

Triangula Magica




Aujourd'hui va débiter votre formation en magie et pour commencer je vais vous apprendre à créer des Pierres Magiques.
Vous allez voir, c'est facile ! On dirait un jeu !



DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur dont c'est le tour lance les 3 dés. S'il n'est pas satisfait du résultat des dés, il peut relancer deux fois une partie ou la totalité des dés. Il doit, ensuite, utiliser ses dés pour **Récolter une Pierre** et/ou pour **Tailler une Pierre**. Vous ne pouvez placer des dés que si vous remplissez toutes les conditions de la carte. Si un ou plusieurs dés ne peuvent être placés sur une carte, ils sont alors mis de côté (leurs effets sont perdus pour ce tour).

RÉCOLTER UNE PIERRE

Les faces « **Marteau** »  obtenues par un lancer de dés permettent de prendre **une ou plusieurs** Pierres au centre de la table. Le joueur doit poser sur la Pierre autant de faces « **Marteau** » qu'il y a de Marteaux sur la Pierre. Plus il y a de Marteaux dessinés sur une Pierre, plus la Pierre Taillée rapportera de points. Après avoir positionné le nombre exact de Marteau sur la carte, le joueur prend alors cette carte et la place devant lui.

TAILLER UNE PIERRE

Les faces « **Angle droit** »  et « **Côtés égaux** »  obtenues par un lancer de dés permettent de tailler les Pierres. Un joueur peut compléter une ou plusieurs cartes Pierre placées devant lui en positionnant les dés correspondants dessus. **Attention !** le joueur doit placer la bonne combinaison de dés et au bon endroit. C'est aux autres joueurs de vérifier si une Pierre a été correctement taillée. Les cartes ainsi complétées sont retournées et les étoiles constituent les points gagnés par le joueur.

FIN DE PARTIE

La fin de partie se déclenche dès qu'un joueur obtient 12 étoiles. À partir de ce moment, chacun des joueurs (y compris le joueur qui déclenche la fin de partie) jouent encore un tour. Chaque joueur compte ensuite ses étoiles. ! Le joueur avec le plus d'étoiles remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le moins de cartes **Pierres Taillées** est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs sont conjointement déclarés « meilleurs tailleurs de Pierres Magiques ».

A la fin de la partie, complétez les propriétés suivantes :

- Un triangle rectangle a
- Un triangle isocèle a
- Un triangle rectangle isocèle a
- Un triangle équilatéral a