

Ryohei Kurahashi

BREAK THE CUBE™

RÈGLES DU JEU

Aperçu et but du jeu

Parviendrez-vous à recréer la structure de votre adversaire avant qu'il ne devine la vôtre ?

Posez les bonnes questions, et soyez le premier à positionner correctement vos blocs pour remporter la victoire.

Dans *Break the Cube*, votre but est de reproduire la structure cachée derrière le paravent de votre voisin avant qu'il ne reproduise la vôtre. À votre tour, posez-lui une question sur sa structure. Par vos capacités de déduction et de représentation dans l'espace, soyez le premier à recréer la structure de votre voisin pour gagner la partie !

Matériel



24 blocs en bois



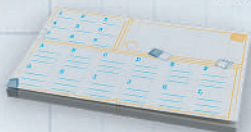
4 paravents



1 livret de règles



8 tuiles Fondation



1 bloc de feuilles de notes
(pour la variante)

Éléments de jeu

Blocs en bois

Les blocs en bois existent en trois tailles (petit, moyen, grand). Chaque joueur possède 1 bloc de chaque taille pour créer sa structure derrière son paravent, et encore 1 bloc de chaque taille pour reproduire celle de l'adversaire à la vue de tous (devant son paravent).

Paravents

Chaque joueur possède 1 paravent lui permettant de garder secrète la structure formée par ses blocs. Sur chaque paravent, vous trouverez un rappel des trois questions que vous pouvez poser à votre tour, ainsi que les contraintes de construction.

Feuilles de notes

Ces feuilles servent uniquement pour jouer la variante (voir p.7).

Tuiles Fondation

Chaque joueur possède 2 tuiles Fondation. Elles lui servent de socle pour construire sa structure et celle de l'adversaire à reproduire. Elles présentent des repères chiffrés à l'intérieur de la grille de construction, et des repères lettrés sur les côtés.

Mise en place

1. Distribuez à chaque joueur 1 **paravent** et 2 **tuiles Fondation** qu'il place devant lui. L'une de vos tuiles doit être cachée des autres joueurs, derrière le paravent. L'autre tuile doit être visible de tous.
2. Prenez chacun 2 petits blocs de la même couleur (une différente pour chaque joueur). Faites de même avec les blocs moyens et grands. Gardez 1 bloc de chaque taille caché derrière votre paravent, et placez les 3 autres devant le paravent de votre voisin de droite. Remettez tous les blocs restants dans la boîte. Ils ne seront pas utilisés durant cette partie.
3. Avec les 3 blocs cachés derrière votre paravent, **créez une structure sur la grille de votre tuile Fondation**, en respectant les contraintes suivantes :
 - A. Votre structure ne peut pas dépasser du cube virtuel de 3 cm de côté délimité par la grille (en hauteur non plus).
 - B. Au moins 1 bloc doit atteindre le « 2^e étage » de la structure : il est interdit de placer tous les blocs à plat sur la grille.
 - C. Aucun bloc ne peut être placé en porte-à-faux, c'est-à-dire flotter en partie dans les airs, sans reposer entièrement sur la tuile et ou un autre bloc.
4. Désignez un **premier joueur**.



Cette structure est trop haute et comporte un élément en porte-à-faux.



Cette structure respecte les 3 contraintes de placement.

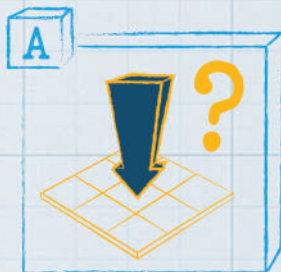


Déroulement de la partie

La partie se déroule en un **nombre indéfini de tours**. La fin de partie est déclenchée lorsque **l'un des joueurs reconstitue correctement la structure de son voisin de gauche**. À 2 joueurs, votre voisin de gauche est donc votre unique adversaire.

Jouez chacun votre tour en commençant par le premier joueur, puis en continuant dans le sens horaire. **À votre tour, posez une question à votre voisin de gauche** parmi les trois décrites ci-après.

Vous pouvez manipuler les blocs situés devant votre paravent comme bon vous semble, et à tout moment, pour reconstituer la structure adverse. En revanche, après la mise en place, il est interdit de toucher à ceux cachés derrière votre paravent.



Que vois-tu
en [CHIFFRE] ?

➔ La structure est observée
du dessus.

Cette question concerne l'un des **repères chiffrés** de la tuile Fondation cachée derrière le paravent adverse. Annoncez clairement le chiffre de votre choix, compris **entre 1 et 9**. Votre adversaire doit alors répondre honnêtement **en énonçant la couleur visible à cet endroit**, en observant la structure du dessus. Il est possible qu'il n'y ait aucun bloc sur ce repère, auquel cas votre adversaire doit vous l'indiquer.

C'est alors au tour du joueur à votre gauche.

Exemple Que vois-tu en 6 ?



« Blanc. »

Même si du rouge se trouve sous le blanc, il n'est pas visible vu du dessus. Il ne faut donc pas le mentionner ici.

B



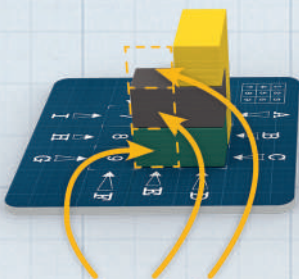
Que vois-tu
en [LETTRE] ?

➔ La structure est observée depuis
l'un des côtés de la grille.

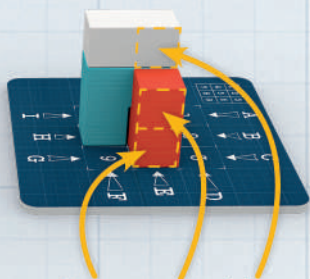
Cette question concerne l'un des repères lettrés de la tuile Fondation cachée derrière le paravent adverse. Annoncez clairement la lettre de votre choix, **comprise entre A et L**. **Tous les joueurs, vous y compris**, doivent alors répondre honnêtement en énonçant les couleurs visibles à cet endroit, d'en bas (hauteur de 1) jusqu'en haut (hauteur de 3), en observant vos structures depuis le côté. Il est possible qu'il y ait moins de 3 «étages» de blocs au-dessus de ce repère, auquel cas il doit vous l'indiquer. C'est alors au tour du joueur à votre gauche.

➔ **Conseil** La question « Que vois-tu en [LETTRE] ? » vous apporte beaucoup d'informations d'un coup, mais vous oblige à en aussi donner. Soyez subtil : posez une question qui vous en apprend un maximum sans rien avoir à révéler de votre côté !

Exemple Que vois-tu en E ?



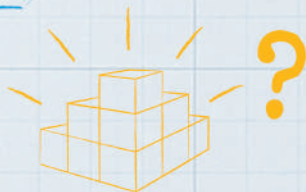
« Vert, gris, rien. »



« Orange, orange, blanc. »

5

C



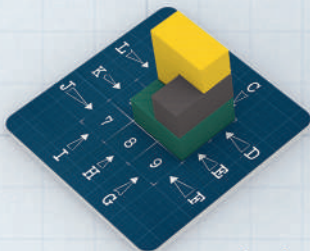
La structure que j'ai reproduite est-elle identique à ta structure secrète ?

Cette question concerne la structure que vous avez recréée devant votre paravent. Présentez-la à votre adversaire. Il doit alors répondre par oui ou par non. Il n'y a pas d'entre-deux.

- Si l'intégralité de la structure n'est pas strictement identique ou n'est pas bien placée sur la tuile Fondation, la réponse est non. C'est alors au tour du joueur à votre gauche.
- Si l'intégralité de la structure est strictement identique et bien placée sur la tuile Fondation, la réponse est oui. Passez alors à Fin de la partie.

Exemple

La structure à reproduire :



La structure que vous proposez :



La réponse est « Non ! ».

6

Fin de la partie

Dès qu'un joueur pose la question C, « La structure que j'ai reproduite est-elle identique à ta structure secrète ? », et que la réponse est **oui**, la fin de partie est déclenchée. Continuez alors jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. La partie prend ensuite vraiment fin. **Le joueur ayant deviné la structure de son voisin de gauche l'emporte**. Si plusieurs joueurs l'emportent, la partie prend fin sur une égalité.

VARIANTES

Il est très facile de moduler la difficulté du jeu pour toujours plus d'amusement.

Je n'aime pas les jeux de mémoire :

Autorisez la prise de notes. La mémoire peut facilement faire défaut dans ce genre de jeu. Utilisez alors les feuilles de notes. Vos questions devront donc être encore plus pertinentes.

Je veux me casser la tête :

À 2 joueurs, il est facile de créer des structures avec 4 ou 5 blocs au lieu des 3 demandés lors de la mise en place.

Je n'ai pas le droit à l'erreur (mort subite) :

Si vous posez la question C et que la réponse est « Non ! », vous êtes éliminé : ne posez plus de questions, mais répondez encore aux questions adverses. Vous ne pouvez pas gagner. S'il ne reste plus qu'un seul joueur en jeu, celui-ci remporte la victoire.

Je veux imposer un handicap :

Il est possible de faire jouer un joueur avec un handicap si celui-ci bat toujours ses adversaires.

Par exemple, un joueur mis en difficulté peut être autorisé à prendre des notes, tandis que son adversaire doit reconstituer une structure de 4 blocs.



Crédits

Auteur : Ryohei Kurahashi
Chef de projet : Xavier Taverner
Rédaction des règles : Xavier Taverner
Graphisme : Lenaïg Bourgoïn
Relecture : Maëva Debieu

www.iello.com

© 2021 Ryohei Kurahashi
Version originale japonaise éditée par Gentosha Inc. (Tokyo, Japon)
© 2022 IELLO. Tous droits réservés
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt, France

Suivez-nous sur

