

Etoiles Filantes

JEU DE STRATÉGIE

Pour 2 ou 3 joueurs,
à partir de 10 ans.

RÈGLE

NOMBRE DE JOUEURS - 2 ou 3

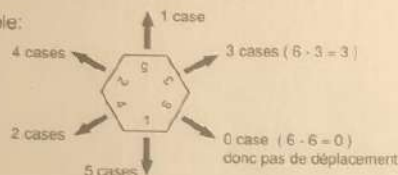
MATÉRIEL - 1 plateau de jeu
24 pions hexagonaux - (8 rouges, 8 jaunes, 8 verts)
3 pions de marque carrés (rouge, jaune, vert)

LE BUT DU JEU est d'obtenir le plus de points en éliminant les pions adverses.

LE PLATEAU DE JEU représente une grille de 127 cases hexagonales et 3 tableaux de marque (1 par joueur). La grille comporte 6 cases marquées d'un point: ce sont les cases de départ des pions.

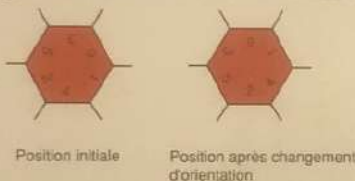
LES PIONS ont 6 côtés. Sur chaque côté il y a un chiffre (de 1 à 6) qui exprime le **potentiel de combat** (attaque et défense). Les pions peuvent se déplacer dans l'une des directions perpendiculaires à leurs côtés d'un nombre de cases (obligatoirement) égal au complément à 6 du chiffre inscrit sur le côté choisi.

Exemple:



Un déplacement se fait toujours en ligne droite (sans changement de direction) et il est possible de traverser une ou plusieurs cases occupées (ces cases sont comptées dans le déplacement). Il n'est pas autorisé de terminer un déplacement sur une case déjà occupée, sur une case de départ, ni de sortir de la grille de jeu. Les pions une fois posés sur une case de départ ne peuvent changer l'orientation de leurs côtés que de 1/6 de tour (à gauche ou à droite) par coup. Le joueur aura donc la possibilité soit de déplacer l'un de ses pions, soit de changer l'orientation de l'un d'eux en le faisant pivoter.

Exemple:



Pour éliminer un pion adverse il faut se placer dans une case contiguë et présenter sur le côté qui est au contact avec celui de l'adversaire un potentiel de combat supérieur.

Exemple:

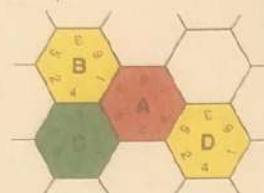


Un pion éliminé peut rentrer en jeu par la suite selon les règles normales.

Lorsqu'un pion vient d'être posé sur une case de départ, il ne peut pas effectuer de combat offensif ni être attaqué pendant un tour.

Il est possible de combattre plusieurs pions adverses lors d'un même coup; il suffit pour cela que ces pions soient sur des cases contiguës.

Exemple:



Dans le cas où les deux côtés qui sont en contact présentent le même chiffre, il y a égalité des forces et par conséquent pas de combat. Cependant, il est possible à l'un des joueurs lorsqu'il arrive son prochain tour de jeu, de faire pivoter son pion (1/6 de tour à gauche ou à droite) pour présenter un côté de chiffre supérieur et éliminer ainsi le pion adverse.

LA MARQUE : Après chaque combat, les joueurs doivent déplacer leur pion de marque d'un nombre de cases égal au nombre de pions adverses éliminés.

PRÉPARATION DE PARTIE:

à 2 joueurs: chacun reçoit 8 pions + 1 pion de marque.

à 3 joueurs: chacun reçoit 6 pions + 1 pion de marque.

DÉROULEMENT DU JEU:

Après tirage au sort de celui qui commence, chaque joueur doit procéder comme suit:

- S'il ne possède aucun pion sur la grille de jeu, il en pose un sur l'une des cases de départ libres (ne pas oublier qu'une fois le pion posé il ne pourra changer l'orientation de ses côtés que de 1/6 de tour par coup).
- si un ou plusieurs de ses pions sont déjà en jeu, il doit en déplacer un ou en faire pivoter un de 1/6 de tour.
- s'il se trouve sur une case contiguë à un ou plusieurs pions adverses, il doit effectuer tous les combats et enlever les pions éliminés (qui sont rendus à leurs propriétaires), et déplacer son pion de marque en fonction du résultat de ces combats.
- s'il possède des pions qui ne sont pas encore en jeu et si l'une des cases de départ est libre, il doit en placer un sur cette case.

FIN DU JEU: Est déclaré vainqueur celui qui le premier marque 10 points (ou tout autre nombre fixé par les joueurs avant le début de la partie).

VARIANTE

Le mécanisme très riche de ce jeu se prête à de multiples variantes. Nous vous en proposons une ci-après.

BUT: Être le premier à placer tous ses pions sur les cases d'arrivée situées sur le côté opposé de la grille de jeu.

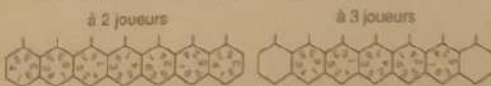
NOMBRE DE JOUEURS: 2 ou 3

PRÉPARATION: à 2 joueurs: chacun reçoit 7 pions
à 3 joueurs: chacun reçoit 5 pions

On attribue à chaque joueur une rangée de cases contiguës à l'un des côtés de la grille de jeu, qui servira de base de départ pour ses pions, la rangée de cases situées sur le côté diamétralement opposé sera sa base d'arrivée. Les bases de départ ne doivent pas se trouver sur des côtés adjacents ou sur une base d'arrivée (voir schéma ci-dessous).



Chaque joueur pose ses pions sur les cases de sa base de départ comme indiqué sur les schémas suivants:



LES PIONS: Les pions se déplacent normalement, comme indiqué dans la règle de base, mais ne peuvent jamais pivoter.

Pendant les 7 premiers tours de jeu à 2 joueurs, ou 5 premiers tours à 3 joueurs, ceux-ci doivent déplacer chacun de leurs pions à tour de rôle de façon à ce qu'ils quittent leur base de départ, ensuite les joueurs peuvent les déplacer comme ils le souhaitent. Les pions peuvent se placer sur les cases d'arrivée dans un ordre quelconque. Le dernier déplacement qui amène un pion jusqu'à sa base d'arrivée, doit être effectué en utilisant un nombre de cases exact.

Les combats se déroulent normalement, comme indiqué dans la règle de base, mais les joueurs ne marquent pas de points et les pions "battus" ne sont pas retirés du jeu, ils sont simplement replacés sur l'une des cases de leur base de départ. Cette case peut être choisie par le joueur, mais le pion doit garder l'orientation qu'il avait au début de la partie. Tout pion placé sur une case d'arrivée ne peut plus effectuer de combat offensif ni être attaqué.

DÉROULEMENT DU JEU: Après tirage au sort de celui qui commence, chaque joueur doit procéder comme suit:

- 1) Il déplace l'un de ses pions
- 2) s'il se trouve sur une case contiguë à un ou plusieurs pions adverses, il doit effectuer tous les combats, puis les joueurs concernés replacent leurs pions "battus" sur leur base de départ.

FIN DU JEU: Est déclaré vainqueur celui qui le premier place tous ses pions sur sa base d'arrivée.