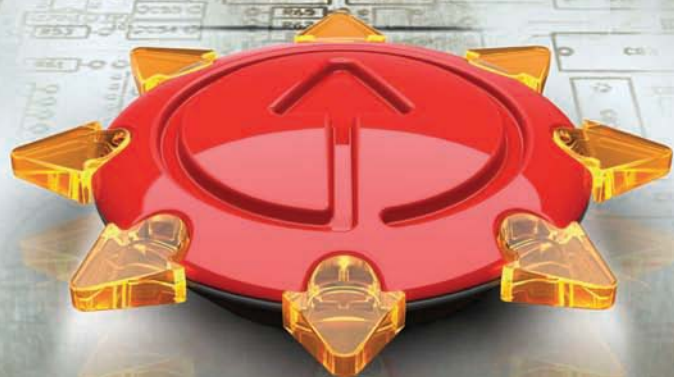


OCTI

BUILD ▶ MOVE ▶ CONQUER





FR

Contenu du jeu

Planche de jeu à deux côtés (6 x 7 d'un côté, 9 x 9 de l'autre)

7 Octipods de chaque couleur (rouge et noire)

50 moteurs à ajouter aux Octipods

Règles du jeu

À propos d'Octi

Octi est un jeu de stratégie inventé par le professeur Donald Green de l'Université de Yale. Les règles simples et le petit nombre de pièces créent un jeu aux possibilités stratégiques élaborées surprenantes, en faisant un jeu idéal pour les jeunes, les joueurs occasionnels et les passionnés de jeux stratégiques. Octi repose sur le choix entre déplacer une pièce ou la rendre plus puissante. La stratégie devient donc une question d'équilibre entre la progression de la pièce vers son but ultime et son évolution en puissance et en mobilité tout en contrecarrant les plans de l'adversaire.

Il y a 3 manières de jouer à Octi et la meilleure façon d'apprendre est de commencer avec la version de base.

Octi - Règles de base

Éléments utilisés

Planche de jeu 6 x 7

4 Octipods de chaque couleur

12 moteurs pour chaque joueur

Mise en place

La planche de jeu Octi utilisée pour la version de base est la grille 6 x 7.

Il y a 8 bases, 4 pour chaque joueur, désignées par des carrés de couleurs différentes (voir image 1).

Chaque joueur place les 4 Octipods de sa couleur (appelés "Octipods amis") sur les 4 bases. Les douze moteurs sont gardés à l'écart de la planche (voir image 1). La flèche sur chacun des Octipods pointe en direction de l'adversaire.

IMPORTANT: Au cours du jeu, les Octipods ne peuvent tourner. Les flèches doivent toujours pointer en direction du côté de l'adversaire.

But du jeu (règles de base)

Être le premier joueur à déplacer une Octipod allié sur l'une des bases de l'adversaire.

Règles

Une Octipod ne peut bouger avant d'avoir au moins un moteur. Une Octipod peut ensuite se déplacer dans l'une des directions indiquées par ses moteurs.

À chaque tour, chacun des joueurs effectue l'UNE de actions suivantes:

- 1) Ajouter un moteur à une Octipod alliée permettant ainsi à l'Octipod de se déplacer dans cette direction à un tour ultérieur.
- 2) Déplacer une Octipod alliée sur une case adjacente et vide. Un joueur ne peut déplacer une Octipod que d'une seule case dans la direction indiquée par un moteur. N'oubliez pas qu'une Octipod ne peut tourner lorsqu'elle se déplace.



Effectuer un saut ou une série de sauts. Une Octipod alliée peut effectuer un saut par-dessus une autre Octipod, peu importe sa couleur, dans une direction indiquée par ses moteurs. Un joueur peut effectuer une série de sauts durant son tour. La case se trouvant immédiatement derrière chacune des Octipods par-dessus lesquelles saute la Octipod alliée doivent être vides. Un joueur ne peut cependant pas sauter par-dessus une même Octipod plus d'une fois durant son tour. À la fin de son tour, le joueur peut choisir de capturer une ou plusieurs Octipods par-dessus lesquelles il a sauté, peu importe la couleur, ou de les laisser en place. Un joueur n'est pas obligé de sauter par-dessus même s'il en a l'occasion. Un saut supplémentaire demeure optionnel. La capture des Octipods s'effectue à la fin du tour du joueur.



Capturer des moteurs: Un joueur capturant une Octipod, peu importe sa couleur, en retire toutes les moteurs. Il peut ensuite utiliser ces moteurs lors de tours ultérieurs.

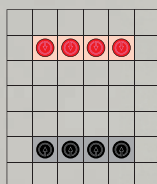


FR

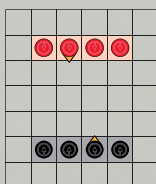
Fin de la partie

Le premier joueur réussissant à placer l'une de ses Octipods sur l'une des bases de son adversaire gagne la partie.

Exemple de jeu

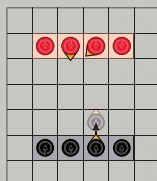


Mise en place



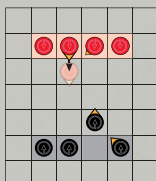
Tour No.1

- Les noirs ajoutent un moteur
- Les rouges ajoutent un moteur



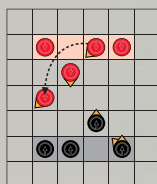
Tour No.2

- Les noirs avancent
- Les rouges ajoutent un moteur



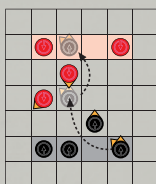
Tour No.3

- Les noirs ajoutent un moteur
- Les rouges avancent



Tour No.4

- Les noirs ajoutent un moteur
- Les rouges sautent mais décident de ne pas capturer



Tour No.5

- Les noirs sautent deux fois et atterrissent sur la base des rouges gagnant ainsi la partie

Règles pour Octi Extrême (Octi-X) rapide

Éléments utilisés

Planche de jeu 9 x 9

7 Octipods de chaque couleur

25 moteurs pour chaque joueur

Octi-X est joué du côté de la planche avec la grille de 9 x 9.

Les règles de base d'Octi s'appliquent; familiarisez-vous avec ces dernières si cela n'est pas déjà fait.

Le jeu Octi-X rapide se joue de plus avec les règles suivantes.

Mise en place

Chaque joueur débute avec 1 Octipod sur chacune de ses bases. 4 Octipods et 25 moteurs sont gardées en réserve.

But du jeu

Être le premier joueur à déplacer une Octipod alliée sur l'une des bases de l'adversaire.

Jouer à Octi-X rapide

À chaque tour, chacun des joueurs effectue l'UNE de actions suivantes:

- 1) Ajouter un moteur à une Octipod alliée comme dans la version de base.
- 2) Déplacer une Octipod, tout comme dans la version de base, mais avec la possibilité d'empiler les Octipods amies les unes sur les autres (voir ci-dessous).



- 3) Effectuer un saut ou une série de sauts comme dans la version de base. Des Octipods empilées peuvent effectuer des déplacements et des sauts simultanés (voir ci-dessous).



- 4) Ajouter une Octipod provenant de la réserve dans le jeu et la placer sur une base vide ou une base amie occupée. L'entrée en jeu d'une Octipod se fait sans qu'elle ne possède de moteurs.

Les joueurs peuvent empiler une ou plusieurs Octipods amies les unes sur les autres. Un joueur peut construire une pile en déplaçant une Octipod sur une case déjà occupée par une Octipod alliée ou en ajoutant une Octipod au jeu à partir de sa réserve. Cette dernière est alors placée par-dessus une autre Octipod occupant une base amie.

Lorsqu'une pile se déplace, une ou plusieurs Octipods empilées peuvent changer de case ou sauter simultanément dans une des directions indiquées par les moteurs.



FR

Note: Lorsque les Octipods effectuent des sauts simultanés, ces sauts sont effectués de manière indépendante pour chacune des Octipods. Si la Octipod d'une pile se déplace vers une case, les autres Octipods de la pile peuvent se déplacer dans la même direction seulement si elles possèdent des moteurs pointant dans cette direction. Cependant, lors d'un tour, un joueur ne peut déplacer une Octipod d'une pile puis la faire sauter avec une autre Octipod de la pile.)

Lorsqu'un joueur effectue un saut par-dessus une pile de Octipods, il a le choix de capturer une ou plusieurs des Octipods de la pile.

Règles pour Octi-X classique

La version classique prolonge le jeu en prenant comme base les règles d'Octi-X rapide.

Mise en place

La mise en place d'Octi-X classique est la même que celle d'Octi-X rapide.

But du jeu

Le premier joueur réussissant à occuper simultanément les 3 bases de son adversaire gagne la partie.

Règlements additionnels

En plus des règles d'Octi-X rapide, les joueurs peuvent choisir parmi les options suivantes

1) Libérer une Octipod alliée ayant été capturée. Un joueur occupant une base de son adversaire peut libérer une Octipod alliée ayant été capturée par l'un ou l'autre des joueurs. La Octipod libérée, dépouillée de tous ses moteurs, est ensuite placée sur d'autres Octipods du joueur se trouvant sur une base amie ou ennemie.

2) En plus de pouvoir introduire dans le jeu une Octipod de réserve sur l'une de ses bases, un joueur peut, en vertu des règles d'Octi-X classique, ajouter cette Octipod de réserve sur l'une de ses Octipods amies se trouvant sur l'une des bases de son adversaire.

Note: Une "Octipod de réserve" est une Octipod n'ayant jamais été placée sur la planche de jeu. Une "Octipod capturée" est une Octipod ayant été retirée de la planche de jeu par l'un ou l'autre des joueurs. Tous les moteurs d'une Octipod capturée demeurent la possession du joueur l'ayant capturée même si cette Octipod est libérée plus tard durant la partie. Il est donc im-

FR

portant de garder les Octipods capturées à l'écart des Octipods de réserve
puisque les règles permettant de les remettre en jeu diffèrent.

Pour des exemples et une foire aux questions à propos d'Octi, consultez les
sites **www.octi.net** ou **FoxMind.com/Octi**