

PIAZZA

UWE RAPP ET 8+ ans
BERNHARD LACH 2-4 joueurs

Le CONTENU

48 CARTES: 4 sets de 12 cartes (rouge, vert, bleu et jaune, 2x6 symboles différents)

Munissez-vous d'un **CRAYON ET D'UN BOUT DE PAPIER** pour noter les points de victoire.

Le BUT DU JEU

Les joueurs déposent à tour de rôle les cartes et font ainsi peu à peu apparaître une **PIAZZA** colorée. Ils reçoivent au fur et à mesure des points de victoire. Le gagnant est celui qui en aura remporté le plus à la fin de la partie.

La PRÉPARATION

Chaque joueur reçoit les cartes suivantes en fonction du nombre de joueurs:

2 JOUEURS

2 sets de deux couleurs par joueur (24 cartes chacun)

Dans le jeu à deux, chaque joueur pose une carte de chacune de ses deux couleurs au milieu de la table, face visible, de manière à former un carré de 2x2 cartes.

Les symboles au milieu des 4 cartes doivent être différents.

3 JOUEURS

1 set d'une couleur par joueur, ainsi que 4 cartes du 4^{ème} set, au hasard (16 cartes chacun)

Dans le jeu à trois, chaque joueur pose une carte de sa "couleur principale" face visible au centre de la table, comme indiqué. Ici aussi, les symboles au milieu des trois cartes doivent être différents.



4 JOUEURS

1 set d'une couleur par joueur (12 cartes chacun)

Dans le jeu à quatre, chacun pose une de ses cartes au milieu de la table, face visible, de manière à former un carré de 2x2 cartes. Les symboles au milieu des cartes doivent être différents.


Ensuite, chacun mélange et forme une pile face cachée avec ses cartes restantes. Chacun prend les **3 CARTES SUPÉRIEURES** dans sa main. Un joueur est désigné pour noter les points.


Le DÉROULEMENT DU JEU

Le dernier à être parti en vacances commence, puis le jeu se poursuit à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la fin de la partie.

RÈGLE DE POSE DES CARTES:

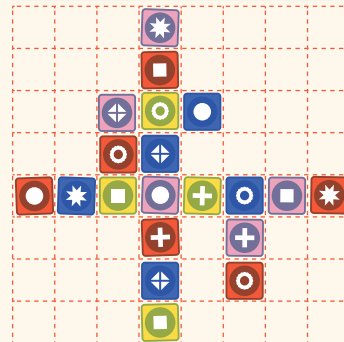
 A son tour, le joueur doit poser **1 OU 2** cartes de sa main.

 Chaque carte doit être posée **À CÔTÉ** d'une carte déjà en place, pas en diagonale.

 La ou les deux nouvelles cartes doivent être d'une **COULEUR ET D'UN SYMBÔLE DIFFÉRENTS** de toutes les cartes voisines (soyez donc toujours attentifs au **SYMBÔLE** au milieu des cartes).

8x8

Toutes les cartes doivent être placées à l'intérieur d'un **CHAMP DE 8x8** cartes.

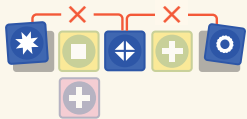


Si deux cartes sont posées, elles doivent former une **PARENTHÈSE** entre elles. Une parenthèse est formée entre deux cartes de même couleur déposées sur la même ligne ou la même colonne, pour autant qu'il n'y ait entre elles aucune carte de la même couleur.

EXEMPLE 1: Les deux nouvelles cartes posées forment une parenthèse.



EXEMPLE 2: Les deux cartes bleues nouvellement posées ne forment **PAS** de parenthèses de l'une avec l'autre, car il y a déjà une carte bleue entre elles, avec laquelle elles formeraient chacune d'autres parenthèses. Elles ne doivent donc **PAS** être posées ainsi.



À la fin de son tour, on pioche à nouveau 3 cartes dans sa pile, dans la mesure du possible. C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer, et ainsi de suite.

REMARQUE:

Dans le jeu à deux et à trois, les deux couleurs d'un seul joueur sont considérées séparément, c'est-à-dire que les deux couleurs ne peuvent jamais être jouées durant le même tour.

Le DÉCOMPTE DES POINTS

Après avoir posé ses cartes, le joueur obtient des points de victoire pour **TOUTES** les parenthèses qu'il a réussi à créer avec la pose d'une

ou de deux cartes. Il obtient autant de points de victoire que de cartes contenues à l'**INTÉRIEUR** et aux **EXTRÊMITÉS** de la parenthèse.

Les champs vides à l'intérieur d'une parenthèse n'apportent pas de points, mais sont autorisés et ne l'interrompent pas.

Des cartes comprises dans plusieurs nouvelles parenthèses peuvent être comptées **PLUSIEURS** fois.

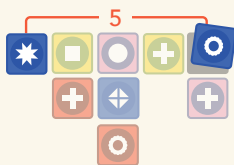
Les points sont notés au fur et à mesure et sont additionnés aux points déjà obtenus.

3 JOUEURS

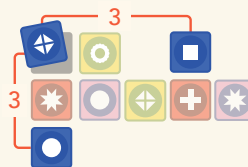
Lorsqu'un joueur utilise la 4^{ème} couleur neutre dans un jeu à trois, il reçoit autant de points de victoire que toutes les nouvelles parenthèses créées avec cette couleur.

Quatre EXEMPLES DE DÉCOMPTE

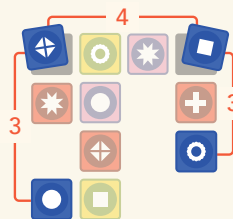
Le joueur pose la carte bleue. Cela forme une nouvelle parenthèse qui lui rapporte au total 5 points de victoire.



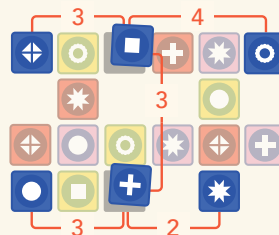
Le joueur pose la carte bleue. Cela crée deux nouvelles parenthèses qui lui rapportent au total 6 points de victoire (3 + 3).



Le joueur pose les deux cartes bleues. Cela crée trois nouvelles parenthèses qui lui rapportent un total de 10 points de victoire (4 + 3 + 3).



Le joueur pose les deux cartes bleues. Cela crée cinq nouvelles parenthèses, qui lui rapportent au total 15 points de victoire (3 + 4 + 3 + 3 + 2).



La FIN DU JEU

Un joueur arrête de jouer quand il a déposé toutes ses cartes. Les autres continuent à jouer jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de cartes. La partie prend alors fin.

Le gagnant est celui qui a remporté le plus de points de victoire. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a terminé sa partie en premier.

Une REMARQUE

Le générique masculin, employé afin d'assurer une meilleure lisibilité de ces règles, intègre aussi le féminin.

Saluti dalla piazza CREDITS

Auteurs: Bernhard Lach et Uwe Rapp
Licence: White Castle Games Agency
©2023 Game Factory
Rédaction: Rico Gadola
Règle du jeu: Stefan Brück
Traduction: Julie Tai
Design: Mic Albano



White Castle e.U.
Museumsplatz 1/6
A-1070 Wien

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg
www.gamefactory-games.com

