

# TUILERIES

Créateur : Bernard TAVITIAN (1999)  
Jeu pour 2 à 6 personnes

## Matériel

Un plateau de jeu carré, de 8 fois 8 = 64 cases carrées (figure 1).

64 « tuiles » carrées (figure 2). Ces tuiles peuvent tenir sur leur tranche, à l'instar des dominos. Chaque tuile est unique et possède trois caractéristiques :

- la couleur, qui est bleue, jaune, verte ou rouge ;
- le « rang », qui est roi, dame, cavalier ou valet ;
- le « signe », qui est pique, cœur, carreau ou trèfle.

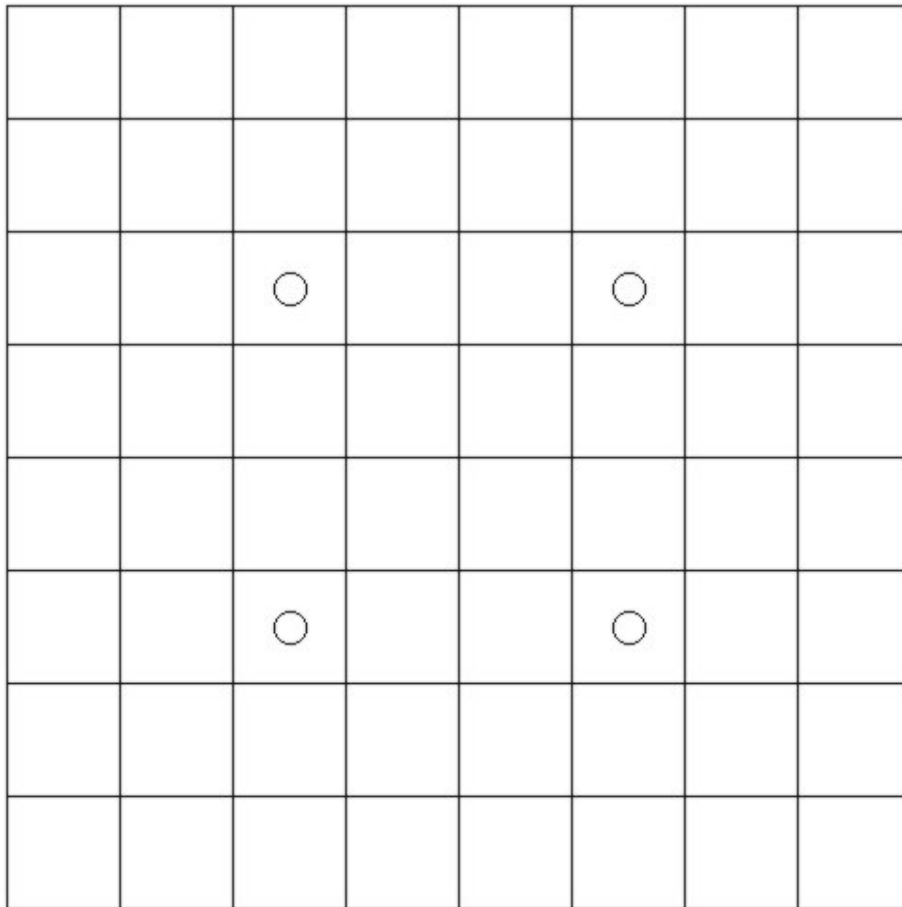


Figure 1. Le plateau de jeu

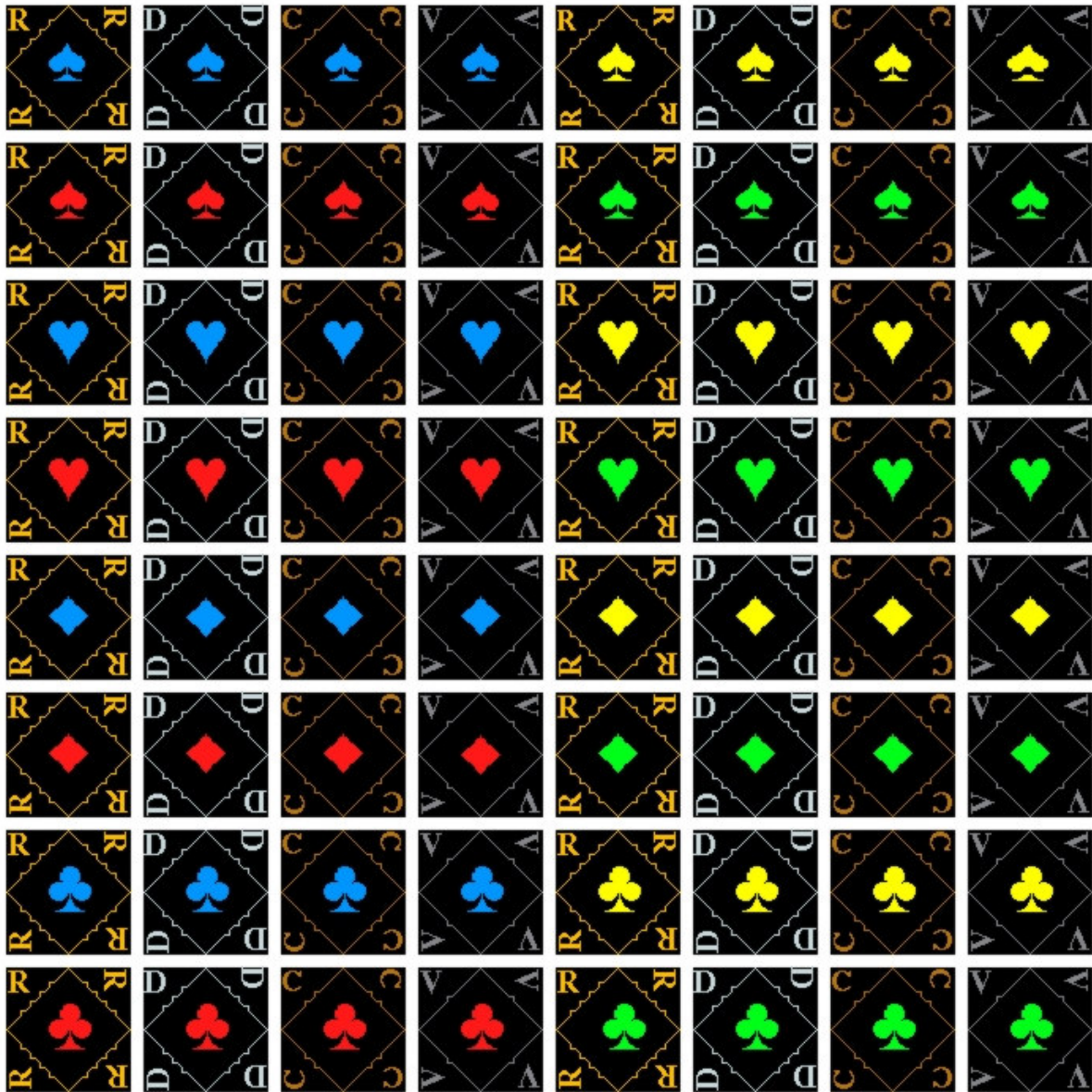


Figure 2. Les 64 tuiles

## Règles du jeu

Au début, le plateau est vide. Les tuiles sont disposées à plat, face cachée contre la table, près du plateau et au milieu des joueurs. Chaque joueur pioche au hasard un certain nombre de tuiles, qui dépend du nombre de joueurs :

- à deux, dix tuiles chacun ;
- à trois, huit tuiles chacun ;
- à quatre, sept tuiles chacun ;
- à cinq ou six, six tuiles chacun.

Chacun dispose ses tuiles devant lui, sur la tranche, de manière que la face soit visible de lui seul et pas des autres joueurs. Les tuiles non piochées restent à portée des joueurs, face cachée, et constituent la « pioche ».

Chaque joueur joue à tour de rôle en suivant le sens horaire, en plaçant une de ses tuiles sur un emplacement libre du plateau, puis en piochant une nouvelle tuile pour remplacer celle qu'il a placée. Lorsque la pioche est épuisée, on continue dans le même ordre, mais sans piocher, jusqu'à ce qu'un joueur se débarrasse de toutes ses tuiles, ce qui signe la fin de la partie.

Les quatre premières tuiles jouées doivent être placées sur les quatre cases du plateau qui sont marquées d'un cercle.

Les tuiles peuvent être « groupées » sur le plateau. On appelle « groupe de tuiles » un ensemble de deux, trois ou quatre tuiles, adjacentes par un côté au moins, et qui possèdent deux caractéristiques en commun. Ce peut être la couleur et le rang, ou le rang et le signe, ou le signe et la couleur. Ainsi, les tuiles : roi, cavalier et valet de pique rouges forment un groupe de trois tuiles si elles sont disposées de manière à constituer un « trimino » : en effet, elles possèdent en commun les caractéristiques « couleur » et « signe », et ne diffèrent que par le « rang ».

On dira qu'un groupe de deux tuiles constitue un domino, un groupe de trois tuiles un « trimino », et un groupe de quatre tuiles, un « tétramino ». On peut observer qu'il existe plusieurs formes possibles pour les triminos et les tétraminos.

On peut également faire remarquer ici que toute tuile est susceptible d'appartenir à trois groupes différents. Par exemple, la dame de trèfle bleue peut être groupée avec d'autres dames de trèfle (rouge, verte ou jaune), ou avec des dames bleues des autres signes (pique, cœur ou carreau), ou encore avec les autres trèfles bleus (roi, cavalier ou valet).

Toute tuile posée de manière à constituer un groupe rapporte au joueur qui l'a posée un nombre de points égal au nombre de tuiles qui constituent ce groupe. Si la tuile est posée de manière à constituer plusieurs groupes (selon le principe exposé au paragraphe précédent), on additionne ces points pour chaque groupe ainsi formé. On peut ainsi marquer :

- 1 point, si la tuile posée ne forme aucun groupe ;
- 2 points, si elle constitue un domino avec une tuile déjà posée ;
- 3 points, si elle constitue un trimino avec un domino déjà posé ;
- 4 points, si elle constitue un tétramino avec un trimino déjà posé ;
- 4 points également, si elle constitue deux dominos avec deux tuiles déjà posées ;
- 5 points, si elle constitue un domino et un trimino ;
- 6 points, si elle constitue un domino et un tétramino, ou bien deux triminos , ou encore trois dominos ;
- 7 points, si elle constitue un trimino et un tétramino, ou bien deux dominos et un trimino ;
- 8 points, si elle constitue deux tétraminos, ou bien deux dominos et un tétramino, ou encore un domino et deux triminos ;
- 9 points, si elle constitue trois triminos, ou bien un domino, un trimino et un tétramino ;
- 10 points, si elle constitue deux triminos et un tétramino, ou un domino et deux tétraminos ;
- 11 points, si elle constitue un trimino et deux tétraminos ;
- 12 points, si elle constitue trois tétraminos.

Lorsqu'un joueur pose une tuile de manière à marquer cinq points ou plus, il rejoue immédiatement : c'est-à-dire qu'il pioche une tuile pour remplacer celle qu'il vient de poser, puis il peut poser une nouvelle tuile et piocher à nouveau. Si la pioche est épuisée, il se contente de rejouer en posant une nouvelle tuile, mais sans piocher.

Sur la figure 3 est présenté un exemple : le joueur dont c'est le tour place le cavalier de carreau rouge. Cette tuile forme un trimino avec deux autres cavaliers rouges (cœur et trèfle) situés sur la même ligne, à droite : 3 points. Mais elle forme également un trimino avec deux autres cavaliers de carreau (bleu et jaune) situés dessous : 3 points supplémentaires. Enfin, elle forme également un domino avec la dame de carreau rouge située au-dessus, ce qui rapporte encore 2 points. Ce coup rapporte ainsi 8 points au joueur qui a posé le cavalier de carreau rouge. Celui-ci rejoue donc immédiatement, en commençant par piocher une nouvelle tuile si la pioche n'est pas épuisée. On remarque que la dame de carreau vert et les cavaliers de cœur bleu et vert n'interviennent pas, puisqu'ils ne constituent pas de groupe avec la tuile qui est posée.

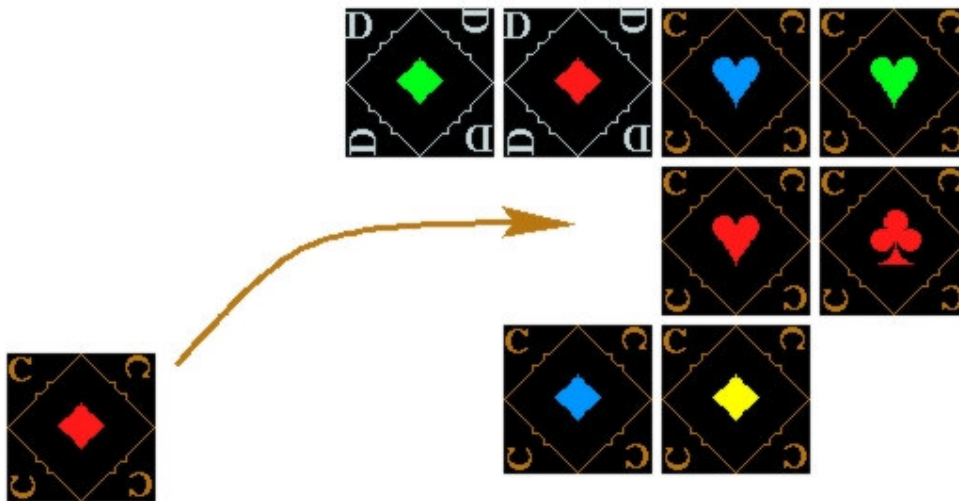


Figure 3. Exemple de coup rapportant 8 points.

La partie s'arrête lorsque les 64 tuiles sont posées sur le plateau.

Les points de chaque joueur sont accumulés au cours de la partie. On suivra le score en faisant au fur et à mesure le total des points marqués par chaque joueur sur une feuille de papier, à moins que le jeu lui-même ne soit doté de curseurs pour marquer les points...

Le but du jeu est évidemment de marquer le plus de points possible, et en tout cas, plus que son ou ses adversaires.

ANNEXE. Figure 4 : les polyminos

