

STACKERS [TRIO, PRIME ET COLONNES]

RÈGLES SIMPLIFIÉES (pour les règles complètes, voir : www.tactrics.com/stackers)

PRÉPARATION

- Placez le plateau de jeu au milieu de la table.
- Répartissez les Stackers et les niveleurs [*prime*, *colonnes*] entre les joueurs (2, 3 ou 4).
- Créez deux [*trio*, *colonnes*] ou trois piles [*prime*], voir au verso de la boîte [5].
- Faites pivoter ou miroiter la couche inférieure pour que vos piles tiennent ensemble.
- Sélectionnez un joueur de départ, prenez votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

BUT DU JEU

- Le joueur qui place son dernier Stacker gagne immédiatement la partie.
- Le joueur qui provoque l'effondrement de la structure perd immédiatement la partie.

LE TOUR D'UN JOUEUR ET LES RÈGLES D'EMPILEMENT

- Placez autant de Stackers que possible. Chaque fois, choisissez 1 des 2 ou 3 Stackers visibles.
 - Il doit être placé à côté ou sur un Stacker déjà placé.
 - Les mêmes symboles / couleurs ne doivent jamais être placés les uns à côté des autres.
 - Les mêmes symboles / couleurs doivent toujours être placés les uns au-dessus ou en dessous des autres.
- Placer un maximum de 1 Stacker par couche, en commençant le plus bas possible, en montant vers le haut.
 - Par exemple, les couches 1, 4 et 9 ou les couches 2, 3, 4 et 8.
- La construction doit toujours rester en équilibre.
 - Normalement, les Stackers sont placés sur 2 points d'appui, si nécessaire avec l'utilisation de niveleurs.
 - Avec les Stackers [*trio*], il est également possible d'être en équilibre uniquement sur le symbole du milieu.
 - Avec les Stackers [*prime*] et [*colonnes*] nous utilisons les niveleurs (petits anneaux) pour obtenir une mise à niveau.
 - Les Stackers peuvent dépasser les couches inférieures et également le bord de la planche
- Votre tour se termine lorsqu'une nouvelle couche supérieure a été créée ou lorsqu'aucuns de vos Stackers ne peuvent être placés.
 - Le premier joueur peut placer 1 Stacker [1].
 - Le deuxième joueur 2 [2], le troisième un maximum de 3 [3] et ainsi de suite.

