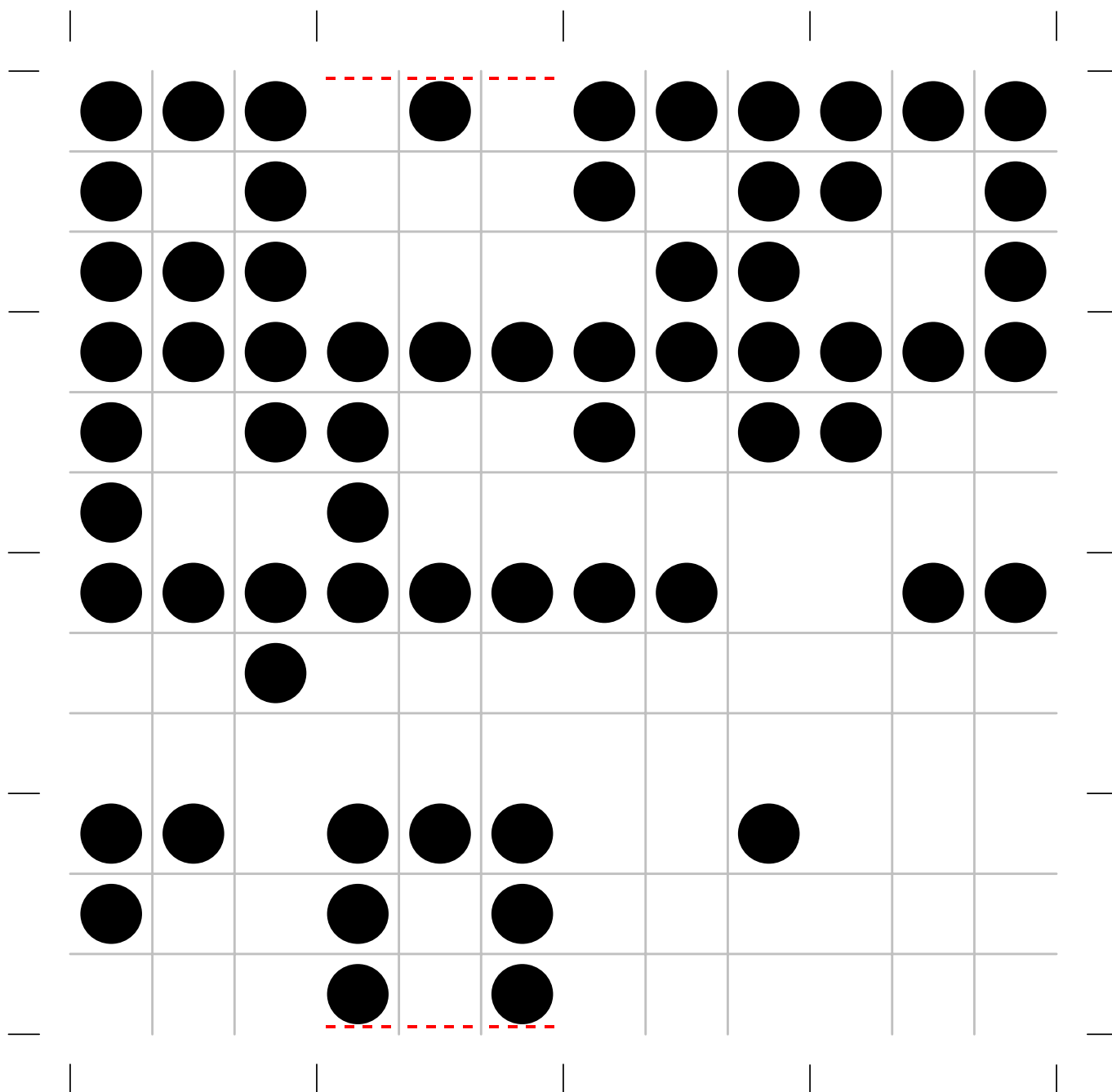


16! Un jeu de tuiles de Niek Neuwahl



Découpez soigneusement les 16 tuiles selon les marques noires sur les cotés

16! Par Niek Neuwahl

Contenu : 16 tuiles toutes différentes, chacune divisée en 3x3 carrés, avec un nombre croissant de points sur les huit cases extérieures.

Principe du jeu :

Placer les tuiles en un carré de 4x4 de sorte que deux tuiles qui se touchent correspondent au niveau des points et des vides.

Jeu 1 (pour plusieurs joueurs)

A son tour, chaque joueur brasse les tuiles et les place en pile face visible devant lui. Il prend la première tuile et la place devant lui. Il prend la seconde et la place contre la première de sorte que les cotés concordent, points face à face et vides de même. Il continue ainsi tant qu'il arrive à poser des tuiles. Le maximum est la grille de 4x4. Quand il ne peut plus poser de tuile, il arrête ; son score est le nombre de tuiles qu'il a posé.

Chacun joue à tour de rôle ; celui qui fait le plus grand score gagne la partie.

Si la deuxième tuile ne peut être posée contre la première, le joueur est autorisé à la replacer sous la pile et à tenter sa chance avec la troisième.

Jeu 2 (pour 2 joueurs)

Après avoir placé une des tuiles au centre de la table, on dispose toutes les autres autour, face visible. A son tour, chaque joueur choisit une tuile et la place en contact avec une ou plusieurs tuiles déjà posées ; la figure ne peut excéder une taille de 4x4 tuiles. Le joueur qui ne peut pas jouer à son tour perd la partie.

Jeu 3 (pour un joueur)

Essayez de compléter une grille de 4x4, en utilisant toutes les tuiles, placées face visible devant vous. C'est encore plus difficile si vous essayez de ne former qu'un seul groupe avec les points et un seul avec les vides (à l'exception des deux pièces spéciales avec une marque)

IMPORTANT : rappelez-vous que les deux faces tuiles avec un pointillé ne peuvent se connecter à aucune autre tuile !