



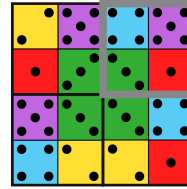
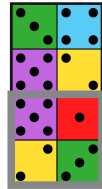
# MATCH POINT

## Prédominer

Dans la situation qui va suivre, la règle du "Match Point" va s'appliquer. Ainsi un bonus de dix points est obtenu lorsqu'on crée un carré de quatre cases de même valeur.  
 Pour rappel, le principe de calcul du score est le suivant :

Placer la pièce grise met deux zones "5" en contact.

Le score est de :  $2 \times 5$  soit 10 points



La zone "3" créée par le placement de la pièce grise permet d'obtenir un bonus. Le score est :  $4 \times 3 + 10$  soit 22 points

En cherchant à obtenir le score maximal après chaque pose de pièce, il faut retrouver, pour chaque tour de jeu, parmi les pièces proposées, la **pièce placée**, sa **localisation** et sa **position**.

Pièces choisies

