

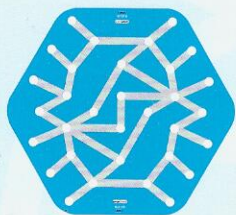
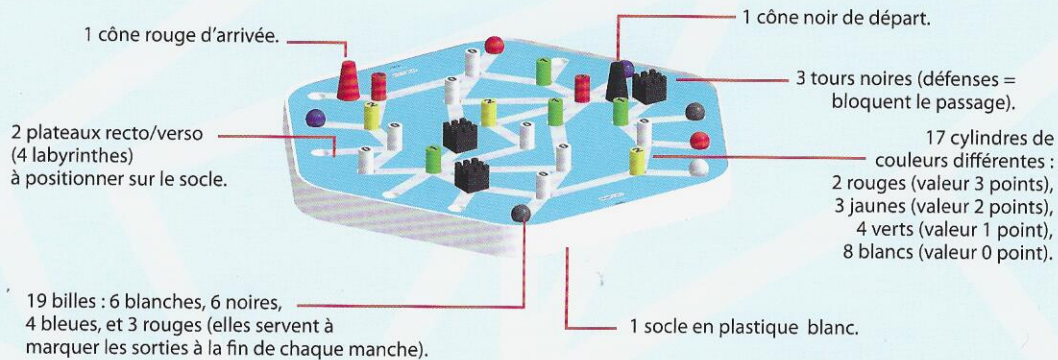


RÈGLE DU JEU CORTEXCAPE

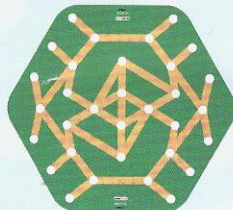
cortex C&P

BUT DU JEU :

Il faut configurer soi-même son labyrinthe en y plaçant ses points et sa défense. Votre adversaire vous enferme dans votre propre labyrinthe en vous imposant un départ et une arrivée. Son but est clair, vous imposer un parcours qui vous coûtera un maximum de points. Les manches se succèdent jusqu'à ce que les 12 sorties du labyrinthe aient été jouées. Le joueur qui termine la partie avec le moins de points a gagné !



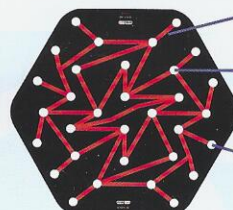
«BLUE LAB»



«GREEN LAB»



«RED LAB»



«BLACK LAB»

Couloirs du labyrinthe : par ces passages, on peut se déplacer dans les labyrinthes.

Les 20 portes du labyrinthe de forme ronde : sur ces portes, on place les cylindres, c'est-à-dire les points et la défense.

12 sorties du labyrinthe (extrémités des couloirs du labyrinthe) : sur ces sorties, le joueur qui a la main place sa bille à la fin de la manche.

MISE EN PLACE DU JEU :

- ↳ Placer les billes dans les 4 couloirs prévus à cet effet à l'intérieur du socle en plastique :
 - à 2 Joueurs : un joueur place 6 billes noires et l'autre place 6 billes blanches,
 - à 3 Joueurs : un joueur place 4 billes noires, un autre 4 billes blanches et le dernier 4 billes bleues,
 - à 4 Joueurs : un joueur place 3 billes noires, un autre 3 billes blanches, un autre 3 billes bleues et le dernier 3 billes rouges.
- ↳ Prendre un des 2 plateaux recto/verso et choisir un des labyrinthes : "Blue Lab", "Green Lab", "Red Lab" ou "Black Lab".
- ↳ Le positionner sur le socle en plastique blanc en vous assurant de faire correspondre les portes du labyrinthe avec les emplacements du socle.

1 - PARTIES À 2 JOUEURS :

Un joueur choisit les billes blanches, l'autre les noires.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE :

Au départ :

- ↳ Un des joueurs prend 1 bille blanche et 1 bille noire et place chacune d'entre elles dans une main différente sans se faire voir, puis, il montre ses mains fermées et demande à son adversaire d'en choisir une. Son adversaire peut commencer la partie seulement s'il choisit la main qui contient la bille blanche.

Première manche :

Etape 1 : Le joueur qui commence est le premier à configurer le labyrinthe :

- ↳ Il répartit ses points sur les portes du labyrinthe : pour ce faire, il dispose l'ensemble des 17 cylindres (8 blancs, 2 rouges, 3 jaunes et 4 verts) : rouges = 3 points, jaunes = 2 points, verts = 1 point et blancs = 0 point.
- ↳ Enfin, il place les 3 tours noires, ces dernières rendent les portes sur lesquelles elles sont positionnées infranchissables. Cela veut dire que la tour noire bloque le passage. En réalité, elles servent à défendre le labyrinthe, protéger ses points, bloquer certains passages, empêcher certaines sorties...

NB : Plus vous placerez vos points et vos défenses avec intelligence, plus vous mettrez au point des stratégies de placement efficaces et moins votre adversaire pourra vous infliger un gros score...



Etape 2 : L'adversaire va, quant à lui, enfermer le premier joueur dans son propre labyrinthe. Cela veut dire qu'il indique :

- ↳ 1 position de départ, grâce au cône noir que l'on peut placer n'importe où, sur n'importe quel couloir du labyrinthe.
- ↳ 1 sortie du labyrinthe, grâce au cône rouge que l'on peut placer uniquement sur une des 12 sorties qui se trouvent à la périphérie du labyrinthe.
- ↳ Son but : imposer un parcours qui coûtera un maximum de points, car celui qui a le plus de points à la fin de la partie a perdu...

NB : sachant que les tours noires rendent les portes infranchissables, le joueur qui signale le départ et l'arrivée doit s'assurer que son adversaire sera en mesure de trouver au moins un chemin réalisable.

Etape 3 : Enfin, c'est à nouveau au joueur qui a fait le labyrinthe de reprendre la main, il doit à présent trouver le meilleur chemin entre le point de départ et la sortie imposés par son adversaire.

- ↳ Son but est de trouver un parcours qui lui coûte le moins de points possibles.
- ↳ Concrètement : il prend dans la main les cylindres qui se trouvent sur le parcours qu'il a choisi.
- ↳ Il les comptabilise (3 points pour les cylindres rouges, 2 points pour les jaunes, 1 point pour les verts et 0 point pour les blancs) et note son score sur une feuille de papier.

Etape 4 : Le joueur qui a fait le labyrinthe remplace le cône rouge symbolisant la sortie par une de ses billes, cette sortie ne pourra donc plus être jouée. La manche se termine par le retrait du cône noir du plateau de jeu.

La manche suivante peut commencer :

On échange à présent les rôles, l'adversaire doit configurer à son tour son propre labyrinthe, et c'est l'autre joueur qui l'enfermera à l'intérieur...

Etape 1 : L'adversaire prend la main et s'empare uniquement des cylindres (c'est-à-dire des points) retirés à la manche précédente.

- ↳ Il doit alors les replacer à sa convenance sur le plateau de jeu.
- ↳ Il peut uniquement les replacer sur les portes restées libres à la manche précédente.

Etape 2 : Il doit échanger la position de chacune des 3 tours noires (qui rendent les portes infranchissables) avec n'importe quels autres cylindres du plateau, en s'assurant que chacune des portes, qui étaient infranchissables durant la manche précédente, aient été libérées. Car à chaque manche on doit changer la défense de place.

Etape 3 : Comme à la manche précédente, c'est le nouvel adversaire qui indique à son tour la position de départ et la sortie du labyrinthe à jouer (son but : imposer un parcours qui coûtera un maximum de points). Enfin, le joueur qui a la main doit trouver le chemin idéal pour atteindre la sortie du labyrinthe en empruntant les portes qui lui rapporteront le moins de points possibles. Les cylindres enlevés sont ensuite comptabilisés et les points sont ajoutés au score du joueur qui vient de réaliser le parcours. Ce dernier note à son tour son score sur la feuille de papier.

Etape 4 : Comme à la manche précédente, le cône rouge symbolisant la sortie est enfin retiré du plateau et remplacé par une bille du participant qui vient de jouer. La manche se termine par le retrait du cône noir du plateau de jeu.

On recommence ainsi jusqu'à ce que les 12 manches aient été jouées successivement et que les joueurs aient placés toutes leurs billes sur les 12 sorties.

Le gagnant :

Le joueur qui totalise le moins de points à la fin des 12 manches.

II - PARTIES A 3 JOUEURS :

- ↳ Un joueur choisit 4 billes blanches, l'autre 4 billes noires et le dernier 4 billes bleues.
- ↳ Chacun des joueurs jouera 4 sorties.
- ↳ On tire au sort le joueur qui commence de la même façon que pour les parties à 2 joueurs, et on répète le tirage en cas d'égalité.
- ↳ La mise en place et le déroulement du jeu restent quasi identiques.
- ↳ La différence est que les joueurs vont tourner dans le sens des aiguilles d'une montre (le joueur qui place le départ et la sortie se trouve toujours à la gauche de celui qui configure son labyrinthe).

III - PARTIES A 4 JOUEURS :

- ↳ Un joueur choisit les 3 billes blanches, l'autre 3 billes noires, l'autre 3 billes bleues et le dernier 3 billes rouges.
- ↳ Chacun des joueurs jouera 3 sorties.
- ↳ Les joueurs vont jouer selon le même procédé qu'à 3 joueurs.

IV - REGLE DU JEU EN PARTIE COURTE :

- ↳ La mise en place et le déroulement du jeu restent quasi identiques.
- ↳ La seule différence est que l'adversaire doit obligatoirement placer le cône de départ sur une des sorties du labyrinthe (portes aux extrémités des couloirs du labyrinthe), ainsi les manches se jouent toujours d'une sortie à une autre du labyrinthe.
- ↳ Le joueur qui a la main remplacera l'emplacement de son départ et celui de son arrivée à la fin de la manche par 2 de ses billes.
- ↳ Le nombre total de manches est ainsi réduit de 12 à 6.

CONSEIL D'UTILISATION :

Cortexcape propose 4 labyrinthes de différents niveaux répartis sur 2 plateaux recto-verso. Le labyrinthe "Blue lab", destiné aux enfants ou aux joueurs débutants, permet de comprendre très facilement la mécanique du jeu. Lorsqu'un joueur commence à le maîtriser, c'est-à-dire à être trop efficace lorsqu'il place ses points et sa défense, cela signifie qu'il est grand temps pour lui de passer au niveau supérieur et de changer de labyrinthe !