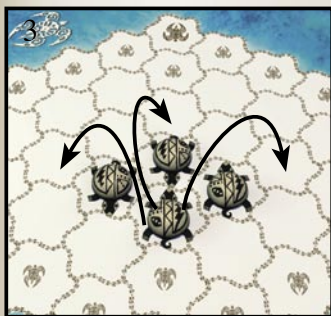
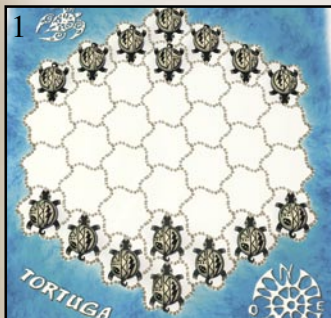




TORTUGA



TORTUGA®

FR

CONTENU

- Un plateau hexagonal de 37 cases;
- 16 tortues en bois.

BUT DU JEU

Amener une de ses tortues sur le camp de base adverse (cf fig 6).

PRÉPARATION

Chaque joueur dispose ses 8 tortues sur leurs bases de départ (cf fig 1).

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Un tirage au sort détermine qui commence. A tour de rôle chaque joueur déplace une de ses tortues selon les règles qui suivent:

- une tortue se déplace toujours en avançant (jamais en reculant);
- si elle ne saute pas (cf ci-dessous), une tortue se déplace d'une seule case vers l'avant ou en diagonale (cf fig 2);
- une tortue peut sauter au dessus d'une tortue amie, adverse ou neutralisée (cf ci-dessous) toujours en se déplaçant vers l'avant (cf fig 3);
- si un joueur a une tortue qui a la possibilité de sauter une ou plusieurs tortues adverses, il est obligé de le faire à son tour de jeu;
- si un joueur a une tortue qui a la possibilité de sauter une tortue amie ou neutralisée, il a le choix de le faire ou non;
- une tortue peut enchaîner plusieurs sauts dans le même mouvement dans les conditions suivantes: elle ne peut pas sauter dans le même tour au dessus de tortues amies et adverses; elle peut par contre dans le même tour sauter des tortues amies et neutralisées ou des tortues adverses et neutralisées;
- tout saut entamé doit être mené à son terme (quelle que soit la 1ère tortue sautée) en sautant autant de fois que cela est possible selon les règles qui précèdent, et toujours en se déplaçant vers l'avant;
- une tortue adverse sautée est immédiatement retournée sur le dos : elle devient alors une tortue neutralisée incapable de se déplacer (cf fig 4);
- une tortue amie sautée n'est pas retournée;
- une tortue neutralisée (sur le dos) sautée est immédiatement retournée sur ses pattes ; selon son intérêt, le joueur qui a réalisé le saut décide du sens à lui donner: il choisit de l'intégrer à son équipe en la reposant dans le sens de ses propres tortues ou bien (c'est parfois avantageux) il l'intègre à l'autre équipe en la replaçant dans le sens des tortues adverses (cf fig 5).

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui atteint avec l'une de ses tortues le camp de base adverse (cf fig 6) est le gagnant.

Cas particulier : si un joueur est mis dans l'impossibilité de jouer, il perd la partie.

DURÉE DE LA PARTIE

De 10 à 20 minutes

GB / USA

The creator of each Gigamic game earns royalties on each game sold! Don't hesitate writing us at Gigamic to propose a game you yourself may have designed.

FR

L'auteur de chaque jeu Gigamic perçoit des royalties pour chaque jeu vendu... N'hésitez pas à envoyer toute proposition de jeu de votre conception en écrivant à Gigamic.

DE

Des Erfinder erhält Tantiemen für jedes verkaufte Spiel. Zögern Sie daher nicht, alle von Ihnen entwickelten Ideen Für Spiele an Gigamic einzusenden.

ES

El autor percibe royalties por cada juego vendido... No dude en enviar cualquier propuesta de juego que Ud. haya creado escribiendo a Gigamic.

IT

L'autore percepisce i diritti d'autore per ogni gioco venduto... Non esitate ad inviare proposte di giochi da voi creati, scrivendo a Gigamic.

NL

Auter ontvangt royalties voor ieder verkocht spel... Aarzel niet spelvoorstel dat u zelf heeft uitgedacht op te sturen door te schrijven naar Gigamic.

PT

o autor cobra direitos por cada jogo vendido... Não hesite em enviar toda e qualquer proposta de jogo concebido por si, escrevendo a Gigamic.

Gigamic
B.P. 30
F - 62930 WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com

www.gigamic.com