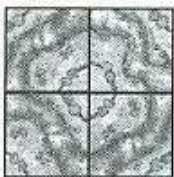


## Fin du jeu

Aussitôt que 36 tuiles ont été jouées, la partie s'achève. Quatre tuiles restent inutilisées. Pour gagner la partie, un joueur doit réunir au moins un couple de canards, ainsi que créer un chemin qui connecte les quatre côtés du plan de jeu sans passer à proximité d'une île ou d'un étang. Si les deux joueurs satisfont ces conditions, celui qui a le plus de couples de canards l'emporte.



Île



Étang

## Variantes

### Règles pour les enfants (6 ans ou plus)

Les enfants doivent essayer d'interconnecter les quatre côtés de l'aire de jeu à la fois par les sentiers et les rivières. Les rivières et les canards n'ont pas de valeur particulière dans cette variante. Si des enfants et des adultes jouent ensemble, les règles normales s'appliquent pour les adultes.

### Règles pour experts

Les réserves naturelles ne doivent pas être placées sur un bord de l'aire de jeu. C'est pourquoi, si la sixième tuile verticale ou horizontale va être jouée (définissant ainsi les limites de l'aire de jeu), elle doit être placée de manière à ce que toute réserve naturelle existante soit à l'intérieur du périmètre du jeu. Si aucun espace n'est disponible à l'intérieur, une réserve naturelle doit se substituer à une tuile existante, qui est passée au joueur suivant.

**Exceptions:** *Un pont ne peut pas être remplacé par une réserve naturelle, et un couple de canards ne peut pas être séparé.*

### Jeu coopératif

Tous les joueurs travaillent ensemble en tant qu'aménageurs paysagers. Ils essayent de placer les tuiles de telle sorte que les chemins connectent tous les bords de l'aire de jeu. Aucune île et aucun étang ne doit être créé et tous les couples de canards doivent être réunis. Cette version peut également être jouée en solitaire.

# Wege

## (Chemins)

### L'un prend la rivière, l'autre prend le sentier.

Un jeu pour 1, 2 ou 4 joueurs, de 8 ans ou plus, par Edith Schlichting

Editeur : Amigo, 1996

Durée : environ 15 minutes

Traduction des règles : Benoît Christen d'après la traduction anglaise de Norman Petry

## Matériel

40 tuiles :

- 17 sentiers
- 17 rivières
- 3 ponts
- 3 réserves naturelles



Rivière



Sentier



Réserve



Pont

## Résumé

Deux joueurs ou équipes sont en concurrence pour créer un parc avec sentiers, rivières, ponts et réserves naturelles, mais sans île ou étang. Une île est créée par quatre tuiles de rivières adjacentes qui encerclent des terres. De manière similaire, un étang est créé par quatre tuiles de sentiers qui entourent de l'eau.

De plus, des canards de même couleur doivent être assemblés par couple. Le but du jeu est de construire un chemin (d'eau ou de terre), qui connecte toutes les tuiles de l'aire de jeu. Un joueur (ou une équipe) tente de construire un chemin d'eau, l'autre un chemin de terre.

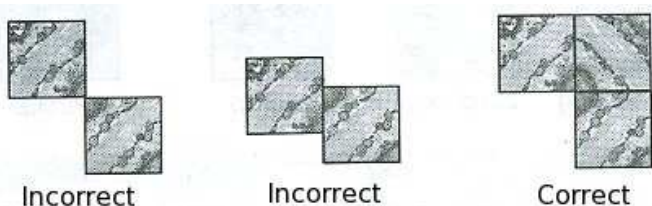
## Préparation

Les joueurs s'assoient l'un en face de l'autre. Ils décident ensemble qui construira un chemin d'eau et qui construira un chemin de terre. A quatre joueurs, les deux joueurs de chaque équipe doivent s'asseoir l'un en face de l'autre.

Mélangez toutes les tuiles face cachée puis regroupez-les pour former une pioche, soit en pile, soit en tas. Si une pile est formée, la tuile supérieure est retournée. Si un tas est utilisé, n'importe quelle tuile peut-être choisie. Le joueur qui construit le chemin de terre pioche la première tuile et la place face visible au centre du plan de jeu.

## Déroulement du jeu

Le joueur actif pioche une tuile et la pose adjacente à une tuile déjà jouée. Le motif de la tuile doit correspondre exactement (rivière-rivière et sentier-sentier).



Au fur et à mesure que le jeu se déroule, une aire de jeu de 6 tuiles sur 6 va être constituée. Dès que six tuiles ont été placées horizontalement ou verticalement, aucune autre tuile ne pourra être ajoutée dans cette direction. Cette règle fixe une limite à la fois à la taille et la forme de l'aire de jeu.



Le joueur actif doit placer sa tuile de manière à ce que son adversaire ne puisse l'utiliser à son tour pour créer une île ou un étang. D'autre part, il doit essayer de les placer pour accorder ses canards par couple lors de ses prochains tours. Les canards solitaires sont à éviter, car ils peuvent mourir ou être exposés à d'autres risques. Par conséquent, ils ne rapportent rien lors du décompte final.

## Couples de canards

Il y a six tuiles avec un canard noir et six tuiles avec un canard blanc. Le joueur qui construit le chemin de terre doit réunir des couples de canards noirs, alors que son adversaire doit réunir des couples de canards blancs. Deux canards sont réunis quand ils occupent un coin adjacent de deux tuiles. Trois ou quatre canards peuvent ainsi être réunis de cette manière, mais sans apporter d'avantages particuliers (ils restent considérés comme un simple couple lors du décompte).

**Note:** Un couple de canard situé sur un bord extérieur de l'aire de jeu ne compte pas.



## Réserves naturelles

Trois tuiles représentent une réserve naturelle. Les réserves naturelles bloquent à la fois les sentiers et les rivières. Ils sont des obstacles et doivent être placés à bon escient dans l'aire de jeu.

## Ponts

Trois tuiles représentent un pont. Si une tuile de pont est piochée, elle peut être substituée à toute tuile précédemment jouée. La tuile retirée est donnée au joueur suivant qui doit alors la placer dans l'aire de jeu, au lieu de piocher et poser une autre tuile.

Deux chemins séparés peuvent être connectés par cet échange de tuiles. La tuile pont est aussi utile pour séparer des étangs et des îles déjà créées.

**Exceptions:** La tuile pont ne peut pas être échangée avec une réserve naturelle, ou utilisée pour séparer un couple de canards. D'autre part elle ne peut pas être posée sur un bord extérieur.