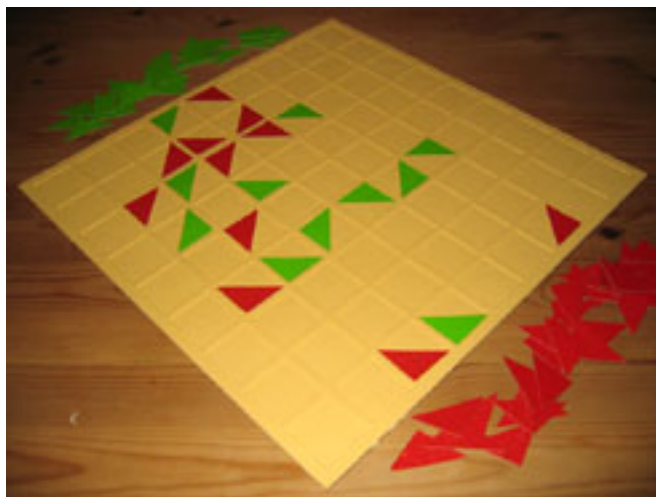




## DE GERARD PIERSON

Joueurs: 2 • Age: 8-99 • Durée: 20 minutes



**SAM LIAM** (= triangle(s) en thaï) se joue sur un tablier de 9x9 (respectivement 7x7) cases carrées avec 2x40 pions. Puisqu'il s'agit de pions triangulaires, ils sont appelés «triangles» par la suite.

### Objectif et fin de partie

L'objectif de **SAM LIAM** est d'être le premier à former un carré imaginaire avec quatre triangles de sa couleur. Les angles droits des quatre triangles doivent ou bien tous montrer à l'extérieur ou bien tous montrer à l'intérieur du carré. La taille du carré est sans importance. Des cases libres ou occupées par d'autres triangles peuvent se trouver entre les quatre triangles du carré, mais les distances (= nombre de cases) entre ceux-ci doivent être identiques (fig. 1, 2).

### Mécanismes

#### Première phase

Le premier joueur obtient les 40 triangles rouges, le deuxième les 40 triangles verts. Le joueur avec les triangles rouges commence.

Au début, le tablier est vide. A tour de rôle, chaque joueur pose un triangle de sa couleur sur une case libre ou sur une semi-case libre, c'est-à-dire sur une case occupée par un triangle de sa couleur ou de la couleur de l'adversaire.

Il y a quatre directions dans lesquelles l'angle droit du triangle peut montrer sur une case.

Si deux triangles de la même couleur se trouvent sur une case, ils forment un petit carré qui montre avec ses angles droits dans quatre au lieu de deux directions (fig. 3, 4).

## **Deuxième phase**

**Au cas où aucun des joueurs n'a réussi à atteindre l'objectif après la pose de tous les triangles, une deuxième phase du jeu commence:**

**A tour de rôle, chaque joueur retire un triangle de sa couleur du tablier et le pose sur une case libre ou une semi-case libre, jusqu'à ce qu'un des joueurs ait réussi à atteindre l'objectif du jeu.**

## **Jouer avec annonces**

**Avant de commencer la partie, les joueurs peuvent décider de jouer avec annonces.**

**Chaque menace doit dans ce cas être annoncée. Une menace est ou bien un carré ouvert où il ne manque plus qu'un triangle pour le fermer ou la possibilité de créer au moins deux carrés ouverts en posant qu'un seul triangle au prochain tour.**

**Dans les deux cas, l'adversaire doit bloquer pour ne pas perdre. Si un joueur oublie d'annoncer une menace, son adversaire peut lui interdire de poser un triangle sur cette case, mais il devra bloquer au prochain tour.**

---

