

TACTRICS

by Hans Beeftink

VORTEX



FR

JEU DE BASE

#1 LA TRAVERSÉE

BUT DU JEU

Pour gagner la partie il faut être le premier joueur à déplacer tous ses connecteurs de leur point de départ à leur zone de but.

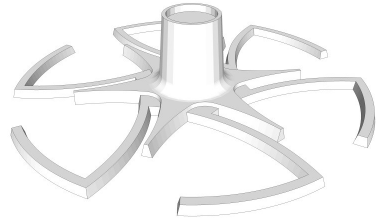
MATÉRIEL



CONNECTEURS



CONTRÔLEURS



TOURS

MISE EN PLACE

Choisissez une couleur et placez vos connecteurs selon le nombre de joueurs (voir images 1,2 et 3). Utilisez les contrôleurs de votre couleur pour identifier votre zone de départ et votre zone de but. Votre zone de but consiste en 6 espaces autour de la tour située directement en face de votre zone de départ (voir image 4).

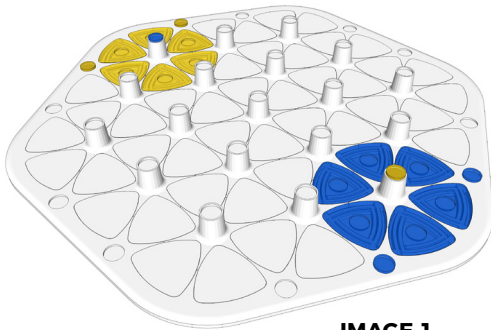


IMAGE 1

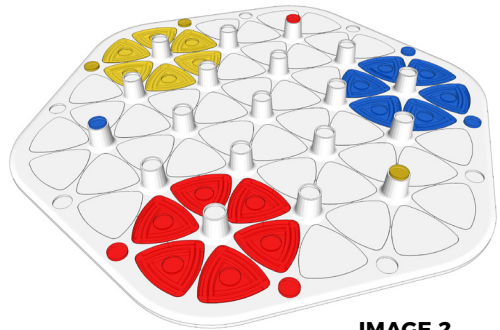


IMAGE 2

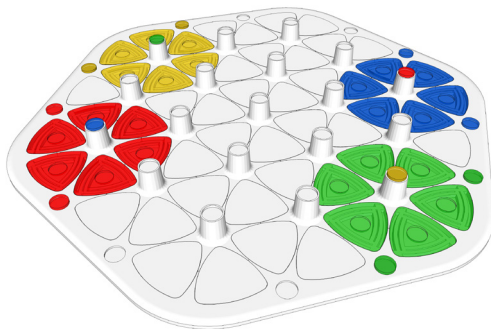


IMAGE 3

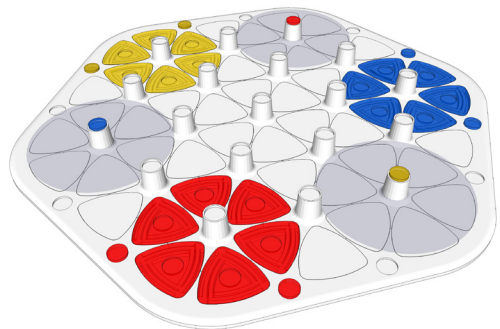


IMAGE 4

DÉPLACEMENTS

Les joueurs peuvent déplacer leur connecteurs en soulevant une tour et en la tournant d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire. C'est ce que l'on appelle une action (voir image 5). Vous ne pouvez tourner une tour que si les connecteurs de votre couleurs au pied de cette tour totalisent la moitié ou plus des connecteurs présents.

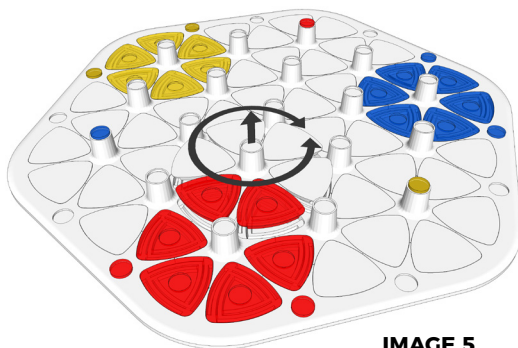


IMAGE 5

ACTIONS

Au cours de la partie, les joueurs jouent chacun leur tour en utilisant leurs actions, mais le nombre d'actions qu'ils peuvent faire est restreint au début de la partie. Pour les trois premiers tours, peu importe le nombre de joueurs, le nombre d'actions va comme suit : le premier joueur effectue 1 seule action, le deuxième joueur dans l'ordre du tour joue 2 actions, puis le troisième joueur (ou de nouveau le 1er joueur dans le cas d'une partie à 2 joueurs seulement) joue 3 actions. Par la suite et pour le reste de la partie, les joueurs effectueront jusqu'à 4 actions lors de chacun de leur tour de jeu.

PARTIE À DEUX JOUEURS (A & B) MISE EN PLACE DÉPART

JOUEUR	ACTIONS
A	1
B	2
A	3
B	4

PARTIE À TROIS JOUEURS (A, B & C) MISE EN PLACE DE DÉPART

JOUEUR	ACTIONS
A	1
B	2
C	3
A	4

Note: Vous pouvez séparer vos actions entre les différentes tours. Vous devez absolument effectuer au moins une action lors de votre tour de jeu, mais vous pouvez passer vos autres actions.

DÉROULERMEN T DU JEU

Choisissez un premier joueur et continuez à jouer dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table. N'oubliez pas de respecter la séquence d'actions croissantes du départ (1er joueur = 1 action, 2e joueur = 2 actions, 3e joueur = 3 actions). La partie se termine immédiatement quand un joueur réussit à placer son dernier connecteur dans sa zone de but.

ENCORE PLUS...

Il y a plusieurs façons de placer vos connecteurs pour débiter (zone de départ) et pour terminer (zone de but) : laissez-vous guider par votre créativité et n'ayez pas peur d'explorer toutes les possibilités.

Pour les règles de « La traversée avancée » et d'autres variantes, consultez le livret de règles avancées. Plusieurs autres façons de jouer avec votre jeu Vortex y sont présentées.

Soyez les premiers à voir un aperçu de l'extension du jeu!

**ABONNEZ-VOUS À NOTRE INFOLLETRE
ET SUIVEZ-NOUS SUR FACEBOOK!**

WWW.FACEBOOK.COM/TACTRICS

TACTRICS
WWW.TACTRICS.COM

TACTRICS

by Hans Beeftink

VORTEX



FR

RÈGLE AVANCÉES

#1 LA TRAVERSÉE (RÈGLES ADDITIONNELLES)

&

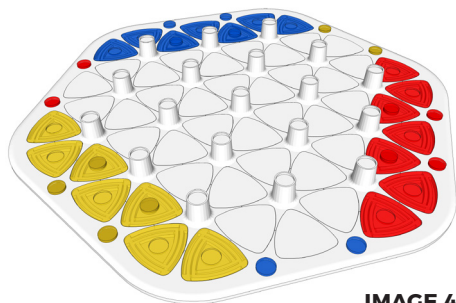
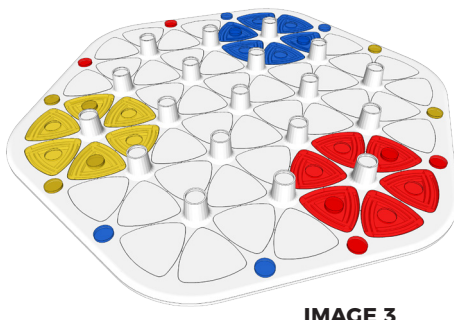
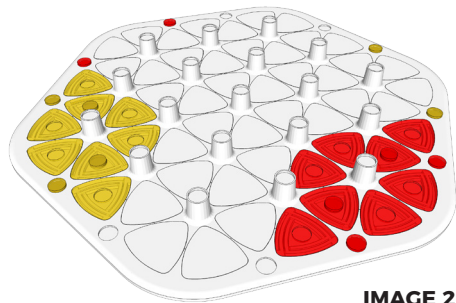
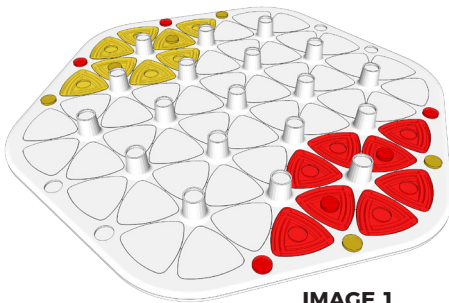
#2 LA TRAVERSÉE AVANCÉE

BUT DU JEU

L'objectif est le même que dans le jeu de base.

MISE EN PLACE

Tel que mentionné dans la règle de base, d'autres positions de départ sont suggérées (images 1 à 8). Les zones de but sont normalement les mêmes que les positions de départ mais du côté opposé du plateau. Vous pouvez essayer d'autres zones de but, par exemple une zone exigeant un plus petit nombre de connecteurs. Cette façon de jouer préviendra une situation où l'un des joueurs joue de façon à bloquer les autres, sans chercher à gagner lui-même (images 9 à 12). Si vous désirez jouer avec plus de six connecteurs vous devez utiliser les pièces rouges, jaunes ou bleues. Les contrôleurs placés directement sur les connecteurs ne sont utilisés que dans la version avancée, tel qu'expliqué dans la section « Actions ».



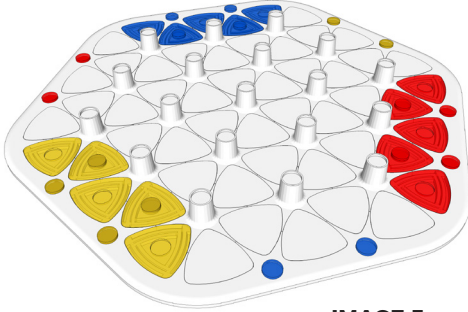


IMAGE 5

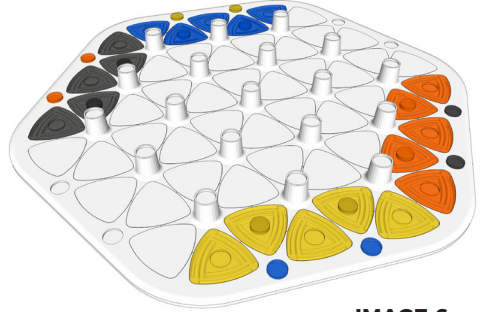


IMAGE 6

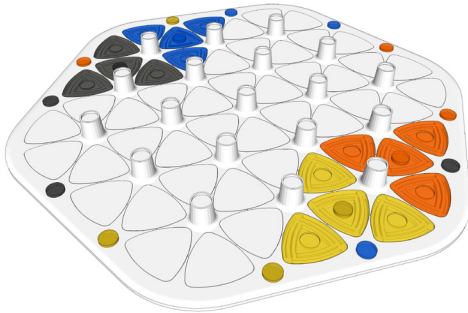


IMAGE 7

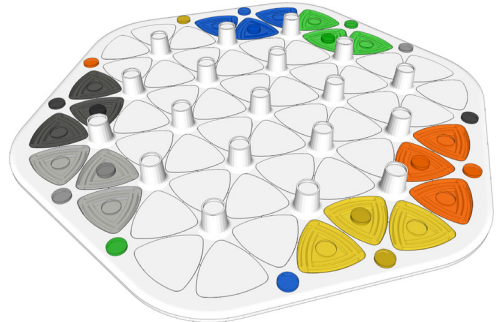


IMAGE 8

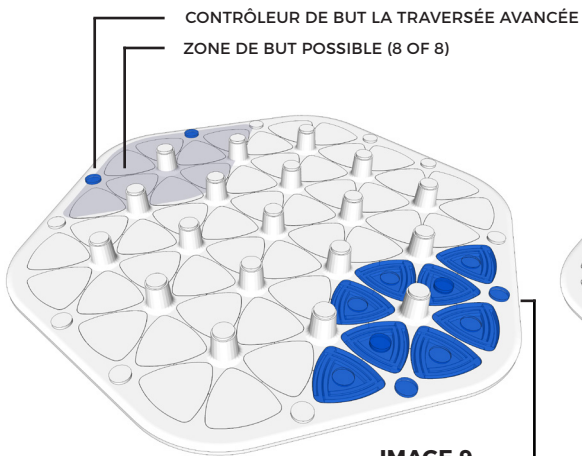


IMAGE 9

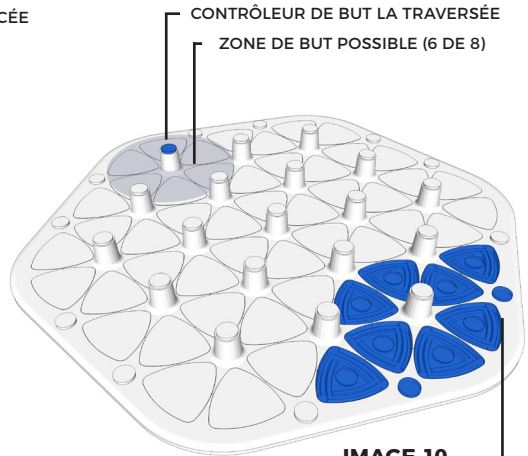
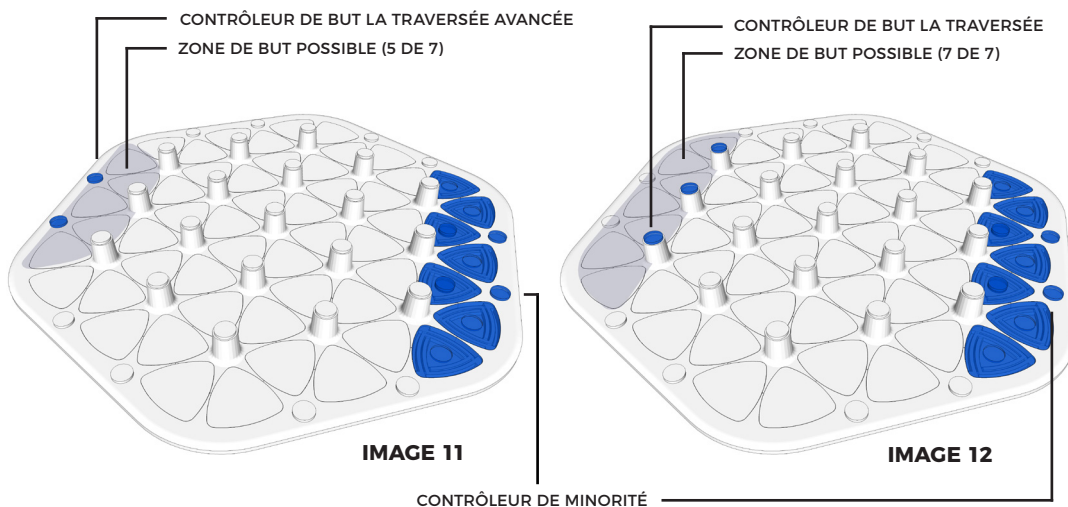


IMAGE 10

CONTRÔLEUR DE MINORITÉ



DÉPLACEMENTS

En plus des déplacements expliqués dans la règle de base, vous pouvez jouer avec une règle optionnelle : « la règle de rotation en minorité ». Dans ce cas, avant de commencer la partie, les joueurs placent deux de leurs contrôleurs dans les espaces prévus à cet effet sur les bords du plateau et le plus près de leur zone de départ.

Dans le cas où il n'y a pas assez d'espace, par exemple lors d'une partie à six joueurs, placez simplement les contrôleurs supplémentaires à côté du plateau. Les joueurs peuvent alors retirer du jeu l'un de leurs contrôleurs et ainsi tourner une tour autour de laquelle ils n'ont pas la majorité des connecteurs (minorité). Lors du jeu « La traversée avancée », vous pouvez ainsi tourner une tour appartenant à l'un de vos adversaires.

Dans ces deux situations vous devez avoir au moins un connecteur au pied de la tour en question. Lorsque vous utilisez cette action, que ce soit dans le cas d'une minorité ou d'une tour appartenant à un adversaire, il ne vous en coûtera qu'un seul contrôleur. Un joueur peut, s'il le veut, utiliser ses deux contrôleurs durant le même tour. Puisque chaque joueur n'a que deux contrôleurs disponibles pour effectuer l'action de rotation en minorité, elle ne pourra être utilisée que deux fois par joueur par partie.

ACTIONS

La première action possible est expliquée dans la règle de base elle est aussi la seule pour le jeu « La traversée ». Par contre, lorsque vous jouez à « La traversée avancée », il y a trois autres actions possibles :

1. La deuxième action possible permet à un joueur de s'approprier une tour libre ou (re)prendre une tour appartenant à un adversaire. Pour se faire, le joueur place un de ses contrôleurs sur le dessus de la tour. Pour avoir le droit d'effectuer cette action, le joueur doit avoir un contrôleur disponible sur l'un de ses connecteurs au pied de la tour ET avoir une majorité absolue sur tous ses adversaires au pied de la tour. Lorsque vous prenez ou reprenez une tour appartenant à l'un de vos adversaires, vous placez le contrôleur de votre adversaire sur l'un des connecteurs de votre choix qui lui appartient.
2. La troisième action disponible permet à un joueur de déplacer un de ses contrôleurs de d'un connecteurs à l'autre. Ceci est possible sur une grande distance, lorsque les connecteurs sont reliés entre eux et créent ainsi une trajectoire pour le contrôleur.
3. La quatrième action possible permet à un joueur de déplacer un de ses contrôleurs sur une tour qui lui appartenait vers un de ses connecteurs. Ceci utilisera cependant un tour entier (4 actions).

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule tel qu'expliqué dans la règle de base incluant la séquence de départ (1er joueur = 1 action, 2e joueur = 2 actions, 3e joueur = 3 actions). Si vous jouez à 4 ou 6 joueurs nous recommandons de jouer en équipe de 2 (image 6,7 et 8). Les règles sont exactement les mêmes pour chaque joueur individuellement. Chaque équipe de deux joueurs choisit deux couleurs assorties (exemples : bleu et vert, orange et jaune, noir et gris) et s'installent l'un à côté de l'autre afin que leurs tours se suivent. La partie se termine immédiatement dès que le dernier connecteur d'un joueur atteint sa zone de but. En équipe, les deux joueurs doivent terminer pour gagner la partie.

#3 LE CHAT ET LA SOURIS

BUT DU JEU

La souris tente d'atteindre le garde-manger derrière les contrôleurs gris (là où se trouve le fromage...). Les chats tenteront alors de l'empêcher et d'immobiliser la souris.

MISE EN PLACE

Placez les connecteurs colorés et les contrôleurs tel qu'indiqué soit pour le scénario à 4 chats (image 13) ou à 5 chats (image 14).

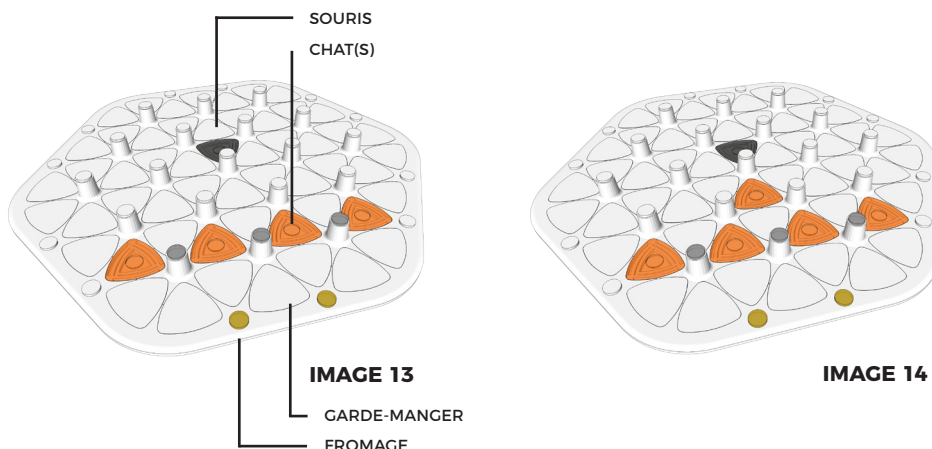
DÉROULEMENT DU JEU

La souris peut se déplacer n'importe où sur le plateau, mais dès qu'un chat est déplacé, son tour se termine. La souris ne peut déplacer qu'UN CHAT et que d'UNE SEULE POSITION à la fois. S'il y a d'autres chats autour de la tour, la souris devra trouver une autre façon de s'en sortir. Les chats ne peuvent effectuer qu'UN SEUL DÉPLACEMENT de la tour et que d'UNE SEULE POSITION. Le dernier déplacement de la souris ne peut être annulé.

Lorsque la souris et les quatre chats sont à égalité, la souris saura éventuellement arriver à ses fins. Mais quand le chat du voisin se joint à eux, c'est une toute autre histoire.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine soit quand la souris gagne en atteignant le garde-manger (c'est-à-dire l'une des 7 positions derrière les contrôleurs gris), soit quand les chats gagnent en coinçant la souris, celle-ci ne pouvant plus se déplacer car toutes les tours adjacentes sont occupées par deux chats ou plus.



#4 SOLITAIRE

BUT DU JEU

Rassembler tous les connecteurs colorés autour de leur propre tour aussi vite que possible ou en utilisant le moins d'actions possible.

MISE EN PLACE

Placez les connecteurs colorés au hasard sur le plateau de jeu, puis choisissez votre objectif en plaçant un contrôleur de chacune des couleurs sur le dessus des tours.

DÉROULEMENT

Cette version est un jeu pour un seul joueur. Vous pouvez ainsi faire tourner n'importe quelle tour autant de fois que vous le désirez pour atteindre l'objectif que vous vous êtes fixé.

FIN DE LA PARTIE

Tous les connecteurs ont atteint le pied de la tour avec le contrôleur de la même couleur tel qu'indiqué soit dans le scénario « tours éloignées » (image 15) ou « tours rapprochées » (image 16).

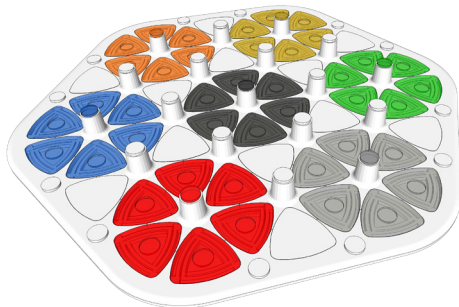


IMAGE 15

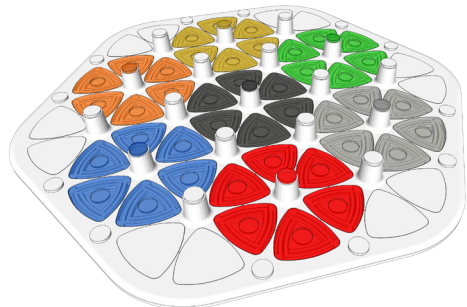


IMAGE 16

ENCORE PLUS...

Il y a plusieurs façons de placer vos connecteurs pour débiter (zone de départ) et pour terminer (zone de but) : laissez-vous guider par votre créativité et n'ayez pas peur d'explorer toutes les possibilités.

Soyez les premiers à voir un aperçu de l'extension du jeu!

**ABONNEZ-VOUS À NOTRE INFOLETTRE
ET SUIVEZ-NOUS SUR FACEBOOK!**

WWW.FACEBOOK.COM/TACTRICS

TACTRICS
WWW.TACTRICS.COM