

NOUVELLE MANCHE

Et c'est parti pour une nouvelle manche ! Retirez tous les éléments de votre plateau Tubyrinth et retournez-le. Ce sera votre nouveau plateau de jeu pour cette manche.

Lorsque vous aurez joué sur les deux côtés de votre plateau, vous le passerez à votre voisin. Il retourne le plateau et l'utilise pour la nouvelle manche. Il ne peut pas jouer sur la face du plateau que son voisin vient d'utiliser. Dès que tous les joueurs ont joué avec les deux côtés de tous les plateaux distribués, chaque joueur en prend un nouveau dans la boîte.

FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur a atteint 25 points ou plus.

Le joueur comptabilisant le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

VARIANTES DÉBUTANTS (8+)

Les règles restent inchangées, mises à part les exceptions suivantes: les joueurs peuvent recouvrir des obstacles, tous les champs du Tubyrinth peuvent donc être utilisés. Le joueur le plus rapide obtient 1 point. Les autres joueurs ne remportent pas de point.

Le premier joueur qui atteint 5 points est couronné vainqueur.

EXPERTS (10+)

Les règles restent inchangées, mises à part les exceptions suivantes: les joueurs doivent utiliser 7 éléments pour créer un pipeline correct. Le décompte de points et la fin de la partie sont identiques à la variante pour débutants.

SOLO (8+)

Pour cela, il vous suffit de vous chronométrer et voir combien de temps il vous faut pour construire un pipeline. Serez-vous plus rapide la prochaine fois?

Vous pouvez aussi jouer à Tubyrinth comme avec un puzzle de logique: essayez de relever les 82 défis avec différents nombres d'éléments (5, 6 ou 7). Pour réussir cette variante, vous aurez alors à résoudre 246 puzzles – un superbe défi ludique!



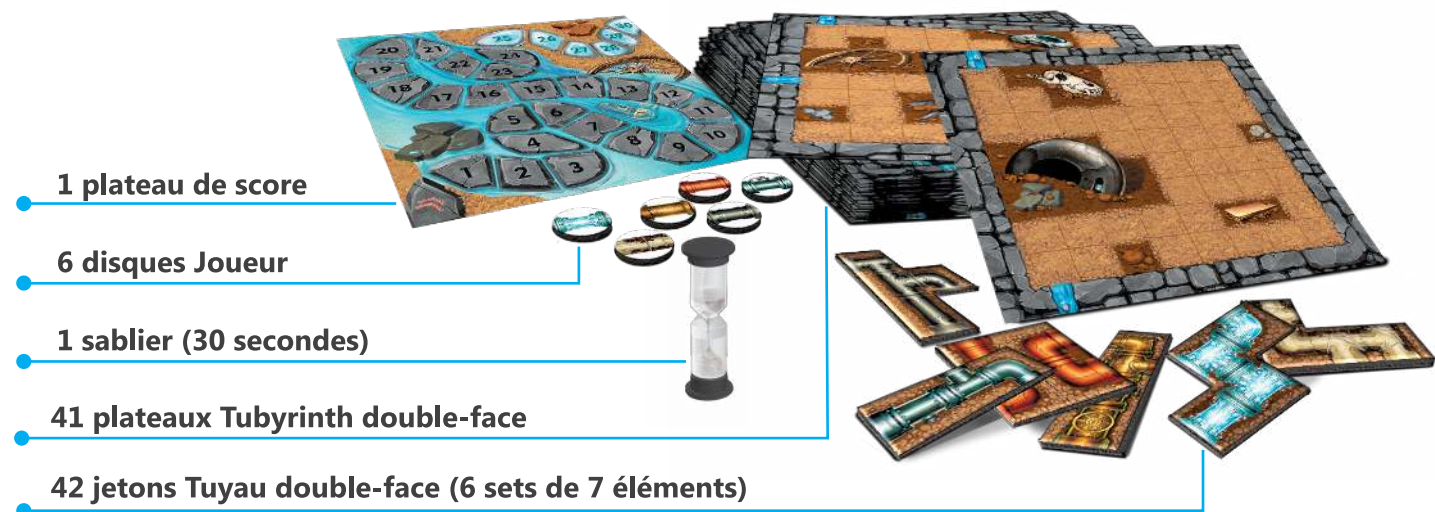
Edité par Lifestyle Boardgames Ltd.
©2017 Tous droits réservés. Russie,
Moscou, 121087, Beregovoy proezd 7-1.
Tél. +7 495 510 0539, mail@lifestyleltd.ru
WWW.LIFESTYLE-BOARDGAMES.COM



Distributeur exclusif en France :
Atalia Jeux SARL 40, av. Charles de Gaulle,
92350 Le Plessis Robinson
WWW.ATALIA-JEUX.COM



MATÉRIEL DE JEU ET CONTENU



AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Détachez soigneusement tous les éléments (tuyaux et figurines) du cadre en carton.

BUT DU JEU

La partie prend fin dès qu'un joueur atteint un total de 25 points. Pour marquer des points, il faut construire un pipeline continu sur votre plateau Tubyrinth.

PRÉPARATION

Chaque joueur reçoit un plateau Tubyrinth ainsi qu'un set de tuyaux avec le disque Joueur correspondant. Les plateaux, éléments de tuyaux et disques Joueur non utilisés, peuvent être rangés dans la boîte de jeu. Posez le plateau de score au milieu de la table. Chaque joueur place son disque Joueur sur la flèche de départ rouge.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

A partir du signal de départ «**A VOS TUYAUX, PRÊTS? PARTEZ!**», tous les joueurs essayent de construire – en même temps – un pipeline continu avec leurs différents éléments de tuyaux sur leur plateau Tubyrinth (Fig.1).

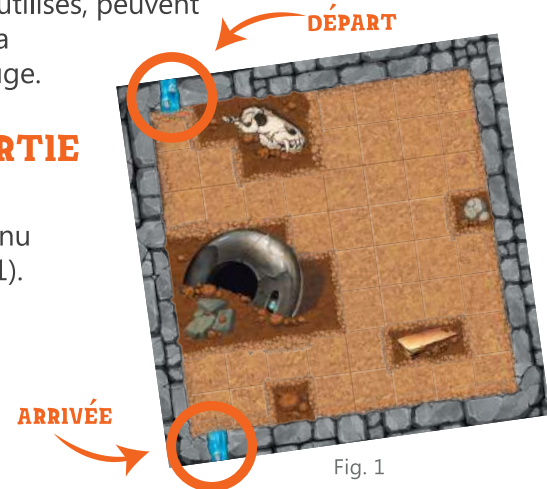


Fig. 1

RÈGLES DE POSE

- L'arrivée et la sortie d'eau doivent être reliées.
- Le pipeline ne doit en aucun cas être interrompu.
- Un pipeline doit comporter 5 éléments Tuyau au minimum pour être validé.
- Les obstacles doivent rester libres. Il n'est dès lors pas possible de placer des éléments de tuyaux sur des champs avec des obstacles.
- Les impasses, bifurcations et tuyaux sans issus **sont autorisés**.

IMPORTANT!

Lorsqu'un élément de tuyau ne sert pas à la construction d'un pipeline continu, celui-ci doit être retiré et il ne sera pas pris en compte lors du décompte (Fig. 2).

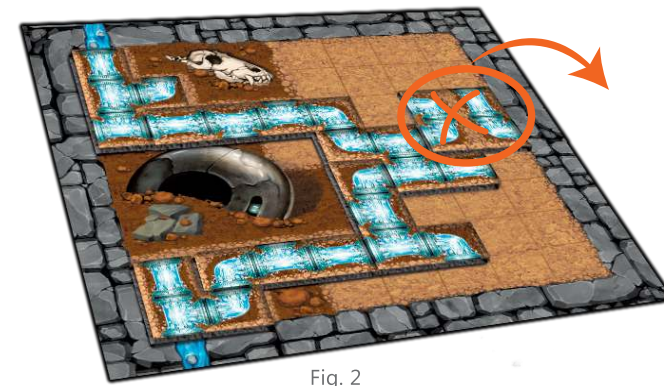


Fig. 2

1^{ER} TUBYRINTH COMPLET!

Le premier joueur ayant terminé son pipeline annonce «**ÇA COULE DE SOURCE !**» et il retourne le sablier. Les autres joueurs disposent alors de 30 secondes pour terminer leur pipeline. Dès qu'ils ont terminé, le 2^e annonce «**FIN 1**», le 3^e fait de même, etc.

CONTRÔLE

Dès que le temps du sablier est écoulé, plus aucun élément ne peut être posé. Les joueurs contrôlent sur la base des règles de pose si tous les pipelines peuvent être validés.

DÉCOMPTE DES POINTS

	DÉCOMPTE	POINTS
1 ^{er} joueur	1 point par élément posé	min. 5 / max. 7
2 ^e joueur	1 point par élément posé moins 1 point	min. 4 / max. 6
3 ^e joueur	1 point par élément posé moins 2 points	min. 3 / max. 5
4 ^e joueur	1 point par élément posé moins 3 points	min. 2 / max. 4
5 ^e joueur	1 point par élément posé moins 4 points	min. 1 / max. 3
6 ^e joueur	1 point par élément posé moins 5 points	min. 0 / max. 2

Les joueurs qui n'ont pas réussi à terminer leur pipeline obtiennent 1 point pour chaque élément Tuyau que le joueur le plus rapide n'a pas utilisé.

Si un joueur a construit un Tubyrinth qui n'est pas correct il ne reçoit pas de points, mais il subit un point de pénalité.

Un joueur parvenant à terminer son pipeline ne peut jamais recevoir moins de points qu'un joueur n'y parvenant pas. Si cela devait arriver, le joueur qui termine son pipeline recevra alors autant de point que celui n'y étant pas parvenu.

Déplacez votre figurine sur le plateau de score du nombre de points obtenus.

Exemple: Mario a terminé son pipeline en premier. Il a utilisé 6 éléments. Huggy a terminé en deuxième position et a également utilisé 6 éléments. Il obtient 5 points (6 points moins 1 point). Flappy et Akila n'ont pas réussi à terminer leur pipeline. Etant donné que Mario – le joueur le plus rapide – n'a pas utilisé 1 élément, Flappy et Akila obtiennent 1 point chacun.