



10'



2+



8+

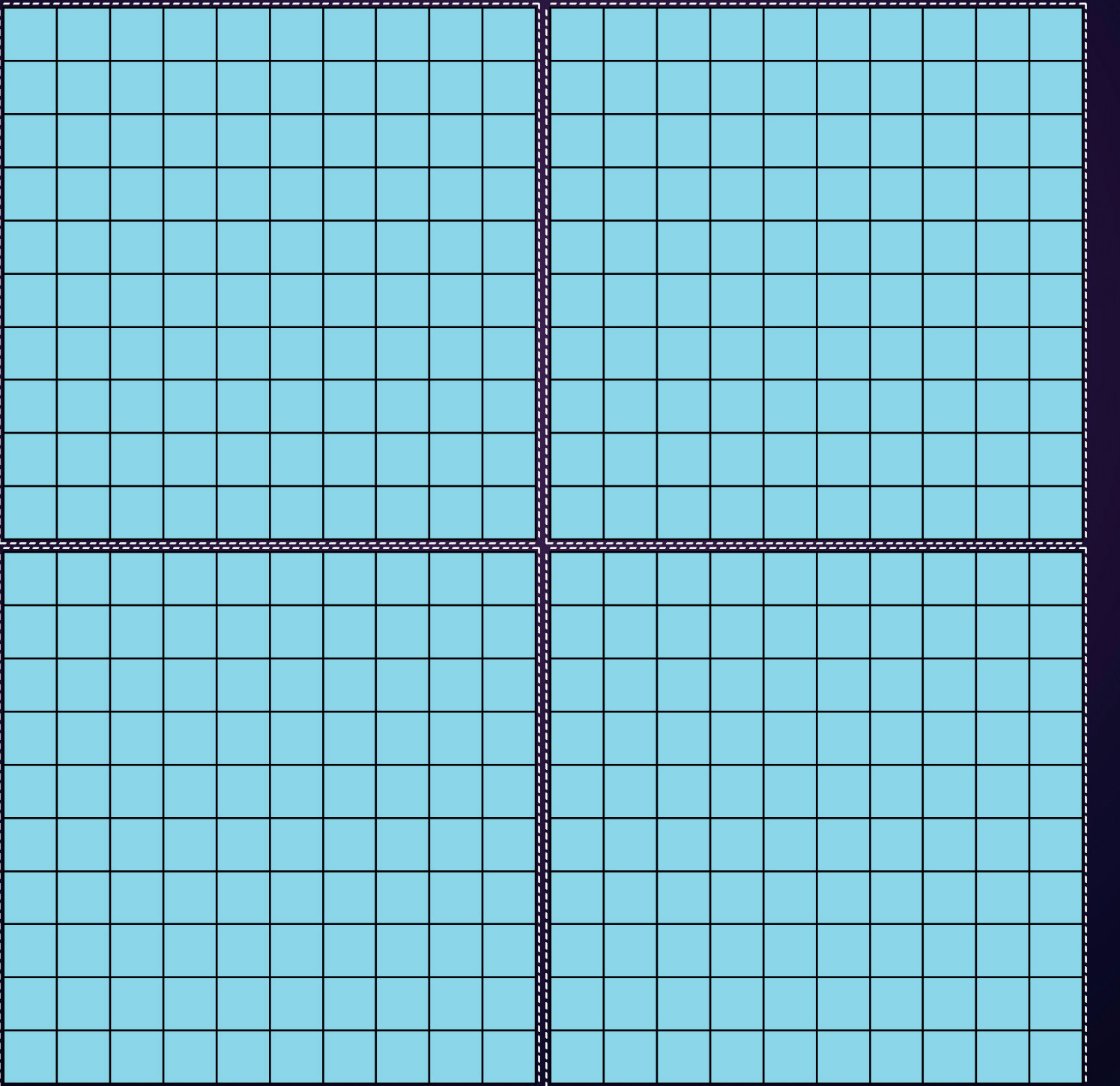
PENTRIS n°8

created by Léandre Proust

Téléchargez la règle du jeu
Download the rule of the game

www.tipeee.com/leandreproust

Vous tenez entre les mains un jeu de société gratuit qui a la particularité d'être composé d'une feuille cartonnée à découper soi-même. Chaque mois, je vous propose un nouveau jeu que vous pourrez acquérir gratuitement auprès d'un partenaire.





10'



2+



8+

PENTRIS n°8

created by Léandre Proust

RÈGLE DU JEU

BUT DU JEU

Le but du jeu consiste à réaliser des lignes ou des colonnes complètes afin de marquer le plus de points possibles.

MATÉRIEL

Une feuille cartonnée avec les éléments suivants à découper :

- 4 grilles
- 1 aide de jeu

Un joueur consomme une grille à chaque partie. Nous vous conseillons de photocopier la feuille cartonnée si vous voulez faire plus de parties ou si vous voulez faire jouer plus de personnes en même temps.

Attention : pour jouer, vous aurez besoin d'un dé à six faces et d'un stylo par joueur.

MISE EN PLACE

Chaque joueur dispose devant lui une grille et un stylo. Disposez le dé et l'aide de jeu au centre de la table, à la vue de tous les joueurs.



Exemple de mise en place
pour 4 joueurs ➤

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent en simultané. Au début d'un tour, n'importe quel joueur lance le dé qui indique alors un chiffre compris entre 1 et 6. Ce chiffre correspond à une case de l'aide de jeu. Chaque joueur devra alors choisir la forme d'un des deux pentominos de cette case et l'ajouter à sa grille en hachurant des cases.

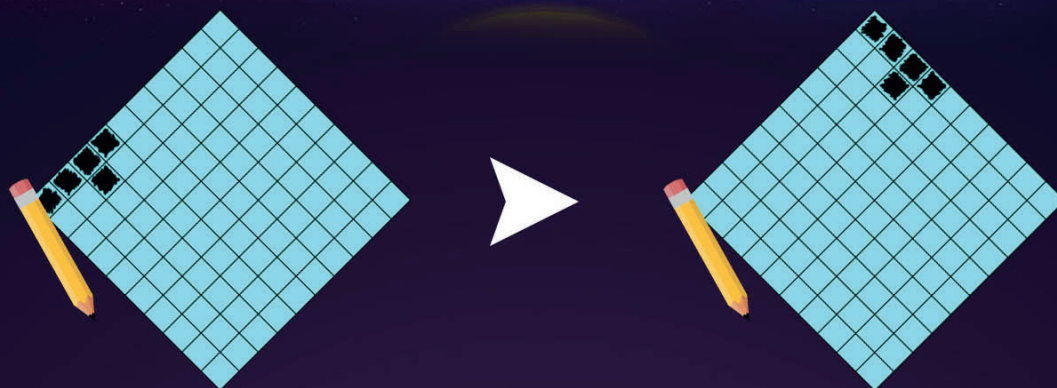


Après avoir choisi le pentomino de son choix et son orientation, le joueur doit poser son pentomino en hachurant des cases de sa grille.

Détails des libertés et des contraintes de pose des pentominos :

- Un pentomino est soumis à la gravité, c'est-à-dire qu'il arrive toujours par le dessus de la grille et il descend jusqu'à ce qu'un obstacle l'immobilise : soit le bas de la grille, soit un autre pentomino.
- Un pentomino, avant d'être posé, peut être retourner et peut pivoter dans n'importe quel sens.
- Un pentomino ne peut pas passer par dessus un autre pentomino déjà présent sur la grille.
- Un pentomino ne peut pas être superposé à un autre pentomino
- Un pentomino ne peut pas sortir de la grille
- Un pentomino, une fois posé, ne peut pas être déplacé

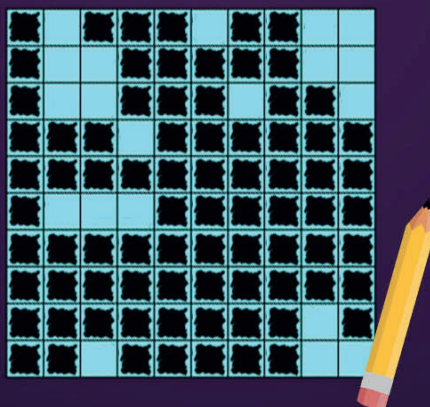
Quand tous les joueurs ont placés leur pentomino, ils font pivoter d'un quart de tour leur grille dans le sens horaire. Puis, un nouveau tour commence. Si à un moment donné, un joueur ne peut pas poser de pentomino, il passe son tour. On ne peut pas passer son tour volontairement, si un pentamino peut être joué, il doit être joué.



CONDITION DE FIN DE PARTIE ET DE VICTOIRE

La partie s'arrête si pendant un même tour, tous les joueurs ne peuvent pas placer de pentomino dans leur grille.

Pour compter leurs points, les joueurs multiplient leur nombre de lignes complètes avec leur nombre de colonnes complètes. Le joueur qui obtient le score le plus élevé remporte la partie.



3 x 3 = 9 points



10'



2+



3+

PENTRIS ^{n°8}

created by Léandre Proust

GAME RULES

GAME OBJECTIVE

In Pentris, you'll have to create full lines and columns to score points.

GAME COMPONENTS

One cardboard sheet with the following components:

- 4 Grids
- 1 Reference card

A player uses one Grid per play. Make multiple copies of the Grids if you want to play multiple times or if 4 or more players play together.

Note: you'll need a pen per player and a 6-sided die before play.

SETUP

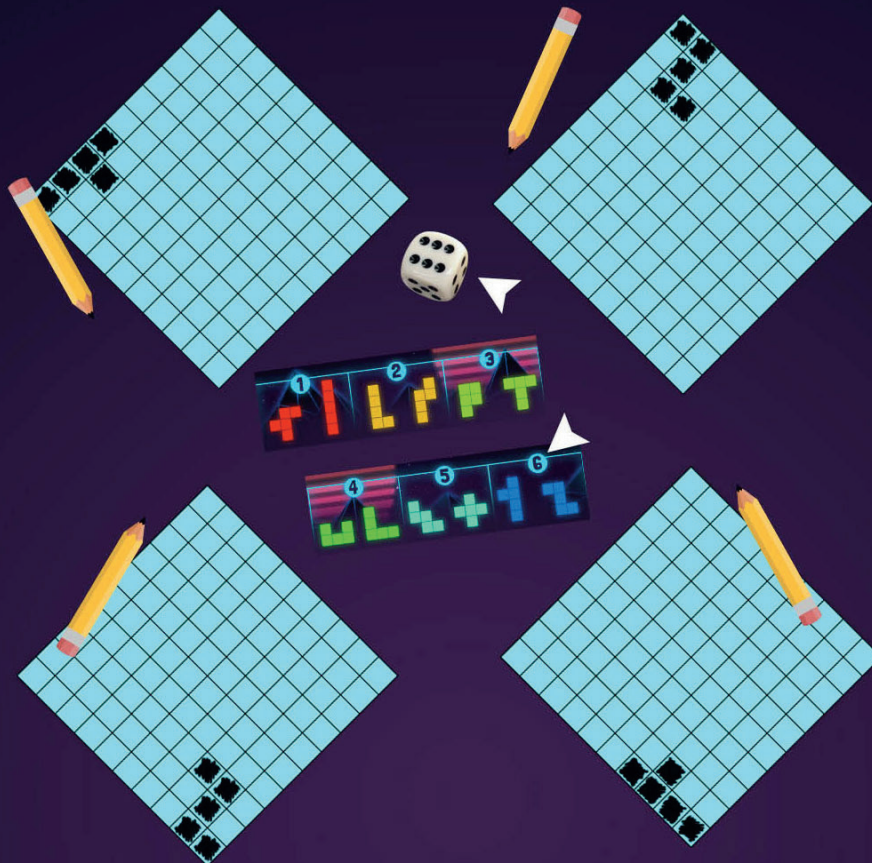
Each player takes a Grid and a pen. Place the die and the Reference card on the table, where everyone can see them.



4 players Setup ➤

HOW TO PLAY

All players play simultaneously. At the beginning of any turn, one player rolls the die. Look for the corresponding result on the Reference card. Each player must then choose one of the two pentominos shown on the Reference card and add it to its Grid.

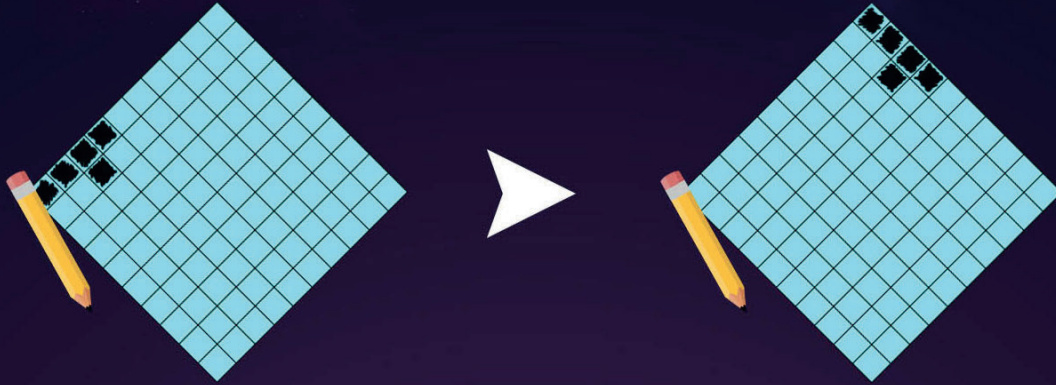


Once the pentomino and its orientation are chosen, the player must draw it on its Grid

Placing pentominos on Grid:

- A pentomino is subject to gravity, i.e. it "falls" from the top of the Grid until it meets an obstacle and stops: the bottom of the Grid or another pentomino.
- A pentomino can be rotated and/or flipped as wished before being dropped on the Grid.
- A pentomino cannot cross another pentomino on the Grid.
- Two pentominos cannot be stacked.
- A pentomino cannot leave the Grid.
- Once drawn, a pentomino cannot be moved.

When all players have dropped and drawn their pentomino, they rotate their Grid a quarter turn clockwise. Then, a new turn begins. If, during a turn, a player cannot place a pentomino on his Grid, he'll have to pass. A player cannot choose to pass. If a pentomino can be dropped/drawn, it must be.

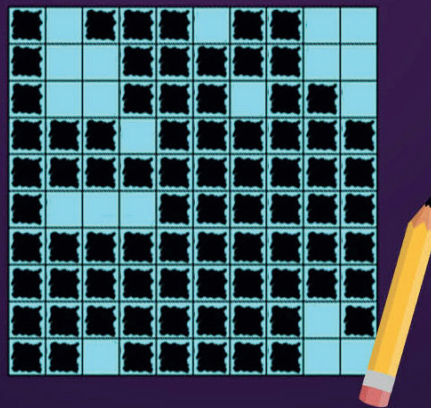


VICTORY CONDITIONS & END OF PLAY

The game stops if, during the same turn, all player must pass.

Scoring = (full lines) x (full columns).

The player with the highest total is the winner.



$3 \times 3 = 9$ points.