



Un jeu créé par **Philippe Proux**



7 ans et +



2 à 4 joueurs



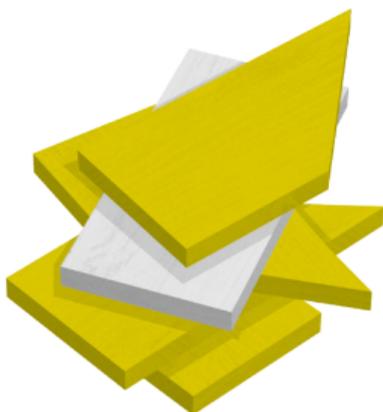
15 minutes

## Matériel.

36 pierres réparties en 6 couleurs différentes :  
4 **trapèzes**, 1 **rectangle** et 1 **carré** par couleur.

## But du jeu.

Vous êtes dans le désert de Gobi, en Mongolie. Votre objectif : ériger le plus haut **cairn** (empilement de pierres) en les prélevant d'un **Ovoo** (talus de pierres mongol).



## Mise en place.

1. Formez la base de l'Ovoo au centre de la table de jeu à l'aide de 6 pierres : 4 trapèzes, 1 rectangle et 1 carré.



2. Empilez les autres pierres sur cette base, comme vous le souhaitez, mais sans laisser de trous et sans qu'aucune pierre ne dépasse.



Ovoo

3. Déterminez le premier joueur comme bon vous semble

## Déroulement du jeu.

Chacun votre tour vous devez soit **ériger des cairns**, soit **passer votre tour**.



## Eriger des cairns

Prenez une pierre non recouverte sur l'Ovoo.

- La pierre est un trapèze  ou un rectangle  :

Posez-là, à plat, devant vous pour débiter un nouveau cairn ou sur un cairn composé de pierres de la même couleur.

- La pierre est un carré  :

Posez-la à plat devant un adversaire pour débiter un nouveau cairn ou sur un cairn composé de la même couleur. En échange prenez-lui une pierre en forme de **trapèze** située au sommet d'un de ses cairns (s'il y en a) pour débiter ou continuer un de vos cairns de la même couleur.

- Cas particulier pour une pierre de couleur blanche :

Posez-la uniquement sur une pierre, de la couleur de votre choix. Si ce n'est pas possible, éliminez-la.

## Passer votre tour

Pour passer votre tour, écartez du jeu une pierre blanche située au sommet d'un de vos cairns.

## Fin du jeu.

La partie s'arrête dès qu'il n'y a plus de pierre sur l'Ovoo. Chaque joueur pose un de ses cairns au centre de la table. Celui qui a le plus haut gagne.

En cas d'égalité, les joueurs posent un autre cairn à comparer et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur se démarque ou que l'égalité parfaite soit constatée. Dans ce dernier cas, il n'y a pas de gagnant.

## Jouer à 4 en équipe.

Lorsque vous jouez à 4 joueurs, formez 2 équipes positionnées en alternance autour de la table. Les règles sont en tout point identiques. **Chaque joueur érige ses propres cairns.**

Cependant, pour déterminer l'équipe gagnante, vous devez **superposer un cairn de chaque équipier (couleur identique ou différente)** afin de comparer la hauteur avec la superposition de l'équipe adverse.