

STONEHENGE AND THE SUN

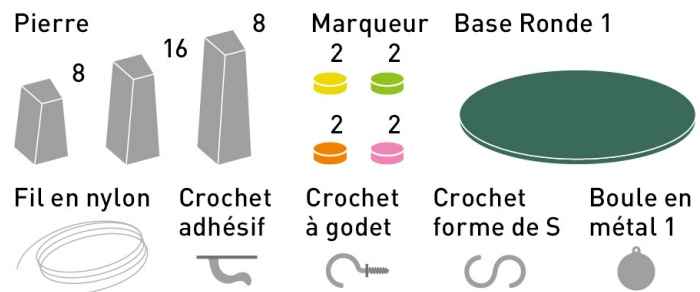
ストーンヘンジと太陽

Livret de règles Language FR temps 30 min ~ Age 8+ joueurs 2~4



IT

Contenu



Prologue

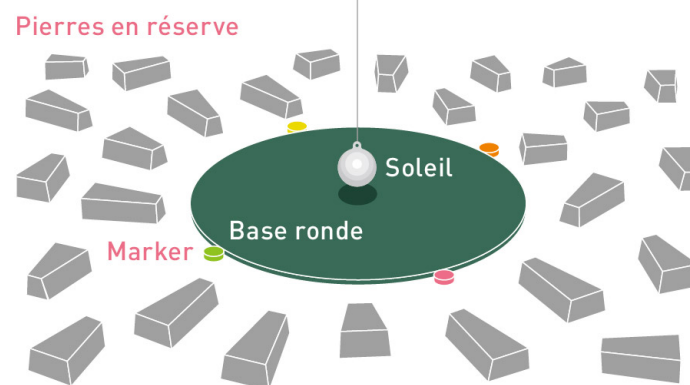
Qui a construit ces gigantesques pierres au milieu du champ ? Il existe une théorie selon laquelle Stonehenge était autrefois un observatoire qui prédisait le solstice d'été grâce à l'orientation de ses pierres. Nous savons tous, par l'expérience que nous avons vécue dans notre enfance, qu'il existe aussi un sentiment de pur bonheur que l'on ressent par le simple fait d'empiler les choses. Stonehenge se manifeste de façon éclatante dans sa construction et fait tomber la loi régissant cette planète : la gravité. Stonehenge est vraiment "le roi des blocs de construction", ou plus précisément "le roi des pierres de construction" qui ne cesse de nous interpeller par sa présence même aujourd'hui. Qu'est-ce qui a bien pu inspirer l'humanité pour créer et empiler de telles pierres gigantesques ?

Ordre de jeu et objectif

À chaque tour, les joueurs ajoutent une pierre au cercle et lancent la boule de métal d'un côté à l'autre de la base comme un pendule. Si vous pouvez passer la boule à travers sans toucher les pierres, c'est un succès ! Mais si vous renversez une des pierres déjà posées sur la base ou si vous poussez une pièce hors de la base, vous devrez prendre la pièce pour vous comme un point négatif. Quand les joueurs finissent de placer toutes les pierres, la partie est terminée. Celui qui a le moins de pierres devant lui (points négatifs) gagne la partie. À quoi ressembleront les formes finales de Stonehenge à la fin de la partie ?

Mise en place

- Crochet adhésif**
 - Suspendez la boule métallique au plafond à l'aide du fil de nylon. Ajustez-le par rapport à la base de façon à ce qu'il y ait 1 cm d'espace entre la boule et le sol. Assurez-vous que la boule plane au-dessus du centre de la base.
- Fil de Nylon**
 - Placez toutes les pierres à plat autour de la base (ce sont les pierres de la réserve).
 - Choisissez la couleur de votre marqueur et placez-le le long de la périphérie de la base. Assurez-vous que les marqueurs des joueurs restent à égale distance les uns des autres.



1 | Actions à faire pendant votre tour

- Placez une pierre ou construisez une porte en pierre
- Déplacez votre marqueur et déterminez une nouvelle zone de marqueur
- Faire passer la boule en métal d'un côté à l'autre

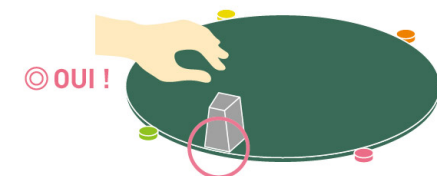
Vous ne déplacez pas votre marqueur lors du premier tour de jeu. Vous n'aurez qu'à placer une pierre et à lancer le soleil n'importe où sur la base.

1 Placer une pierre ou construire une porte en pierre.

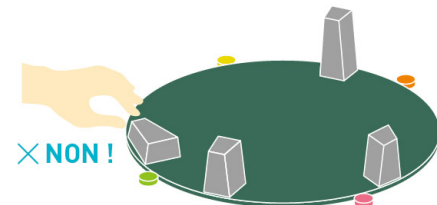
Placer une pierre

Choisissez une pierre parmi les pierres de réserve. Vous pouvez la placer le long du bord intérieur de la base ou la placer sur une pierre qui est déjà placée et debout sur la base.

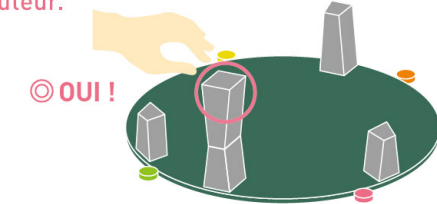
Placez la pierre le long du bord intérieur de la base Placez la pierre le long du bord intérieur de la base



Vous ne pouvez pas placer une pierre posée à plat

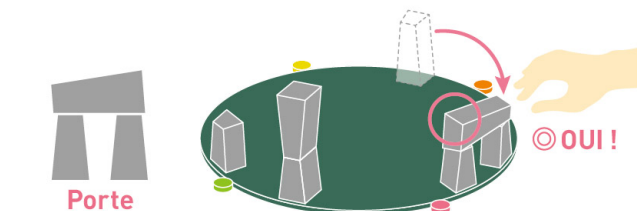


Vous ne pouvez placer des pierres que jusqu'à deux niveaux de hauteur.

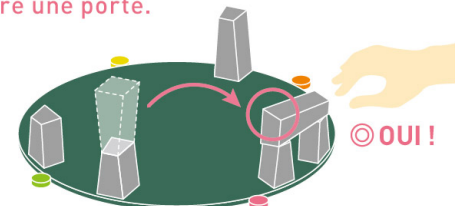


Construire une porte en pierre.

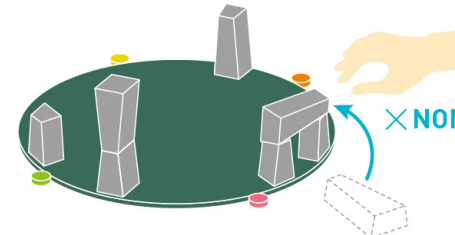
L'action de placer une pierre sur le côté en faisant le pont entre deux pierres debout est appelée "construire une porte". Quand il y a des pierres qui sont assez proches les unes des autres, vous pouvez choisir une pierre d'un autre endroit sur la base pour la placer sur les deux autres pour former une "porte".



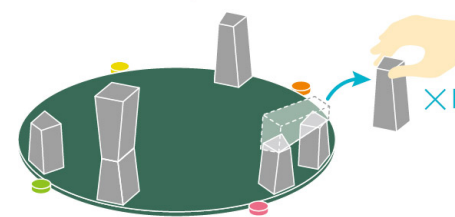
Vous pouvez aussi choisir une pierre placée sur une autre pièce pour faire une porte.



Vous ne pouvez pas faire une porte en utilisant les pierres de réserve.



Vous ne pouvez pas enlever une pierre d'une porte à moins qu'elle ne soit détruite par le Soleil.



② Déplacer le marqueur et déterminer une nouvelle zone de marqueur.

La zone entre les deux pierres sur le bord intérieur de la base où se trouve le marqueur est appelée la "zone du marqueur".

Après avoir placé une nouvelle pierre, vous devez déplacer votre marqueur dans une zone différente et choisir votre nouvel emplacement.

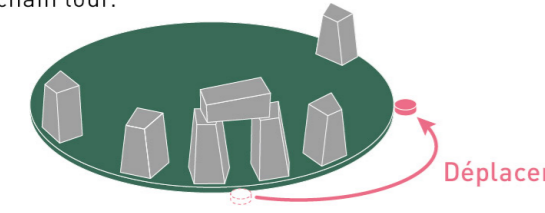
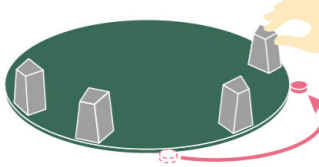
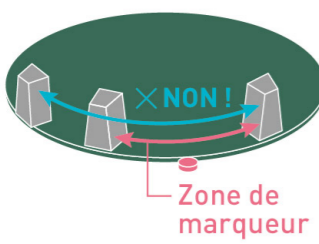
Votre nouvelle zone de marqueur doit avoir la pierre que vous venez de placer comme une de ses deux limites. De plus, vous ne pouvez pas déplacer votre marqueur dans la zone du marqueur d'un autre joueur ni déplacer un marqueur dans une zone où il n'y a pas d'espace pour faire passer la boule en métal.

※ Vous pouvez placer votre marqueur à n'importe quel endroit de votre nouvelle zone de marqueur, mais pensez à l'endroit où vous allez placer votre pierre avant de choisir son emplacement.

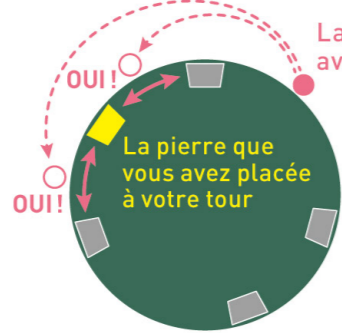
※ Vous ne pouvez pas déplacer votre marqueur d'une manière telle que la zone de votre marqueur chevauche celle de votre adversaire.

Exception : Lorsque vous faites une porte, votre marqueur reste au même endroit.

Remarque : Si un adversaire fait une porte devant la zone de votre marqueur, vous devez donner la priorité au déplacement de votre marqueur vers une autre position, de sorte que vous ne pouvez pas créer une nouvelle porte à votre prochain tour.



Exemple de déplacement de votre marqueur



La position de votre marqueur avant le déplacement

Ex. 1)
Il y a deux endroits possibles où votre marqueur peut se déplacer. Choisissez l'un ou l'autre comme nouvel emplacement de votre marqueur. La pierre que vous avez placée à votre tour

Your marker position before moving



Ex. 2)
Une fois que vous avez placé une pierre, vous devez toujours changer votre marqueur de zone. Dans cet exemple, il n'y a qu'un seul endroit où votre marqueur peut se déplacer.

Your marker position before moving



Ex. 3)
Vous ne pouvez pas déplacer votre marqueur d'une manière telle que la zone de votre marqueur chevauche celle de votre adversaire. Votre zone de marqueur doit avoir assez d'espace pour qu'une boule puisse la traverser.

Your marker position before moving



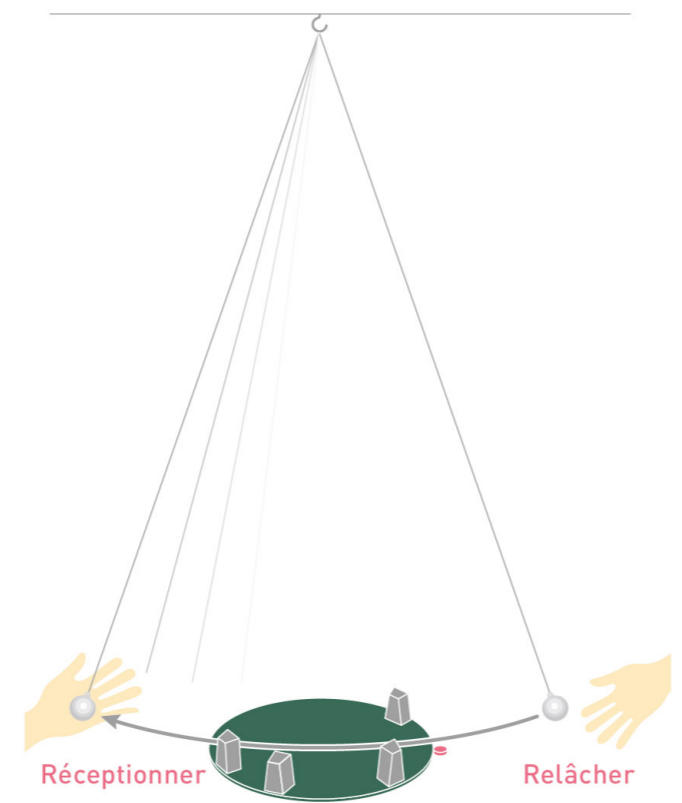
Ex. 4)
Vous ne pouvez pas déplacer votre marqueur vers la zone de marqueur de votre adversaire.

③ Faire passer la boule en métal d'un côté à l'autre

Faites traverser la base à la boule en métal pour qu'elle passe par votre zone de marqueur. Faites-le en tirant la boule vers vous et en la relâchant comme un pendule.

L'adversaire qui joue ensuite doit attendre de l'autre côté de la base et l'attraper lorsque le joueur actuel la relâche.

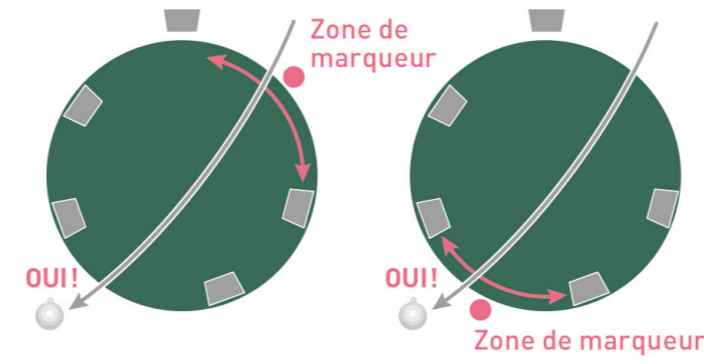
Dans une partie à 3 joueurs ou plus, celui qui se tient de l'autre côté du joueur qui lance la boule devrait gentiment l'attraper avant qu'elle ne revienne en arrière.



Si la boule de métal traverse la base, c'est un succès. Si elle renverse ou repousse l'une des pierres de la base, le joueur doit prendre la pièce comme un point négatif. Les pierres prises comme points négatifs ne seront pas utilisées avant la fin de la partie.

※ Il doit y avoir un espace équivalent à la taille de votre paume ouverte entre votre l'endroit où vous relâchez la boule en métal et la base.

Votre zone marqueur peut se trouver sur l'un ou l'autre des deux côtés (le côté le plus proche ou l'extrémité la plus éloignée de la base) de la trajectoire qu'emprunte la boule en métal.



2 | Fin de la partie et conditions de victoire

La partie se termine par l'une ou l'autre des conditions suivantes.

- Quand il n'y a plus de pierres en réserve.
- Quand un joueur n'est plus capable de créer une nouvelle zone de marqueur

Une fois la partie terminée, comptez le nombre total de pierres que vous avez prises tout au long de la partie. Celui qui en a le moins est le vainqueur de la partie.

Le design du jeu : Naotaka Shimamoto
Ouvrages d'art : Yoshiaki Tomioka
Traduction anglais en support : Nozomi Obinata
Traduction française : Stéphane Athimon
Game Tuning : itten

www.itten-games.com

©2018 ITTEN, LLC. Conçu au Japon Fabriqué en Chine 2019.1

