

On Top

Un jeu passionnant de pose pour 2-4 joueurs dès 8 ans

But du jeu

Chaque joueur essaie de poser les pièces de façon à ce que sa propre couleur soit le plus souvent représentée dans un cercle, au « croisement ». Quand le cercle se ferme, celui qui a le plus de pièces de sa couleur peut aller « on top », donc sur les autres, et est le seul à recevoir des points. Plus la tour est haute, plus il a de points gagnants.

Préparation

Poser le plan de jeu au milieu des joueurs. Sur les 2 cases « triangle » en rouge sur le plateau, poser 2 triangles noirs. Les autres triangles noirs sont posés à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur prend les 21 pions de sa couleur. S'il n'y a que 2-3 joueurs, les pions restants sont posés à côté du plan de jeu (ce sont les pions « neutres », voir : **placer les pions**).

Maintenant chaque joueur place un de ces pions sur le bord rouge comme indicateur de points. Les pièces en forme de losange sont tournés du côté noir et posées à côté du plan de jeu.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence la partie et tourne une pièce noire en forme de losange. Il la place sur le plateau de jeu, sur les triangles jaunes. Ensuite c'est le tour du joueur suivant en allant dans le sens de l'aiguille d'une montre.

Les règles sont les suivantes:

Placer une pièce en losange:

- La première pièce doit toucher un côté d'un triangle noir.
 - Par la suite les pièces losanges doivent toujours toucher au moins un côté d'une autre pièce losange ou d'un des triangles noirs.
 - Si lors de la pose il y a un « trou » qu'il n'est plus possible de fermer, on y place un triangle noir
 - Si lors de la pose un cercle de couleur se ferme (croisement complet), les joueurs posent leurs pions de façon à ce que celui qui a le plus grand nombre de sa couleur est au top de la tour
1. image: il est possible de poser une pièce qui touche un triangle sur un côté
1.2 image: la pose n'est pas possible, la pièce touche seulement une pointe
 2. image: la pose est possible – le long d'une ou plusieurs pièces déjà posées
 3. image: les espaces vides sont tout de suite comblés

Lors de la pose les croisements se remplissent:

Quand tous les espaces jaunes autour d'un croisement sont remplis, on y pose les pions et les points sont comptés.

1. Image: **croisement au milieu:** le point de croisement est entouré de pièces. On fait le décompte.

Point de croisement au bord du plateau de jeu:

Autour de ces croisements au bord du plateau il n'y a plus de place pour une autre pièce. On y met un triangle noir et on fait le décompte.

Poser les pions

Seul les 2 joueurs dont la couleur est la plus représentée posent leurs pions sur un croisement.

- Le joueur qui est le plus faible, pose un pion de sa couleur. **Si plusieurs joueurs sont 2ème, chacun doit poser un pion (l'emplacement n'a pas d'importance)**
- Maintenant c'est le joueur dont la couleur est la plus représentée qui pose une de ses pièces « on top ». **Important: Comme il ne peut y avoir qu'une pièce au sommet, si plusieurs joueurs ont le même nombre de couleur, personne ne pose de pièce, même pas les « 2ème »!!**

Important:

- Couleurs neutres: S' il y a seulement 2-3 joueurs, les pièces neutres sont aussi posées et décomptées (on top ou 2ème)
 - Toutes les pièces contenant un croisement sont décomptées.
1. image: 2 cercles de couleurs sont parachevés
 2. image: le joueur jaune a 2 segments de sa couleur et pose son pion le premier. Le joueur rouge a 3 segments de sa couleur et pose son pion « on top ». Le joueur bleu est le seul sur un point de croisement au bord du plateau, le triangle noir étant ignoré, donc il pose un pion bleu.

Indication:

Les pions qui n'ont pas été posés sont comptés comme points négatifs à la fin du jeu. Donc il peut être utile de quand même se trouver en deuxième position pour éliminer des pions négatifs.

Indicateur de points sur la barre « décomptage »

Seul le joueur « on top » obtient des points. Une tour compte autant de points que de pions posés un sur l'autre. Le pion du gagnant de la tour avance le nombre correspondant au nombre de pions sur la tour le long de la barre de décomptage. Il peut y avoir plusieurs pions sur la même case.

Si la tour contient seulement un pion, le joueur avance d'une case. Si la tour est composée de p.ex. 2 pions, le joueur peut avancer de 2 points. (image au fond à droite)

La zone « dorée » au bord du plateau

Si un pion ou une tour se trouve au bord du plateau de jeu dans la zone dorée, les points comptent double. Si une tour compte 2 pions, le joueur « on top » peut avancer de 4 cases.

Les autres zones au bord du plateau sont décomptées normalement.

Fin de la partie

La partie est terminée quand il n'y a plus de pièces à poser. Chaque joueur contrôle combien de pions il lui reste et recule du nombre de pions qui lui sont restés.

Le joueur qui a avancé le plus loin sur la barre de décomptage a gagné.

Cas particulier:

Le jeu se termine plus tôt si un joueur a posé tout ces pions sur le plateau. Dans ce cas il est automatiquement gagnant. Les points sur la barre de décomptage ne jouent plus aucun rôle.

Indication

- Si un joueur pose simultanément sa dernière pièce et son dernier pion il gagne tout de suite.
- Si lors d'une partie avec 2-3 joueurs le dernier pion d'une couleur neutre est posé, le jeu se termine là. Le joueur avec le plus de points gagne.
- Les pions neutres sont posés sur le plan de jeu comme tour, mais ils ne sont pas utilisés sur la barre de décomptage.
- S' il n'y a plus de triangle noir à poser sur les case vides, elles restent inoccupées.
- Conseil tactique: Si un joueur ne peut plus placer sa pièce de façon à être le gagnant du croisement, il peut la placer de façon à ce qu'il y ait 2 gagnants. De cette manière personne ne gagne de points, car il n'y aura pas de tour

Variantes

Jeu d'équipe

Les joueurs peuvent former 2 groupes de 2 en étant assis l'un face à l'autre et en additionnant leurs points.

Préparation du plateau variable

Les joueurs expérimentés peuvent placer les triangles du début à d'autres endroits ou en placer plus de 2.