sur la tuile de route. Tous les tuyaux adjacents à la tuile de route sont de nouveau ouverts, ces tuyaux ne valent pas de points. Dans ce cas, PE100 (noir) et Tuyau de Gaz (jaune).

Route avec plaque d'égout

Vous pouvez annuler le mouvement précédé en plaçant une autre tuile avec plaque d'égout sur la tuile à ciel ouvert. En conséquence, tous les tuyaux qui touchent la tuile de route sont à nouveau fermés. Si vous voulez être sûr que votre tuyau fermé adjacent à une route est en sécurité, vous pouvez préventivement placer une tuile avec plaque d'égout sur la tuile de route. Une tuile avec route à ciel ouvert ne peut jamais être placée par-dessus!



Pe. : Le joueur place la tuile avec plaque d'égout sur la tuile à ciel ouvert. Les deux tuyaux sont maintenant refermés.

Fin de la partie

Lorsque la pochette est vide, tous les joueurs continuent à jouer dans l'ordre jusqu'à ce que toutes les tuiles aient été défaussées. Si un joueur n'a plus de tuiles, la partie est terminée pour lui. Les autres continuent à jouer.

Plus d'info sur ce jeu?

Plus de conseils?
Consultez notre site Web !



Le pointage

Seuls les tuyaux complètement fermés de votre propre couleur comptent pour le score. Les connexions à une salle de pompes sont toujours fermées. Les connexions avec la route sont également fermées, à moins qu'il n'y ait une fosse à ciel ouvert (sans plaque d'égout). Chaque lien vers la tuile suivante vaut un point, les liens vers une salle de pompes ou la route ne comptent pas. Le joueur avec le plus de points gagne la partie.



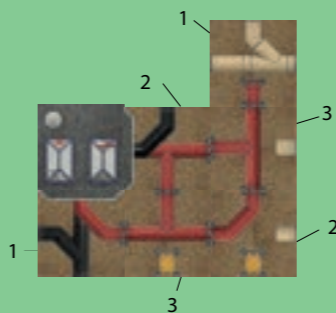
Pe. : Tuyau d'incendie n'est pas fermé. Pas de points.



Pe. : Cette tuile :
PE = 2 points
Tuyau d'incendie = 1 point



Pe. : Cette tuile
PP = 1 point



Pe. : Tuyaux d'incendie complètement fermé.
Points : 1+2+3+1+3+2 = 12



Pe. : Cette tuile
PP = 2 points
Tuyau d'incendie = 2 points



Pe. : Cette tuile
PP = 1 point
PE100 = 1 point

