

Triangula Magica


Règles

DURÉE : 10 à 15 min

NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4

AGE : à partir de 9 ans

INSTALLATION

1. Avec les cartes **Pierre**, constituer une pioche avec les faces « **Marteau** »  visibles, puis tirer 4 cartes et les disposer alignées devant la pioche.
2. Prendre les 3 dés.
3. Désigner par la méthode de votre choix le premier joueur.



APERÇU & BUT DU JEU


Triangula Magica est un jeu compétitif, où chaque joueur incarne un apprenti géo-magicien qui doit tailler un maximum de pierres magiques grâce à la magie de la Géométrie.

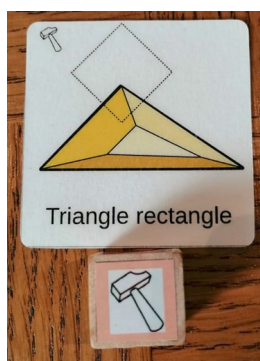
DÉROULEMENT DU JEU

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 **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 pour Récolter ou Tailler une Pierre, ils sont alors mis de côté (leurs effets sont perdus pour ce tour).



Lorsque le joueur a terminé, ajouter si nécessaire des Cartes Pierre pour qu'il y en ait 4 devant la pioche, puis c'est au tour du joueur à sa gauche de jouer.

RÉCOLTER UNE PIERRE

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





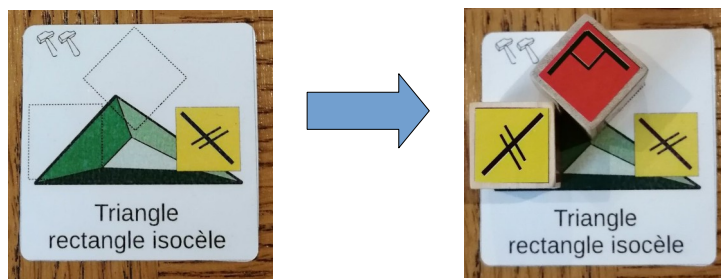
TAILLER UNE PIERRE

Les faces « **Angle droit** »  et « **Côtés égaux** »  obtenues par un lancer de dés permettent de tailler les Pierres précédemment récolter par le joueur (à ce tour ou à un tour précédent) . Un joueur peut compléter une ou plusieurs cartes Pierre placées devant lui en positionnant les dés correspondants dessus.

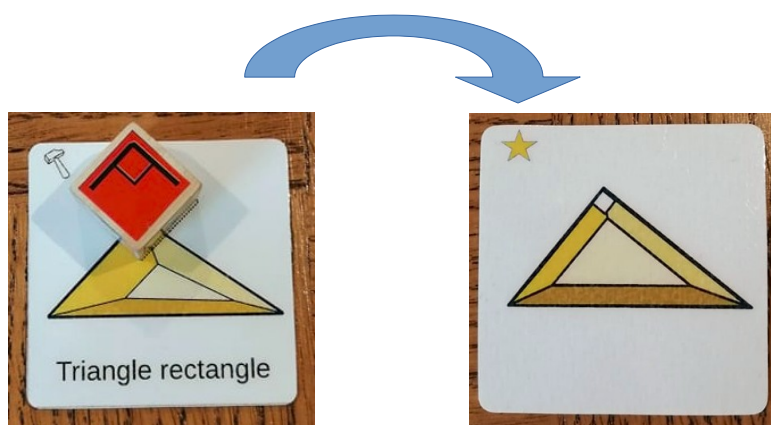
ATTENTION ! Le joueur doit placer la **bonne combinaison de dés** et **au bon endroit** ! C'est aux autres joueurs de vérifier si une Pierre a été correctement taillée.



Remarque : certaines cartes comportent déjà un symbole  ou . Ces symboles n'ont pas besoin d'être recouverts par un dé, rendant ces cartes plus facile à compléter.



Les cartes ainsi complétées sont retournées et les **étoiles** constituent les **points gagnés par le joueur**.



Cette Carte Pierre permet de gagner **1 étoile**.

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) joue 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 géo-magiciens ».