

Membre de
2 Tours de jeu
La Rochelle



Accueil

Citations

Liste des jeux

Infos club

Liens

Le jeu c'est quoi ?

Contact

Livre d'or

Nos partenaires de jeu
jeux de société, de stratégie et de plateau



TRAX

[Retour présentation](#)

COMPOSITION DU JEU:

64 Tuiles toutes identiques



Recto

Verso

RÈGLE DU JEU:

1. Chacun des 2 joueurs choisit sa couleur, Blanc ou Noir.
2. Blanc commence toujours (aucun avantage).
3. Chaque joueur, à tour de rôle, pose une tuile sur la face de son choix.
4. Après le premier tour, chaque tuile doit être jouée bord à bord avec la ou les autres tuiles déjà jouées.
5. Les bandes blanches doivent toujours correspondre avec les bandes blanches ; les bandes noires avec les bandes noires. (Fig 1)

Fig1

Le joueur blanc joue en 1er. Il peut jouer



La réponse de noir pourrait être:



Le 2ème coup de blanc pourrait être:

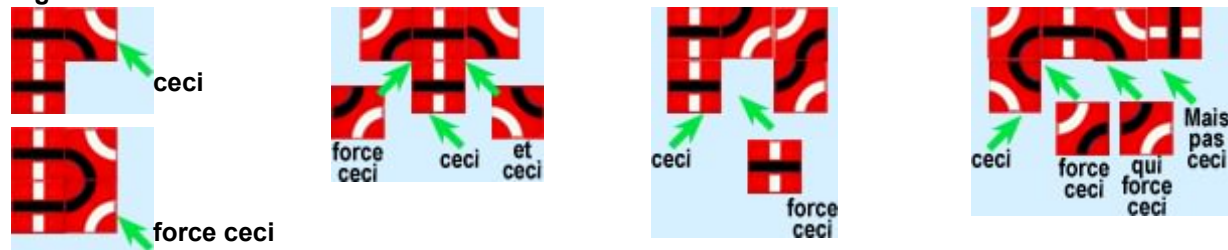


Le 2ème coup de noir détourne le trasser blanc d'une victoire rapide.



6. Coups Forcés: (Fig 2). Lorsqu'une tuile jouée crée un espace avec 2 entrées de la même couleur venant de 2 côtés différents, alors le même joueur a l'obligation de poser une autre tuile dans cet espace. Jouer le Coup Forcé fait partie de son tour; lequel prend fin quand tous les coups forcés ont été joués et qu'il ne reste plus d'espace avec 2 entrées de la même couleur.

Fig 2



7. Le GAGNANT est le joueur qui forme le premier, une BOUCLE ou une LIGNE.

8. Une BOUCLE (Fig. 3) est un circuit fermé, d'une des 2 couleurs et de quelques forme que ce soit.

Fig 3 exemple de boucle donnant la victoire au joueur noir



9. Une LIGNE (Fig. 4 : blanc vainqueur) est un chemin continu d'une des 2 couleurs qui relie les 2 bords opposés du jeu. La superficie du jeu de TRAX ne peut dépasser 8 tuiles en largeur sur 8 tuiles en hauteur.

Fig 4: Un exemple de ligne donnant la victoire au joueur blanc



10. Si une boucle ou une ligne est formée par les 2 couleurs à la fois au cours du tour de l'un des 2 joueurs, alors la partie est gagnée par ce joueur.

11. Dans le jeu de TRAX normal, on ne peut pas poser les tuiles au delà d'un carré de 8x8 tuiles.

12. Si aucun résultat (ligne ou boucle) n'est atteint après avoir joué les 64 tuiles, alors la partie est déclarée nulle.

13. Dans SUPERTRAX (pour joueurs confirmés), le jeu se joue jusqu'à un résultat final. L'ensemble des tuiles posées peut dépasser le cadre d'un carré de 8 sur 8 tuiles. On doit alors utiliser un autre jeu de TRAX.

CONSEILS DE STRATEGIE

L'apparente simplicité de TRAX peut se transformer, avec un peu de pratique, en subtilité de jeu. Du fait de la règle des Coups Forcés qui autorise chaque joueur à poser plusieurs tuiles au cours de son tour, une attaque peut apparaître très soudainement. Toutes les attaques sont cependant basées sur le simple concept de BOUCLE ou de LIGNE. Avec un peu de pratique du jeu, vous allez reconnaître la formation de base de ces attaques, comment les créer et comment se défendre contre elles...

Il y a plusieurs manières d'attaquer. Deux d'entre elles sont expliquées ici:
L'attaque la plus simple dans TRAX est connue sous le nom d'ATTAQUE PAR LA BOUCLE.

Exemple:



Le chemin Noir menace de gagner au prochain coup.



Noir menace de jouer sa prochaine tuile de cette manière (*). A cause de la règle des coups forcés il doit poser une seconde tuile ; le résultat est une boucle gagnante pour Noir.



Pour prévenir la formation de la boucle par Noir, Blanc doit poser sa tuile de telle façon à diriger le chemin de Noir dans une autre direction.

Un bon adversaire peut facilement reconnaître l'attaque par la boucle et la contrer. La stratégie gagnante consiste à apprendre comment faire une DOUBLE ATTAQUE. La double attaque consiste à créer 2 boucles ou 2 lignes simultanément, à deux endroits

différents du jeu. L'adversaire peut seulement parer à l'une des 2 attaques. Réussir une manœuvre de double attaque, c'est la victoire assurée .

Exemple:

Fig 5



C'est à Noir de jouer. Noir peut poser une tuile qui constituera une double attaque.

Fig 6



Noir joue la tuile (*).
Après un coup forcé, on obtient la Fig 7

Fig 7



et c'est à Blanc de jouer. Noir a créé 2 attaques simultanées par la boucle (une à gauche et une en haut). Même si Blanc en déjoue une, Noir gagnera en complétant l'autre boucle.

[Retour présentation](#)