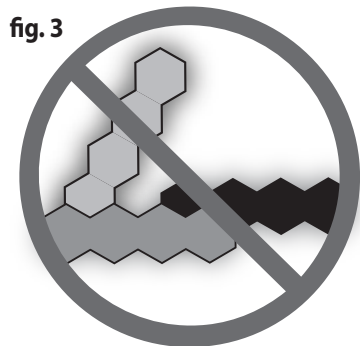
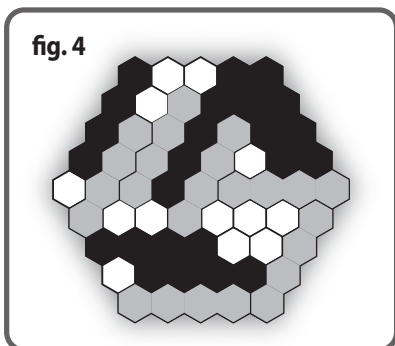


2) No part of the piece may be left in the air, including a bridge-like situation (fig 3).



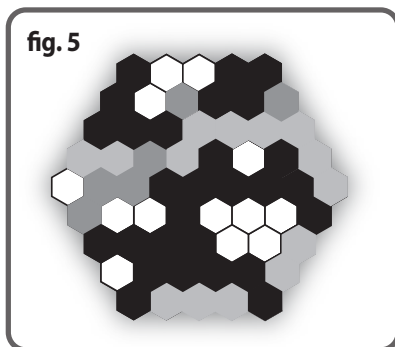
3) Each level must be as covered as possible before creating a new level. Eg. in fig. 4, 13 hexagonal spaces cannot be used for the remainder of the game because pieces do not fit there. Now the game goes up a level.



4) A player may not miss a turn.

### WINNING

The game ends when it is no longer possible to add any more pieces into play either due to running out of playing pieces, or more likely, when your options run out. Count the number of individual hexagonal sections of your pieces that are showing. In fig. 5, the player with dark pieces is the winner with 28 hexagons against 6 brown and 14 of the light. If it is a tied game, simply play again!



# STRATUM™

### BUT DU JEU

Couvrir davantage de jetons de votre adversaire tout en exposant un nombre toujours croissant des vôtres.

### PRÉPARATION DU JEU

Décidez qui joue quelle couleur et distribuez-les jetons de la manière suivante :

**Pour 2 joueurs :** 18 beiges, 18 bruns foncés.

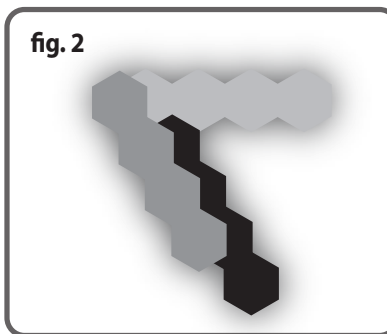
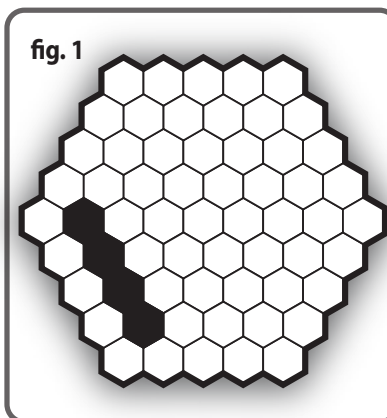
**Pour 3 :** 12 beiges, 12 bruns foncés, 12 bruns.

**Pour 4 :** 9 beiges, 9 bruns foncés, 9 bruns, 9 oranges.

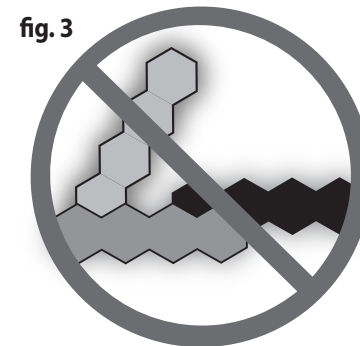
### COMMENT JOUER

À tour de rôles, les joueurs placent un jeton sur la grille, tout en respectant le quadrillage (fig.1). Les jetons peuvent être placés dans n'importe quelle direction; verticalement, horizontalement ou en diagonale. Lorsque tous les espaces disponibles auront été recouverts, le jeu continue AU-DESSUS du premier niveau, sur les jetons déjà joués, selon des lois spécifiques de superposition ;

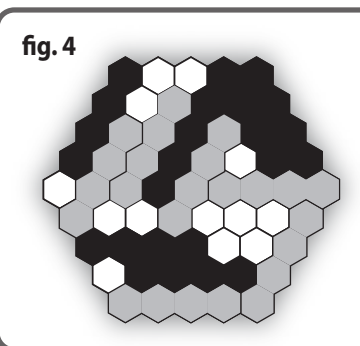
1) Le nouveau jeton doit couvrir au moins deux jetons différents (fig. 2). Il ne peut pas couvrir complètement un seul jeton. La couleur n'a aucune importance.



2) Un jeton ne peut pas être suspendu, même partiellement, dans l'air, ni former un pont (fig.3).



3) Chaque niveau doit être aussi couvert que possible avant de créer un nouveau niveau. Dans la fig. 4, 13 espaces hexagonaux ne peuvent pas être utilisés pour le reste de la partie parce que les morceaux ne peuvent s'y positionner. Le jeu doit alors monter d'un niveau.



4) Un joueur ne peut pas passer son tour.

### QUI GAGNE

La partie se termine lorsqu'il n'est plus possible d'ajouter d'autres jetons sur le tableau; soit parce qu'il ne vous reste plus de jetons, ou, plus probablement, parce que vous n'avez plus de possibilités de jeu. Comptez le nombre de sections hexagonales individuelles de vos jetons qui sont visibles. Dans la figure 5, le joueur ayant les jetons foncés gagne la partie avec 28 hexagones contre les 6 bruns et 14 de couleur claire. Si c'est une "égalité", jouez de nouveau !

