

TACTRICS

by Hans Beeftink

VORTEX



FR

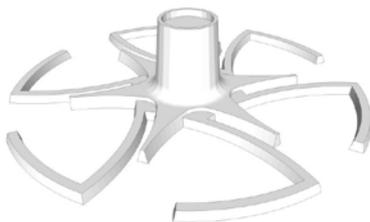
JEU DE BASE

#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).

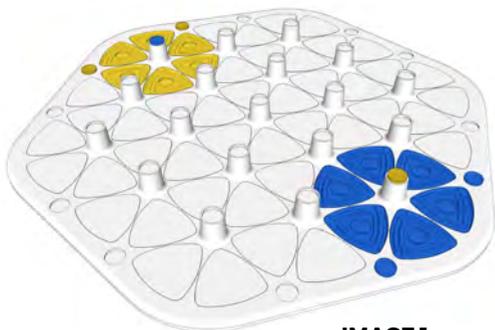


IMAGE 1

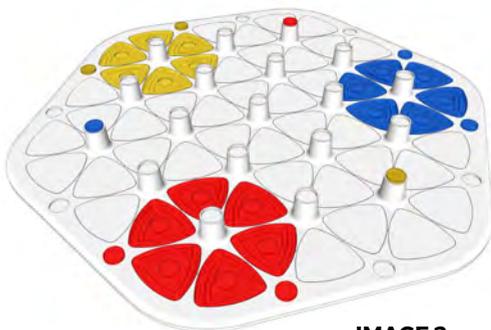


IMAGE 2

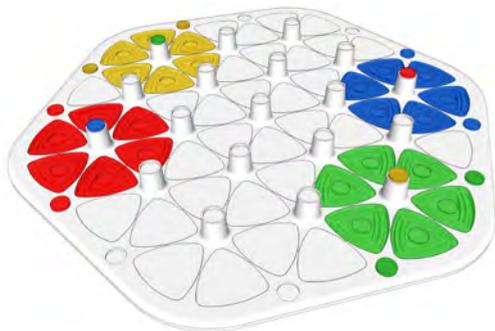


IMAGE 3

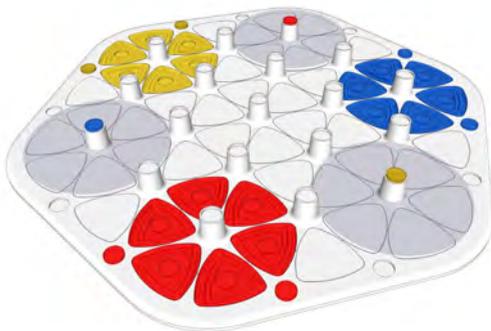


IMAGE 4

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.

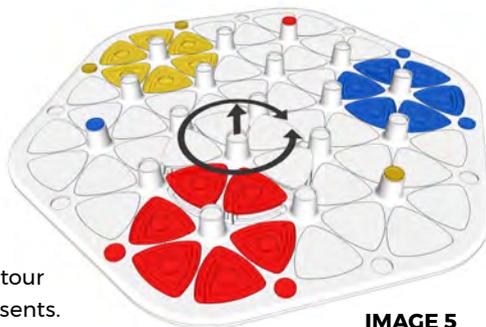


IMAGE 5

En plus, il y a une règle optionnelle, « la règle de rotation en minorité ». Avant de commencer le jeu, les joueurs peuvent choisir de jouer avec cette option. Le cas échéant, les joueurs mettent deux contrôleurs derrière la position de départ. En retirant un des contrôleurs, pendant le tour concerné, les joueurs peuvent également tourner les tours dont ils ne disposent pas la majorité (partagée).

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.

DÉROULERMET 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 (1^{er} joueur = 1 action, 2^e joueur = 2 actions, 3^e 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