



THOMAS FAVRELIÈRE



20'

8 ANS

DÉTRIS

BUT DU JEU

Réussir à recouvrir les ☉ de chaque monstre, en réalisant des lignes complètes.

MATÉRIEL DU JEU

- 2 dés à 6 faces, appelés «D6».
- Vous pouvez utiliser les pages du mag si vous n'en avez pas.
- 6 crayons de couleur.
- Nous vous conseillons, pour un meilleur confort de jeu, de détacher les pages du jeu.



À CHAQUE TOUR DE JEU :

- Lancez les 2 D6.
- Dessinez une forme correspondant à un D6, puis une autre forme correspondant à l'autre D6. Procédez ainsi jusqu'à la victoire ou la défaite.
- Lorsque vous réalisez une ligne complète, cochez une ☉ d'un des monstres.
- Quand toutes les ☉ d'un monstre sont cochées, le monstre est mort.

RÈGLES GÉNÉRALES :

- Les formes sont pleines, indéformables et tombent avec la gravité de haut en bas, et s'immobilisent en bas de la grille ou lorsqu'elles rencontrent un bloc.
- Elles peuvent être pivotées en sens horaire, ou antihoraire, ou inversées selon un axe vertical (utiliser la forme symétrique).
- Il est interdit de dessiner une forme sur un monstre qui n'est pas mort.
- Il est interdit de sortir de la grille.
- Une case ☉ cochée correspond ensuite à une case normale, qui peut accueillir une forme.

VICTOIRE

Vous gagnez la partie si vous recouvrez les ☉ de tous les monstres.

DÉFAITE

Vous perdez si un de vos blocs touche un monstre qui n'est pas mort, ou si vous n'avez plus de place pour mettre une forme dans la grille.

1 LIGNE
= 1 CIBLE !



NIVEAU 1

LA HORDE



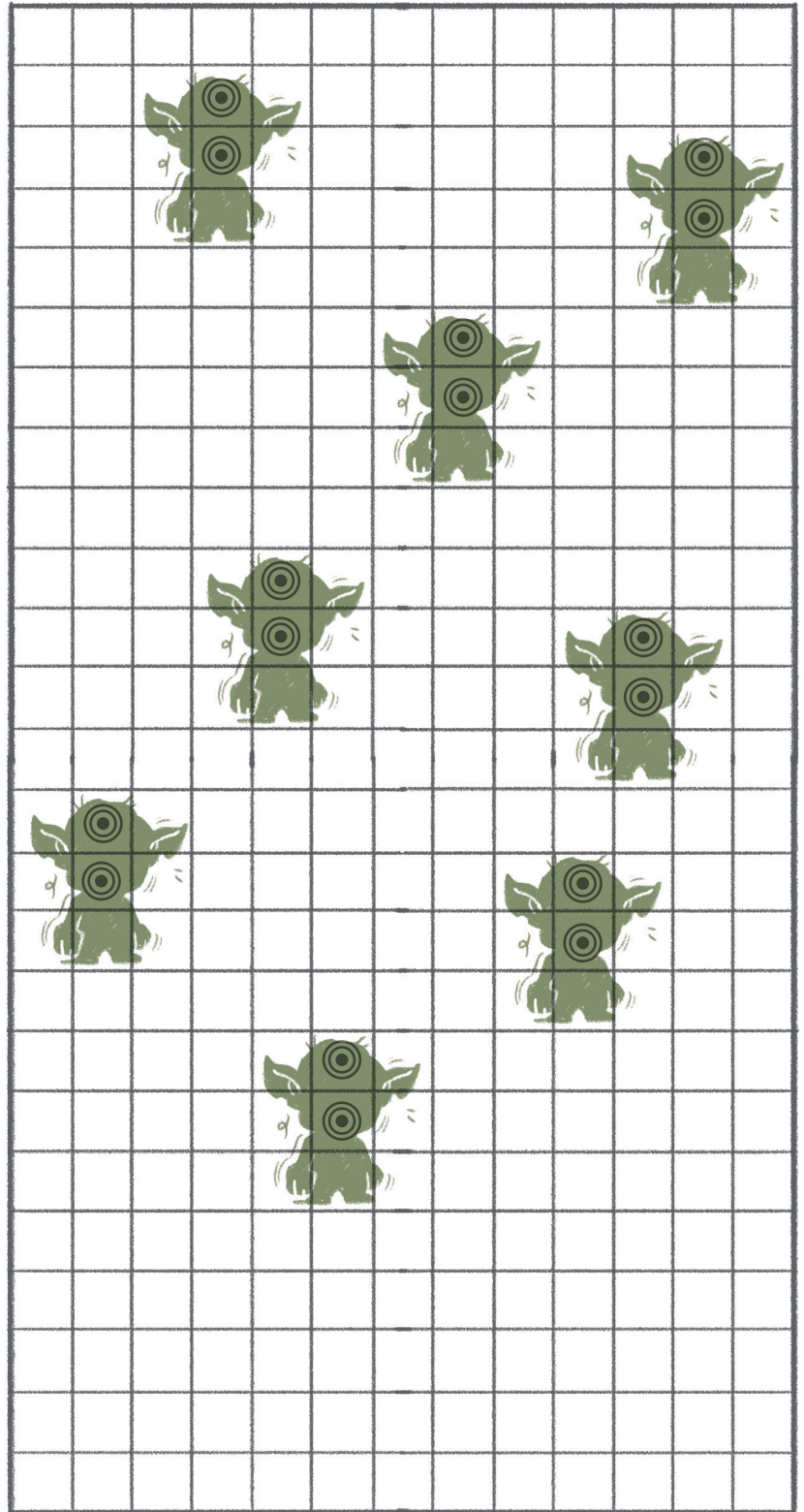
RÈGLES
spécifiques
de ce niveau

INTERDICTION !

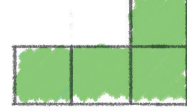
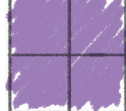
Vous ne pouvez pas dessiner
la symétrie des formes 3 et 5.

POUVOIR
des Monstres

Pas de pouvoir spécifique.



FORMES JOUABLES



NIVEAU 2

EL DIABLO




RÈGLES
spécifiques
de ce niveau

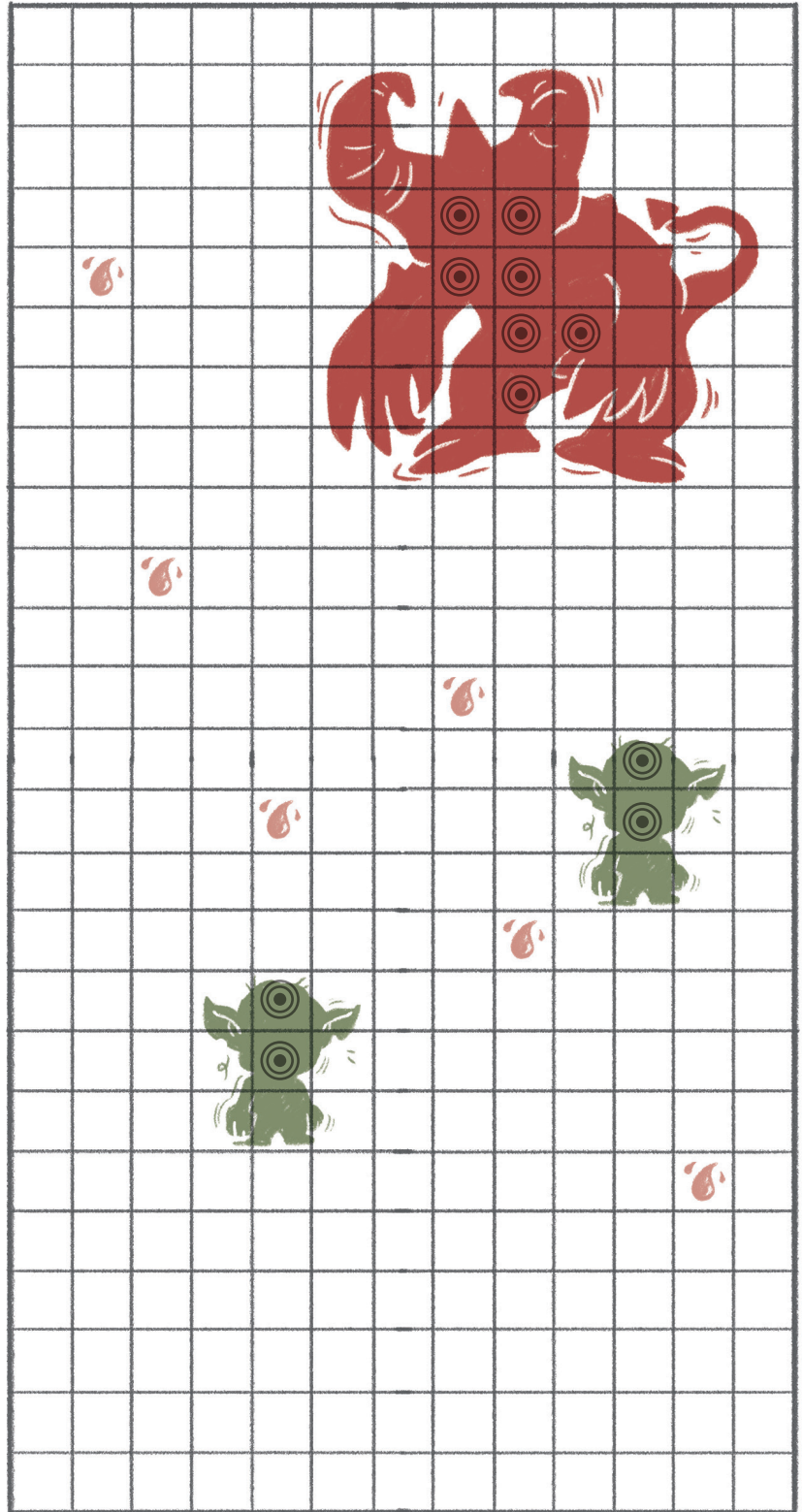
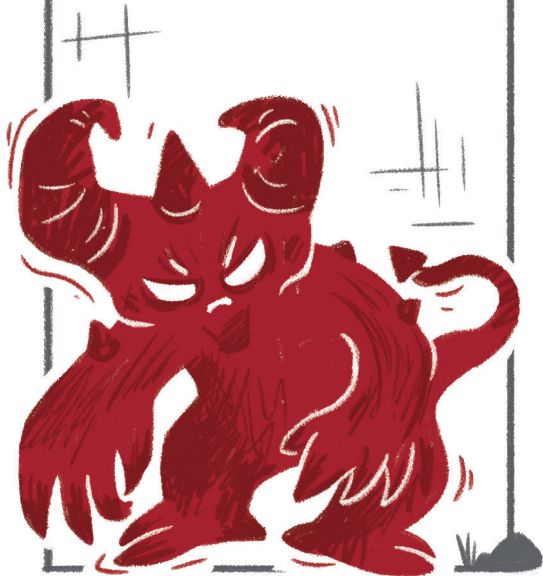
INTERDICTION !

Vous ne pouvez pas dessiner la symétrie des formes 5 et 6.

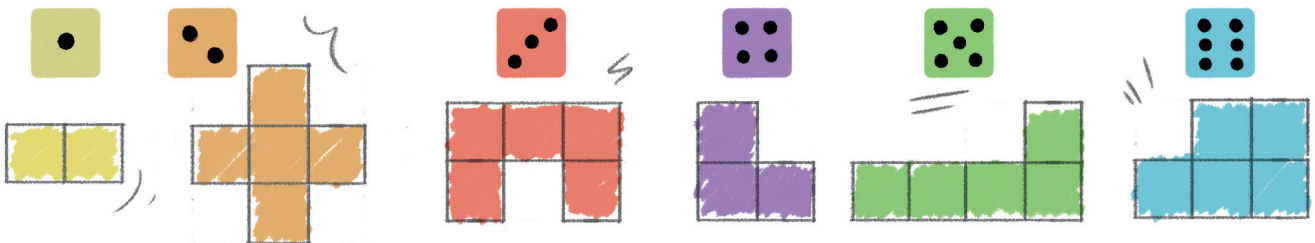
POUVOIR du Monstre

• **EL DIABLO** : dès que vous cochez une © de EL DIABLO, noircissez la case  la plus basse de la grille. Cette case noircie vous bloque la réalisation d'une ligne, mais pas la chute des formes, qui passent au travers.

Si la case noircie est déjà dans une ligne, bien joué, vous avez pris le monstre de court !



FORMES JOUABLES



NIVEAU 3

DRACOOOL



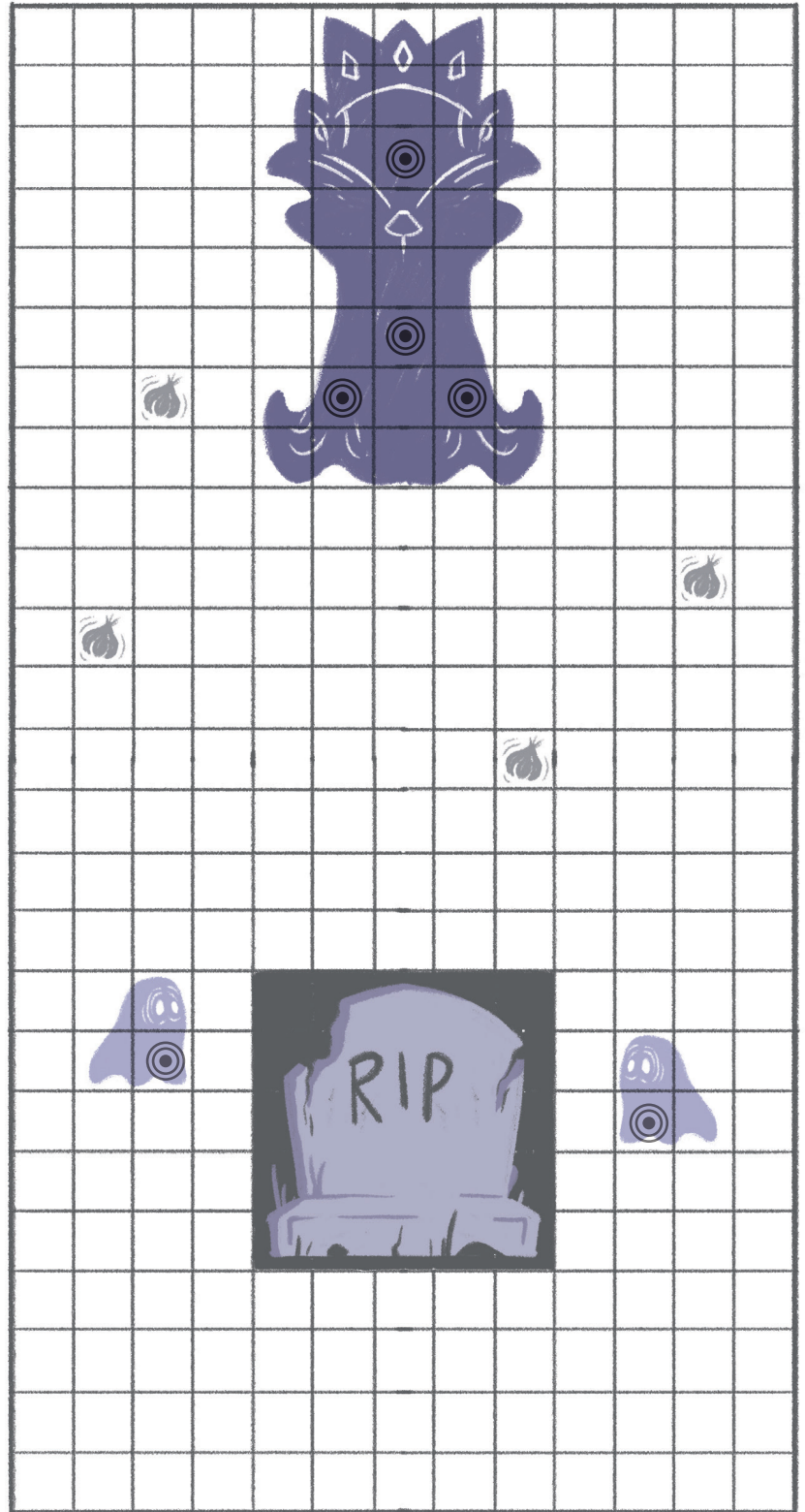
RÈGLES spécifiques de ce niveau

INTERDICTION !

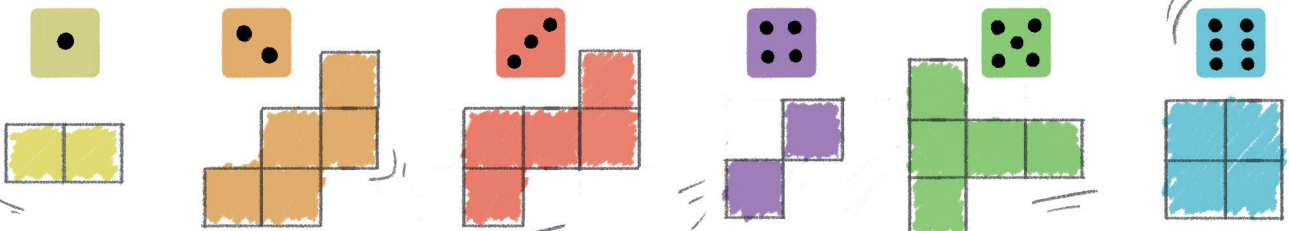
Vous ne pouvez pas dessiner la symétrie de la forme 3.

POUVOIR des Monstres

- **LES FANTÔMES** : tant que les 2 fantômes ne sont pas cochés, vous lancez un seul dé (vous ne verrez pas la forme suivante).
- **DRACOOOL** : dès que vous faites une ligne, cochez une puis lancez 1 dé.
Si vous faites un 6, cochez directement une du DRACOOOL, sinon la prochaine ligne réalisée vous permettra de cocher une du DRACOOOL.
- **LA TOMBE** : aucune forme ne peut être dessinée dessus, mais elles peuvent la traverser pour atteindre la ligne du bas.



FORMES JOUABLES



NIVEAU 4

VIRUS PC

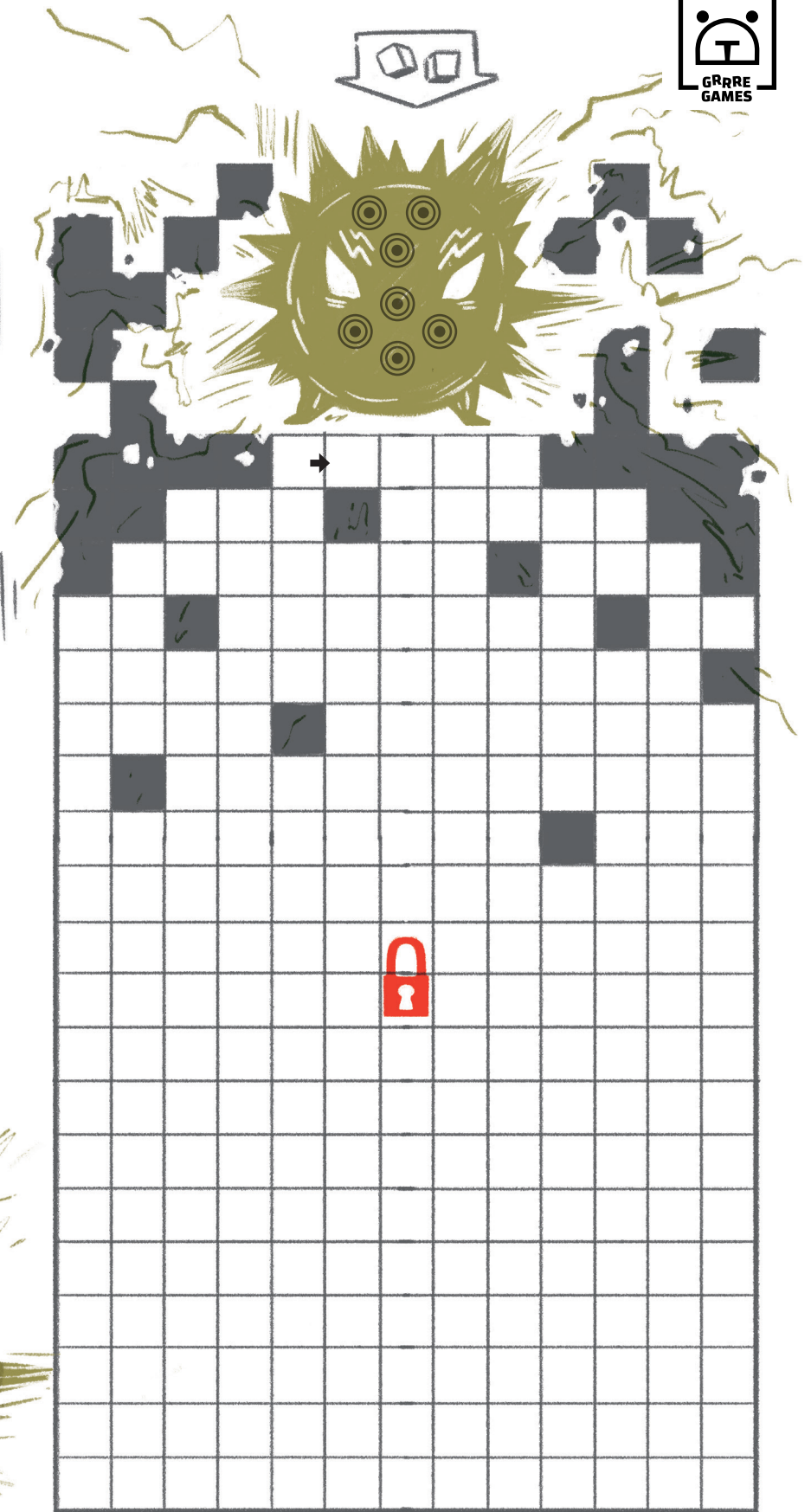


RÈGLES spécifiques de ce niveau

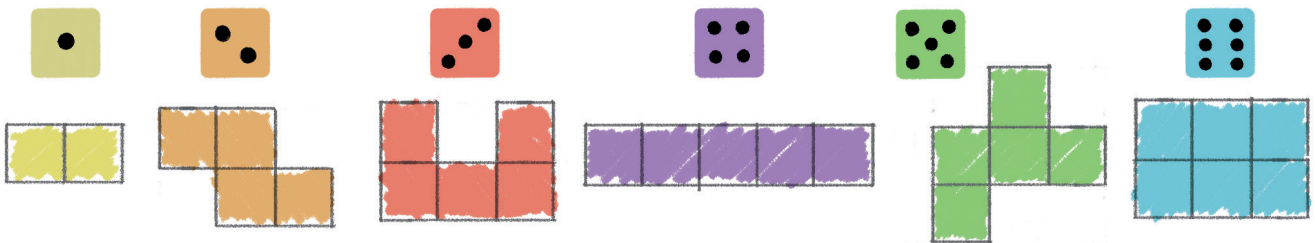
BUT DU JEU

Réussir à recouvrir les © du
monstre avant qu'il désactive
votre antivirus.

Le monstre se sert de vos dés pour
vous vaincre !
Après avoir lancé vos deux D6 et avoir
dessiné les formes correspondantes,
ajoutez-les pour savoir combien
de cases le monstre détruit.
Commencez par la case en haut
à gauche ➡ et détruisez les cases
de cette ligne jusqu'à son extrémité
droite. Quand une ligne est détruite,
passez à la ligne du dessous.
Si les cases détruites touchent le
cadenas ou une forme que vous avez
posée, vous perdez la partie.



FORMES JOUABLES

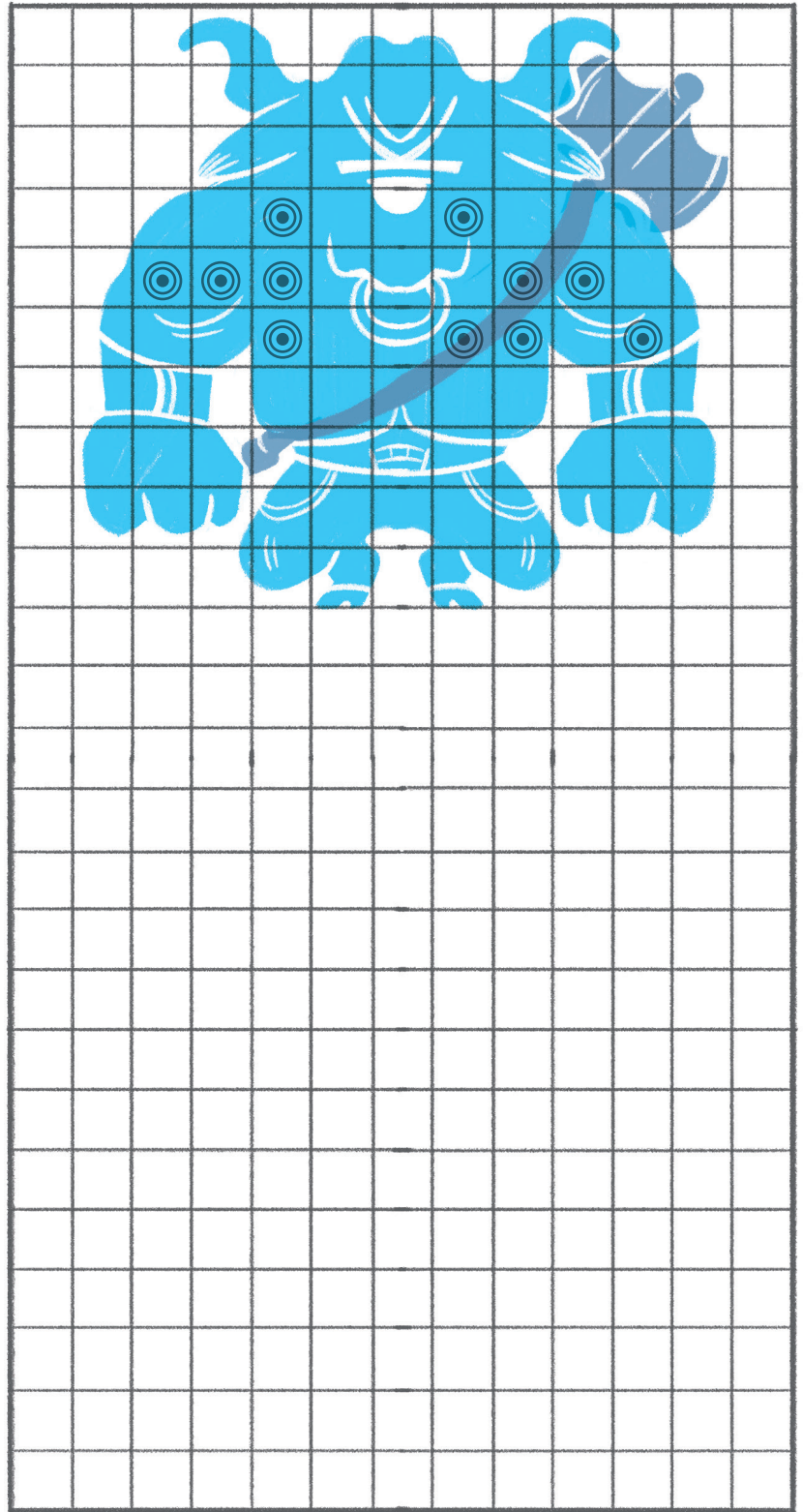
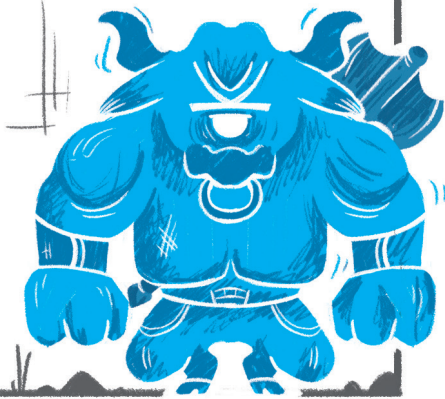


MINOTOR



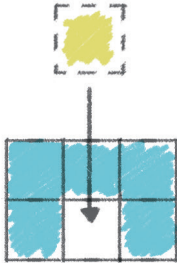
POUVOIR du Monstre

Le monstre détruit vos formes.
 Dès que vous faites un 6 avec le dé,
 il donne un grand coup de hache,
 et supprime les 2 cases d'une même
 forme les plus proches de lui.
 En cas d'égalité sur la distance, en
 nombre de cases, vous choisissez.
 S'il retire 1 ou 2 cases d'une ligne
 déjà complète, il se retire une
 blessure.
 Vous pourrez reconstituer cette ligne
 pour cocher de nouveau la ☉.



POUVOIR du dé

La forme 1 passe au travers les
 formes déjà en place pour remplir
 une case vide.



FORMES JOUABLES

