

## F Règle du jeu

# TULUM



**Contenu :** 4 planches, 84 blocs, 6 dés

**NB :** les blocs ont 2 faces différentes :

- 1 face unie : ce qui signifie que le bloc est gagné
- 1 face avec un point blanc : ce qui signifie que le tour de jeu du joueur n'est pas encore terminé et que ce bloc peut encore être perdu.

**But du jeu :** Être le 1er joueur à terminer sa pyramide.

**Préparation du jeu :** Chaque joueur prend une planche et la pose devant lui.

Les blocs sont placés au centre de la table, à côté des dés.

**Déroulement du jeu :** Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chacun leur tour les joueurs vont lancer les dés pour tenter de positionner des blocs sur leurs planches.

**Le jeu se déroule en plusieurs phases :**

1. le lancer de dés,
2. la pose de blocs (si les dés obtenus le permettent),
3. le choix entre 2 alternatives : s'arrêter à ce moment de son tour de jeu ou continuer à lancer les dés.

### 1 - Le lancer de dés :

Chacun leur tour les joueurs vont lancer les dés pour tenter de positionner des blocs sur leurs planches.

### 2 - La pose de blocs :

Pour récupérer un bloc il faut :

- obtenir la même couleur avec un dé. (Avoir une face verte pour prendre un bloc vert).
- Et que ce bloc puisse se poser sur sa planche.

Conditions pour poser un bloc :

- Un bloc de couleur se pose sur la ligne de sa couleur
- Un bloc ne peut être posé que sur deux blocs déjà positionnés sur la ligne inférieure. (Seule exception : pour la première rangée, les blocs se posent directement sur la base de la pyramide).

Le 1er joueur lance les 6 dés.

- Si les dés lui permettent de prendre un ou des blocs, il le/les pose alors sur sa planche **faces points blancs** visibles.
- Si aucune des couleurs indiquées par les dés ne peut être placée sur la pyramide, son tour de jeu s'arrête et la main passe au joueur suivant.

**Exemple :**

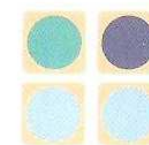
• Position de départ :



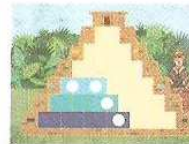
• Dés obtenus :



• Le joueur peut prendre :



• Et placer les blocs comme ceci :



• Il lui reste 2 dés à relancer.

### 3 - Le choix entre deux alternatives :

Lors de son tour de jeu, dès qu'un joueur a placé au moins un bloc sur sa pyramide (face point blanc visible), il peut décider **soit de s'arrêter de jouer** pour « sécuriser » ses blocs, **soit de relancer les dés**.

- **Le joueur décide de s'arrêter de jouer :** Il retourne le(s) bloc(s) récupérés pendant son tour de jeu afin de faire apparaître les faces unies. Ces blocs sont « sécurisés », le joueur ne pourra plus les perdre. La main passe au joueur suivant.
- **Le joueur décide de relancer les dés :** Il écarte le ou les dé(s) qui lui ont permis de placer des blocs sur sa planche et relance le reste des dés.

Tant qu'il peut continuer à placer des blocs sur sa planche et à lancer des dés, il peut continuer à jouer.

Si lors d'un lancer de dés il ne peut rien poser il perd alors **TOUS** les blocs récupérés lors de ce tour de jeu. (Tous les blocs avec un point blanc visible)

Et la main passe au joueur suivant.

### Fin de la partie :

Le premier joueur ayant terminé sa pyramide remporte la partie.

*Un jeu de Hartmut Kommerell*