



OBSERVATION

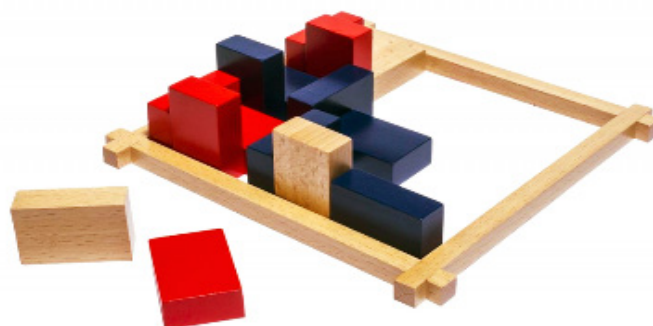
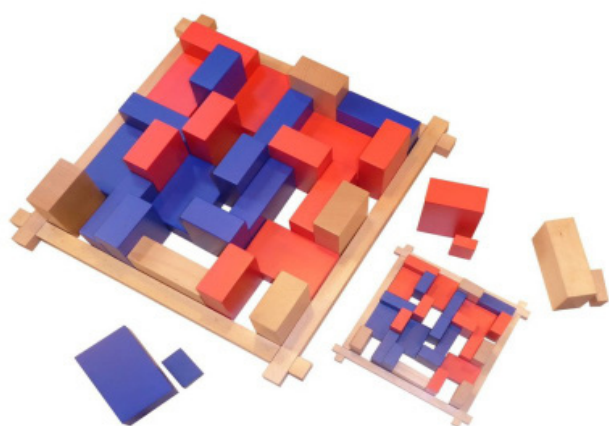
PLACEMENT

CONFRONTATION

## KSAR GÉANT

Chaque joueur dispose de 12 parallélépipèdes en bois de sa couleur, et de trois « neutres ». Chacun, à son tour, place une pièce dans l'aire de jeu, l'objectif étant de composer la plus longue série de pièces de sa couleur connectées.

Tout simple, sauf que : une pièce doit toujours au moins toucher 2 bordures (le bord d'une pièce déjà posée ou le bord de l'aire de jeu) ; une pièce ne peut pas être en contact avec une pièce présente de la même hauteur. Quant aux pièces non colorées, ce sont des jokers que chaque joueur peut compter comme étant de sa couleur. La partie s'arrête quand un joueur ne peut plus poser de pièce dans l'aire de jeu.



Auteurs  
Philippe Proux

Illustrateur  
Philippe Proux