

Polarity



Résumé des règles

Tour de jeu d'un joueur

À son tour, un joueur doit poser en équilibre un pion à sa couleur sur la surface de jeu. Deux cas peuvent se produire :

1. Le joueur pose avec succès son disque en équilibre. Son tour de jeu prend fin aussitôt.
Si le disque tombe à plat pendant la tentative, le joueur le reprend et tente à nouveau de le faire tenir en équilibre.
2. En essayant de poser son disque en équilibre, le joueur fait une faute. Son tour s'arrête et on résout la faute. Il existe quatre types de fautes :
 - a. un disque quitte la surface de jeu et vient se coller au disque actif encore en main : tous les pions en contact dans la main du joueur réintègrent sa réserve. Son tour de jeu s'arrête ;
 - b. un disque en équilibre sur la surface de jeu tombe à plat, sans contact tiers : le disque actif réintègre la réserve du joueur et son tour de jeu s'arrête ;
 - c. un contact a lieu sur la surface de jeu entre plusieurs disques et/ou piles de disques : le joueur fautif perd son tour et l'adversaire *doit* convertir les disques en contact en les retirant de la surface de jeu pour les assembler en une seule pile à sa couleur. Il replace ensuite cette pile, avec sa propre couleur vers le haut, n'importe où sur la surface de jeu. Les piles ainsi converties rapportent des points en fin de partie ;
 - d. un ou plusieurs disques sont entièrement poussés ou attirés en dehors des limites de la surface de jeu : ils retournent dans la réserve du joueur fautif qui perd son tour.

Fin du jeu

Une partie peut s'achever de quatre façons :

- si un joueur provoque pendant son tour un contact entre n'importe quel disque et le disque rouge, il perd instantanément ;
- si un joueur déplace le pion rouge en dehors du rond central, il perd instantanément ;
- si, à un moment du jeu, toutes les bases et piles de disques dans la surface de jeu sont de la couleur d'un seul joueur, ce dernier gagne automatiquement ;
- dès qu'un joueur joue le dernier disque de sa réserve : chacun compte les points de ses piles de hauteur 2 ou plus (1 point par disque). Le joueur possédant des disques dans sa réserve les déduit de son total.

Le gagnant est le joueur qui a le plus de points.

