

GRAVITEM® : RÈGLES DE JEU



Félicitations pour l'acquisition de votre nouveau jeu de stratégie!

Gravitem® est un jeu de réflexion et de stratégie qui s'adresse aux jeunes enfants aussi bien qu'aux adultes.

La particularité de son plan de jeu pivotant incorpore un élément additionnel de projection dans l'espace et d'anticipation des mouvements de jeu, présent dans peu de jeux de stratégie.

Cet exercice mental est excellent pour les enfants, et leur permettra d'exercer leur concentration et visualisation de situations futures, de la même manière qu'une partie de jeu d'échecs.

COMPOSITION

La version de table comporte une base de jeu avec plateau pivotant, et 64 pions de jeu (+ 4 pièces supplémentaires).

La base peut-être démontée en exerçant des pressions contrôlées dans l'axe d'insertion des éléments. Mais d'une manière générale, ceci n'est pas nécessaire, car tous les pions de jeu, y compris les pions supplémentaires peuvent être rangés et contenus dans le plateau (et sous la base pour les pions supplémentaires).

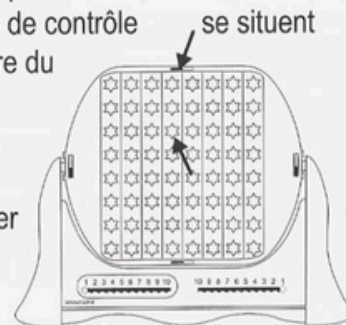
CARACTÉRISTIQUES DU JEU

① Fermeture du plateau:

Avant chaque retournement du plateau, assurez-vous que les 2 extrémités du plan de jeu sont fermées. Les boutons de contrôle aux extrémités du plan de jeu, et contrôlent la fermeture du plateau par un simple coulissement sur le côté.

Une fois fermées, les extrémités retiendront les pièces durant le retournement du plateau.

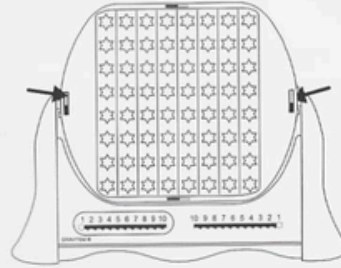
Il sera nécessaire de réouvrir le plan de jeu pour insérer de nouvelles pièces.



2) Déblocage du plan de jeu:

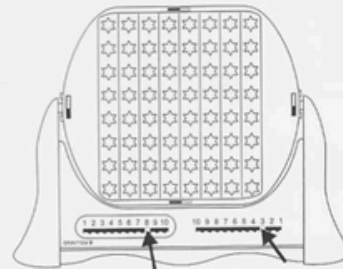
Une fois les extrémités du plan de jeu fermées, vous devrez débloquer le plateau en faisant coulisser vers le haut les 2 boutons de contrôle placés à mi-hauteur, sur la gauche et la droite du plateau.

Une fois la rotation effectuée, rabaissez les petits ergots grâce à ces mêmes boutons de contrôles.



3) Enregistrement du score:

Le score est enregistré grâce aux 2 petits curseurs (un par joueur), placés sur la partie frontale de la base du jeu. La construction des curseurs est symétrique, de sorte que le score de chaque joueur est visible de chaque côté du jeu.



4) Stockage de pièces supplémentaires:

En cas de perte de pièces, vous trouverez 4 (2x2) pièces supplémentaires, maintenues sous la base, grâce à de petits ergots.

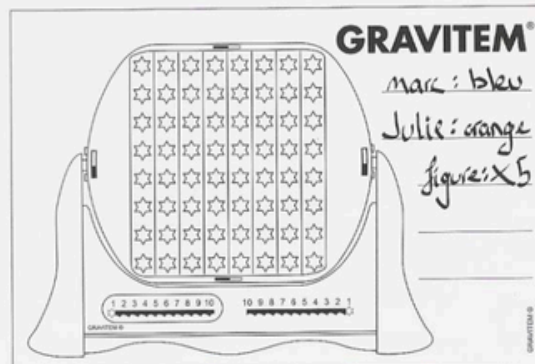


5) bloc de marque:

Le résultat d'une partie, ou la position des pièces d'une partie interrompue peuvent être conservés grâce au bloc de marque inclus.

Outre le nom des joueurs et le score: la position des pièces peut être facilement notée sur le bloc.

Le bloc est indispensable pour jouer à la version Supra!



DÉROULEMENT DU JEU



① Préparation:

- Au début d'une partie, le plan de jeu est complètement vidé de toute pièce. Il est bloqué, et l'extrémité supérieure est ouverte.
- Les joueurs conviennent:
 - du nombre de parties à jouer,
 - de la couleur des pions de chaque joueur
 - du joueur qui entame la première partie
 - de la (ou des) figure(s) à réaliser
 - du type de jeu: Basique, Totale ou Supra.

② Déroulement d'une partie:

- Partie Basique:

Cette version s'adresse aux plus petits. Une figure à réaliser est choisie.

Chaque joueur à tour de rôle, place un pion dans l'une des 8 fentes du plan de jeu, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des 2 joueurs réalise la figure convenue.

Aucun retournement du plateau n'est effectué dans cette version.

- Partie Totale:

Cette version est similaire à la version Basique, avec la particularité qu'à n'importe quel moment du jeu, un joueur peut décider, à son tour, de renverser le plateau de jeu.

Un joueur renverse le plateau à son tour, avant OU après avoir placé son pion.

La partie s'arrête dès que la (ou l'une des) figure(s) choisie(s) est réalisée.

Le nombre de renversements au cours d'une même partie est illimité.

- Partie Supra:

Cette version est identique à la version Totale, à part le fait que chacun des joueurs choisit une figure (comprenant le même nombre de pions: 3, 4 ou 5; à définir donc).

Chacun des joueurs note la figure qu'il a choisi sur le bloc de marque, sans la montrer à son adversaire, et la partie commence.

Une fois la figure réalisée, le joueur annonce sa victoire et montre la figure choisie (et cachée) en révélant le dessin réalisé sur le bloc de marque.

EXEMPLES DE FIGURES DE JEU À RÉALISER

Voici quelques exemples de figures. Cette liste n'est pas limitative, et vous pouvez définir d'autres figures que celles présentées.

Figures à 3 pions

MINI "V"
Dans n'importe
quelle direction.



LIGNE
Dans n'importe
quelle direction.



Figures à 4 pions

PETIT CARRE



PETIT LOSANGE



GRAND CARRE



GRAND LOSANGE



LIGNE
Dans n'importe
quelle direction.



"L"
Dans n'importe
quelle direction.



Figures à 5 pions

"X"



ou "+"



LIGNE
Dans n'importe
quelle direction.



"W"

Dans n'importe
quelle direction.



"C"

Dans n'importe
quelle direction.



"T"

Dans n'importe
quelle direction.



"F"

Dans n'importe
quelle direction.

