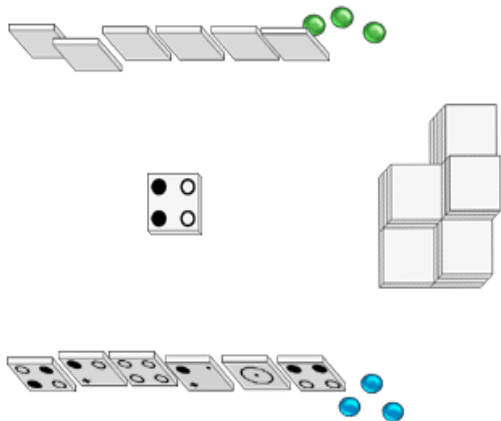


Préparation



Placez la tuile de départ au centre de la table. Celle-ci compte 4 micropul, 2 noirs et 2 blancs (*voir l'exemple à gauche*).

Empilez les tuiles aléatoirement, face cachée. Assurez-vous que les piles soient accessibles aux 2 joueurs. On appelle l'ensemble de ces piles « le noyau ».

Distribuez à chaque joueur 6 tuiles choisies au hasard dans le noyau. Ceci constitue sa main. Les tuiles peuvent être disposées à la verticale, tel qu'illustré.

Chaque joueur reçoit également 3 pierres d'une même couleur qu'il garde en sa possession.

Déterminez le joueur qui débutera la partie.

À votre tour...

Les 2 joueurs jouent à tour de rôle. Trois options s'offrent à vous votre tour venu, mais vous ne pouvez en effectuer qu'une seule à la fois.

- **Mettre en jeu une tuile** de votre main
- **Prendre une tuile** de votre réserve pour l'ajouter à votre main.
- **Placer une pierre** sur un groupe de micropul.

Une seule et unique action doit être prise à chaque tour. Un joueur ne peut passer son tour. Si un joueur ne possède plus de tuile dans sa main ou dans sa réserve, il perd la partie.

Option: Mettre en jeu une tuile de votre main

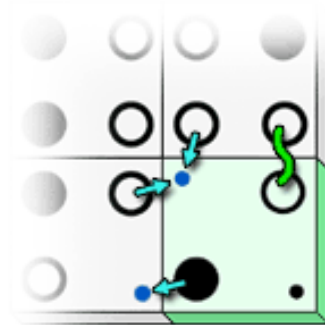
Si votre main est vide, cette action ne peut être entreprise. Lorsque vous mettez une tuile en jeu, votre but est d'activer des catalyseurs qui vous permettront de retirer de nouvelles tuiles du noyau.

- Choisissez une tuile de votre main et disposez-la à côté d'une tuile déjà en jeu. Respectez les règles #1 et #2 !

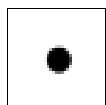
Une fois votre tuile correctement placée, vérifiez si un catalyseur a été activé. Un catalyseur s'active lorsqu'il est disposé au côté d'un micropul d'une autre tuile :

Si un micropul de votre tuile est placé au côté d'un catalyseur se trouvant sur une autre tuile, il s'active. Les catalyseurs de vos tuiles sont activés s'ils se retrouvent juxtaposés à un micropul d'une autre tuile.

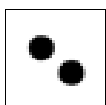
- Prélevez des **tuiles du noyau**, c'est-à-dire l'ensemble de piles créé au début de la partie. Disposez-les, face cachée, à vos côtés. Ceci constitue **votre réserve**. Le nombre de catalyseurs activés détermine la quantité de tuiles prélevées. Si une croix (+) s'active, jouez à nouveau.



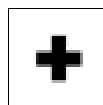
La tuile verte est jouée. Vous recevez 2 tuiles provenant du noyau.



Retirer 1 tuile



Retirer 2 tuiles



Jouer de nouveau

Les catalyseurs ne s'activent qu'une seule fois par tour, mais peuvent par contre s'activer de nouveau lors d'un tour suivant.

Option: Prendre une tuile de votre réserve pour l'ajouter à votre main

Votre ne main ne peut se composer de plus de 6 tuiles à la fois. Si votre main est comblée, cette option ne peut être choisie. Prendre une tuile dans votre réserve de tuiles (disposées face cachée) vous offrira un plus grand choix lors de votre prochain tour de jeu.

➔ Retirez une tuile **de votre réserve** au hasard. Ajoutez-la à votre main.

Option: Placer une pierre sur un groupe de micropul

Vous ne pouvez entreprendre cette action si vous ne possédez plus de pierre. Lorsque vous disposez une pierre sur un groupe de tuiles, votre objectif consiste à vous approprier ce groupe et ainsi accumuler des points de victoire, lesquels seront comptabilisés en fin de partie.

➔ Placez une pierre sur un micropul d'une tuile en jeu pour vous approprier le groupe dont fait partie celui-ci. Vous possédez maintenant ce groupe de micropul. Une pierre ne peut être placée sur un groupe ayant déjà été revendiqué. Il est toutefois possible de s'approprier un groupe déjà fermé (non revendiqué).

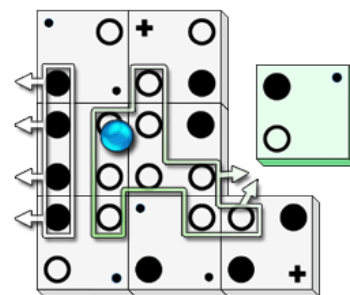
Qu'est-ce qu'un groupe de micropul?

C'est un nombre de micropul de la même couleur liés ensemble par le fait d'être adjacents les uns aux autres. Les groupes peuvent être ouverts ou fermés. Seuls les groupes fermés permettent d'accumuler des points de victoire.

L'ouverture d'un groupe signifie qu'il peut encore croître. De nouveaux micropul peuvent s'y ajouter lorsque vous jouez vos tuiles.

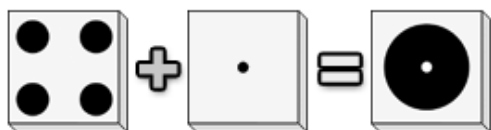
La fermeture d'un groupe signifie que tous les micropul de celui-ci sont entourés par des éléments du jeu. Aucun micropul de ce groupe ne se trouve donc en bordure de la zone de jeu. Ainsi, il s'avère impossible d'ajouter de nouveaux micropul à ce groupe.

Deux groupes séparément réclamés peuvent être fusionnés en un seul groupe en jouant une tuile qui les connecte. Ce groupe ne vaudra aucun point de victoire.



Lorsque la tuile verte est placée, elle ferme le groupe de micropul blancs. Ce groupe a une valeur de 10 points puisqu'il contient 10 micropul.

Qu'est-ce qu'un mega micropul?



Il existe 4 tuiles sur lesquelles on retrouve un « mega micropul ». Chaque mega micropul équivaut à 4 micropul d'une même couleur. De plus, ces tuiles spéciales possèdent un catalyseur en leur centre pouvant être activé par tous les côtés. Celui-ci agit comme un catalyseur régulier.

La fin de la partie

La partie se termine lorsque la dernière tuile du noyau est prélevée. Retirez les pierres se trouvant sur chaque groupe de micropul ayant resté ouvert ou sur chaque groupe sur lequel on retrouve plus d'une pierre. Ces groupes n'apportent aucun point.

- Pour chaque groupe fermé que vous possédez, comptez 1 point de victoire par micropul compris dans ce groupe. Un mega micropul vaut également 1 point.
- Chaque tuile de votre réserve vaut 2 points de victoire alors que chaque tuile de main ne vaut que 1 point.

Le joueur accumulant le plus de points de victoire remporte la partie. L'égalité ne peut être brisée.