

The BORDER

Clôturez vos zones !

Joueurs : 2-4 joueurs Âge : dès 8 ans Durée : env. 30 min.

Contenu : 4 plateaux effaçables, 4 marqueurs effaçables, 5 dés de couleur.

Les zones

Chaque plateau présente 9 zones **identiques** encadrées par des cases. La composition de chaque plateau est similaire, **seule la couleur des cases varie**.

Les joueurs vont cocher les cases de leurs clôtures à mesure que la partie avance. Lorsqu'un joueur parvient à **complètement clôtrer une zone** (en cochant toutes les cases qui entourent celle-ci), il marque des points. La partie se termine lorsqu'un joueur a ceinturé sa 6^e zone. Le joueur possédant le plus de points est alors déclaré vainqueur.



Tim a clôtré la zone de la Villa (en haut) en cochant toutes les cases en bordure. Il est le premier à clôtrer cette zone, il entoure donc le score du haut et marque les 9 points.

Remarque :

Il existe deux cases blanches sur les plateaux (en haut à gauche et en bas à droite) qui sont déjà marquées d'une croix.

Piste des scores

Croix déjà cochées (cases blanches)

Déroulement de la partie

Chaque joueur reçoit un plateau et un marqueur. Déterminez aléatoirement le premier joueur. Les tours de chaque joueur sont rythmés par ces deux actions, à effectuer dans l'ordre :

Première action

Le joueur actif lance **les 5 dés**. Après son premier lancer, il peut décider de relancer autant de dés qu'il le souhaite, et ce à deux reprises, pour un total de trois lancers. Il peut également placer des dés sur le côté

(par exemple deux rouges) pour les relancer éventuellement plus tard. Vous êtes **libres** de choisir quel dé vous souhaitez relancer. Lorsque le joueur actif a fini son lancer, il peut (et seulement lui !) cocher des cases selon la règle suivante :

Vous pouvez cocher **une case par dé** de la couleur correspondante. **Important** : Vous ne pouvez utiliser vos dés qu'à condition d'être en mesure de **compléter** un segment de couleur **dans son intégralité**. Il n'est pas nécessaire qu'il soit connecté à d'autres cases cochées, ou qu'il concerne une zone en particulier. Cependant, au cours de votre Première action, il vous est **interdit** de cocher des cases d'un nouveau segment de couleur si ce n'est pour compléter celui-ci intégralement.



Après son 3^e lancer, Sarah a 3 dés gris, 1 jaune et 1 bleu. Elle utilise ses 3 dés gris pour compléter le segment de 3 cases grises au centre du plateau. Sarah pourrait également utiliser 2 de ses 3 dés gris pour compléter le segment de 2 cases grises situées à droite. Dans tous les cas, elle ne peut pas utiliser ses dés jaunes et bleus car elle ne peut pas compléter de segment avec eux.

Remarque : Plus tard dans la partie, vous pourrez croiser des segments partiellement cochés (voir « Seconde action »). Ces segments **pourront être complétés** durant votre Première action. En tant que joueur actif, vous pouvez diviser librement vos résultats de dés afin de compléter de multiples segments (voir « Exemple supplémentaire »).

Seconde action

Tous les **joueurs non actifs** peuvent désormais utiliser les dés **non utilisés** par le joueur actif au cours de sa Première action. Ils peuvent cocher **une case par dé** de couleur correspondante en respectant les règles suivantes :

Chaque case que vous cochez **doit être adjacente** à (au moins) une case déjà cochée. Au début de la partie, vous ne pouvez donc cocher que les cases voisines des deux cases blanches. Plus tard, vous aurez la possibilité de le faire un peu partout sur le plateau.

Remarque : Au cours de la Seconde action, vous pouvez mais n'êtes pas obligés de compléter des segments. Vous **êtes autorisés** à démarrer, remplir ou compléter des segments de couleurs nouvelles.



Au cours de sa Première action, Sarah n'a pas pu utiliser ses dés bleus et jaunes. Les joueurs non actifs peuvent à présent les utiliser. Emma coche une case jaune et une bleue (toutes deux adjacentes à ses cases blanches), et Linus fait de même.

Tim quant à lui ne peut cocher qu'une case bleue, car il n'existe pas sur son plateau de case jaune voisinant une case blanche.

Remarque : Si le joueur actif utilise l'intégralité de ses 5 dés au cours de sa Première action, les joueurs non actifs peuvent choisir l'un de ces 5 dés et l'utiliser pour cocher une case au cours de la Seconde action. Si le joueur actif n'utilise aucun de ses 5 dés au cours de sa Première action, les joueurs non actifs peuvent choisir autant de dés qu'ils le souhaitent et les utiliser pour cocher des cases.

Lorsque tous les joueurs non actifs ont fini de jouer, c'est la fin du tour. Le joueur suivant dans le sens horaire devient le joueur actif et il démarre un nouveau tour selon les règles ci-dessus, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Exemple supplémentaire



Linus est le joueur actif. Après son second lancer, il a 4 dés jaunes et 1 dé rouge. Il décide de les conserver tous. Il coche 3 segments différents avec ces 5 dés : le segment de 5 cases jaunes sur la gauche, celui de 4 cases jaunes sur la droite et celui de 3 cases rouges en dessous.

Au cours de la Seconde action, chaque joueur non actif peut choisir l'un des 5 dés de Linus pour cocher une case de son plateau. Tim et Sarah cochent une case rouge et Emma, une case jaune.

Marquer des points

Lorsqu'un joueur **clôture une zone** en cochant l'intégralité des cases entourant celle-ci, il doit l'exprimer clairement aux autres joueurs. Puis, les points de victoire sont répartis ainsi :

- S'il est le **premier**, il marque le score supérieur correspondant à cette zone sur sa piste de score (il l'entoure).
- Quant aux **autres joueurs**, ils rayent quant à eux ce score et n'obtiendront que le score inférieur s'ils parviennent, plus tard dans la partie, à clôturer intégralement cette zone.



Emma a coché toutes les cases bordant le Puits. Elle entoure alors la case correspondante sur sa piste de score et reçoit 4 points. Tout joueur qui clôturera le Puits à l'avenir marquera donc 2 points.

Remarque : Si plusieurs joueurs parviennent à clôturer la même zone au cours de la Seconde action, ils marquent tous le score supérieur s'ils sont les premiers, sinon ils marquent tous le score inférieur.

Fin de la partie

La partie s'achève lorsque l'un des joueurs clôture intégralement sa **6^e zone**. Si cela arrive au cours de la Première action, effectuez la Seconde action normalement. Il est possible et permis de compléter plus de 6 zones au cours de votre action finale. Chaque zone clôturée permet de marquer des points. Le joueur possédant le plus de points est déclaré vainqueur. Dans le cas d'une égalité, le joueur ayant marqué le plus haut point de zone l'emporte.



Linus est le joueur actif. Il parvient à clôturer sa 6^e zone au cours de sa Première action. La Seconde action se déroule, puis la partie se termine. Linus a été le premier à clôturer 3 zones, mais ce n'était pas le cas pour les 3 autres. Il additionne donc tous ses points et les marque dans la case correspondante. Son score final est de 33 points.