

COUNTERSTRIKE (contre-attaque)

Counterstrike est un jeu unique et stimulant pour 2 joueurs âgés de huit ans et plus.

Lorsque vous jouez à Counterstrike, vous attaquerez et tenterez d'occuper la position défensive de votre adversaire, mais vous devez être vigilant parce que les pions sur le plateau peuvent rapidement revenir vers vous avec leur propre stratégie, se déplacer et contre-attaquer.

Counterstrike est un jeu de stratégie et de réflexion, la chance n'y joue aucun rôle. Il n'y a pas de dés, ni cartes avec des questions et vous ne perdez pas vos pions. Même si votre adversaire est à quelques coups de la victoire, vous pouvez être en mesure de renverser la partie en contre-attaquant.

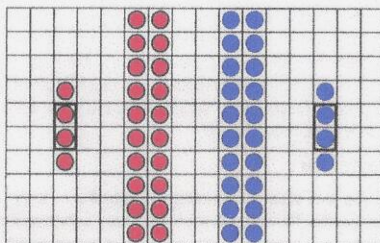
Counterstrike est terriblement addictif. Les parties ne sont jamais semblables et plus vous y jouez, plus vous découvrirez des tactiques différentes.

Presque tout le monde peut jouer à partir de 8 ans et tous apprécieront le défi qu'il présente.

Counterstrike a une grande variété de possibilités de jeu. Et les règles sont vraiment simples. Jouez une fois et vous n'aurez plus besoin de regarder les règles à nouveau. C'est une promesse !

Les règles du jeu

Mise en place :



Position de départ

Il y a 24 positions de couleur (rouge et bleue) dans chaque moitié du plateau. Quatre d'entre elles sont sur ou adjacentes à la zone de défense. Les positions restantes sont constituées des deux lignes séparées par les deux rangées de cases vides centrales du plateau.

Chaque joueur place ses 24 pions sur ses positions. Les cases colorées pleines (deux pour chaque camp) à l'arrière des deux rangées de pions sont les zones de défense. Vous devez protéger les pions de votre couleur. Décidez qui va jouer en premier en lançant une pièce de monnaie.

But du jeu :

Le but du jeu est d'occuper les positions de défense de votre adversaire avec vos propres pions.

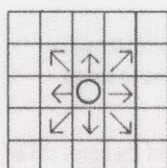
Le gagnant est celui qui réussit le premier à occuper et à tenir les deux positions de défense de l'adversaire, mais attention, si l'attaquant n'occupe qu'une des deux cases de défense de son adversaire il peut être forcé de quitter sa place par le joueur adverse.

Mouvements :

Seuls 3 types de mouvements sont autorisés :

Mouvement simple :

Un pion peut bouger d'une case dans toutes les directions (horizontale, verticale et diagonale) à condition que la case ne soit pas déjà occupée.



Ligne de pions :

Une ligne droite de pions de la même couleur sur le plateau peut être déplacée dans n'importe quelle direction (en avant, en arrière, latéralement ou en diagonal). Il faut au minimum deux pions pour composer une ligne et elle ne peut pas être brisée par une case vide.

Mouvement à l'intérieur d'une ligne :

Il est possible de déplacer un pion d'une extrémité de la ligne à l'autre extrémité (schéma 1). Si cette case est occupée par un pion adverse, vous pouvez déplacer celui-ci à l'extrémité de sa propre ligne à la condition que le nombre de pions de votre ligne soit supérieur à celui de la ligne de votre adversaire (schéma 2). Ce n'est pas une obligation pour un joueur de bouger le pion arrière vers l'avant si par exemple il se défend d'une attaque d'une ligne diagonale ou horizontale avec ce pion particulier (schéma 3).

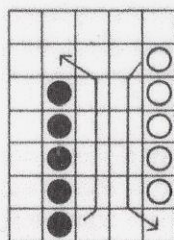


Schéma 1

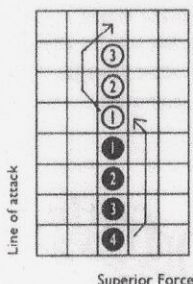


Schéma 2

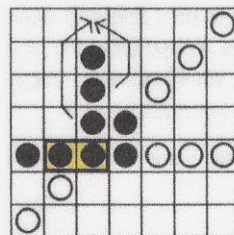


Schéma 3

Une pièce peut être déplacée de n'importe où dans la ligne (schéma 3), brisant ainsi cette dernière, cependant si la position visée est occupée par un pion adverse la ligne d'attaque doit rester supérieure en nombre pour permettre à l'attaquant de se déplacer et d'occuper cette position (ex : 2 contre 1, 3 contre 2, 4 contre 3, etc.)

Cette règle peut être utilisée pour briser la force numérique de la ligne de pions en progression d'un adversaire.

Note :

Il est interdit de pousser le pion d'un adversaire hors du plateau. Un joueur en défense peut profiter de cette règle lorsqu'il protège sa zone défensive.

Une ligne avec un nombre supérieur de jetons ne peut pas forcer une ligne adverse à reculer à moins qu'il n'y ait une case vide à l'arrière des pions adverses. *Par exemple : s'il y a une ligne de 5 pions rouges à côté d'une ligne de 3 pions bleus suivie par 1 pion rouge (le tout formant une ligne ininterrompue de 9 pions), les 5 pions rouges ne peuvent forcer les 3 pions bleus à reculer parce que le pion rouge isolé occupe la case qui devrait être vacante.*

Conseils :

Essayer si possible de créer des lignes de pions qui s'entrelacent dans des directions différentes. Cela vous permettra de faire des mouvements dans de multiples directions et sèmera le trouble chez votre adversaire. Vous ne pouvez casser une ligne de votre adversaire si vous n'avez pas vous-même construit votre propre ligne de pions.

Souvenez-vous qu'une attaque en ligne droite peut forcer la pièce d'un adversaire vers l'arrière. Alors que cela peut parfois être un avantage, n'oubliez pas que ce faisant, vous pouvez aider votre adversaire en déplaçant certains de ses pions vers une zone de défense sans qu'il ait besoin d'utiliser des coups précieux.

Le fait qu'une ligne de pions ne peut pas être forcée hors du plateau peut être une grande aide pour le défenseur autour de sa zone de défense bien que ses pions puissent être vulnérables aux attaques diagonales ou latérales.

Alors qu'il est très nécessaire de s'assurer que votre propre zone de défense est correctement défendue, souvenez-vous qu'essayer de mettre en place une défense impénétrable ne vous fera jamais gagner la partie. Vous ne pouvez gagner que si vous attaquez vous-même.

Essayez de comprendre ce que votre adversaire peut faire au cours des deux ou trois prochains coups. Une attaque forte peut parfois être complètement vaincue en déplaçant une seule pièce dans une position stratégique. Ne jamais considérer la partie perdue jusqu'au tout dernier mouvement. Un joueur subissant une attaque prolongée peut être capable de monter une attaque-surprise qui soulagera la pression. Il est vital de défendre sa zone, mais ne jamais négliger une opportunité d'attaque.