

TRANGLAR

d'Apostolis Georgiou

V
GAMES



TRANGLAR™ est un jeu abstrait de stratégie pour 2 joueurs, comprenant de multiples pièces colorées double-faces que les joueurs placent sur le plateau. Il s'agit d'un jeu simple mais intelligent, créé pour stimuler à la fois les joueurs débutants et les joueurs plus experts.

Toutes les pièces du jeu sont composées de triangles. Chaque joueur essaie de contrôler le plateau en utilisant ses 17 pièces colorées (en bleu pétrole ou vert acide) tandis que les 8 pièces neutres (en blanc) peuvent aider les deux joueurs et changer le cours de la partie.

TRANGLAR™ est idéal si vous aimez les jeux avec 100% de stratégie et aucun facteur chance. Il est aussi idéal pour s'entraîner à la géométrie de manière fun et éducative. Dans la plupart des jeux similaires, les formes sont utilisées comme des pièces de puzzle, mais pas ici ! Dans

TRANGLAR™ vous faites la guerre en utilisant des formes géométriques !

CONTENU

• Le plateau de jeu TRANGLAR™ divisé en 64 emplacements en forme de triangle

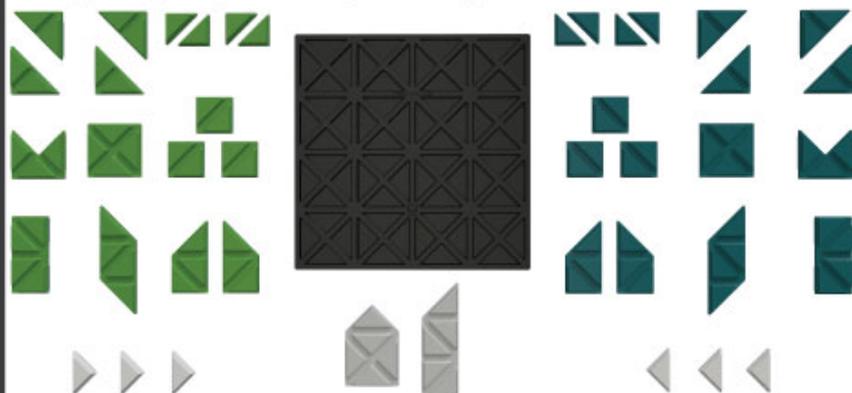
• 42 pièces de jeu (17 pièces bicolores pour chaque joueur (1 face bleu pétrole et 1 face vert acide) et 8 pièces neutres)

Chaque couleur comprend :

• 4 petits triangles / 4 grands triangles, composés chacun de 2 petits triangles / 3 carrés moyens, composés chacun de 2 petits triangles / 1 grand carré, composé de 4 petits triangles / 2 trapèzes composés chacun de 3 petits triangles / 1 parallélogramme composé de 4 petits triangles / 1 rectangle composé de 4 petits triangles / 1 pièce à cinq faces, composée de 3 petits triangles.

Les pièces neutres comprennent :

• 1 trapèze composé de 5 petits triangles / 6 petits triangles / 1 pièce à cinq faces, composée de 5 petits triangles.

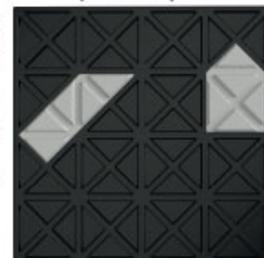


MISE EN PLACE

• Placez le plateau au centre de la table. Chaque joueur choisit sa couleur (le bleu pétrole ou le vert acide) et place les 17 pièces correspondantes, face de sa couleur visible, ainsi que les 3 triangles neutres devant lui de façon à ce que tout le monde puisse voir les pièces. Attention ! Certaines pièces ont des orientations différentes lorsqu'elles sont retournées. Assurez-vous qu'elles soient identiques à l'exemple précédent de cette règle avant de commencer. Enfin, placez les grandes pièces neutres près du plateau.

• Déterminez le premier joueur. Le joueur qui a visité le Triangle des Bermudes le plus récemment commence ! Si aucun joueur n'a exploré cette partie du globe, tirez au sort le premier joueur à l'aide d'une pièce, d'un lancer de dé ou de toute autre méthode.

• Le premier joueur choisit une des grandes pièces neutres et la positionne sur le plateau dans n'importe quelle position valide (nous expliquons plus loin ce qu'est une position et un coup valide). Ensuite, le second joueur place l'autre pièce neutre sur le plateau dans n'importe quelle position valide. Ces pièces resteront dans cette position pendant toute la durée du jeu, ce qui impactera l'espace de jeu pendant la partie. Les joueurs jouent ensuite tour à tour.



OBJECTIF

Le but du jeu est de placer autant de pièces de sa couleur que possible sur le plateau, en capturant et retournant les pièces de votre adversaire de sorte que votre couleur soit dominante sur le plateau à la fin du jeu.

Afin de remplir cet objectif, vous devez placer vos pièces sur le plateau en les protégeant. Vous pouvez aussi capturer celles de votre adversaire en les encerclant pour les retourner et les convertir ainsi à votre couleur.

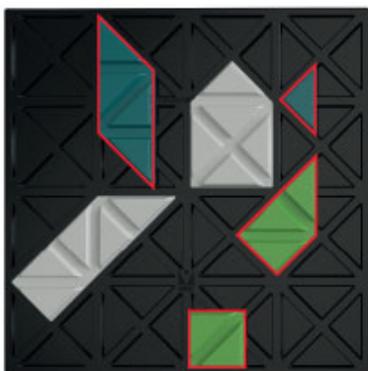
APERÇU D'UN TOUR DE JEU

Actions

À votre tour de jeu, vous pouvez effectuer une de ces 4 actions :

1. Placer une nouvelle pièce de votre couleur sur une position valide :

Le plateau de jeu est composé de 64 petits triangles. Les pièces que vous placez doivent occuper la surface totale des triangles qu'elles recouvrent et s'intégrer parfaitement au plateau.



Mauvais placement des pièces.



Placement correct des pièces.

- Vous pouvez placer vos pièces sur n'importe quel emplacement libre du plateau, il n'est pas obligatoire qu'elles touchent une autre pièce de votre couleur.

- Il n'est pas permis qu'une pièce chevauche une autre pièce de quelque façon que ce soit. De même, vous ne pouvez pas placer une pièce dans une position „piégée“.

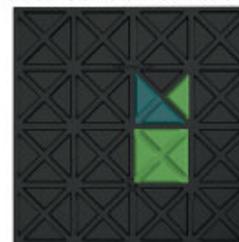
Toute pièce est considérée comme piégée lorsque plus de la moitié de ses faces touchent celles d'une ou de plusieurs pièces adverses. Dans l'exemple suivant, le triangle vert acide ne peut pas être placé car 2 faces sur 3 touchent des pièces bleues pétrole. De la même manière, le carré bleu pétrole ne peut pas être placé sur l'emplacement désigné car 3 de ses faces touchent des pièces vertes. Leurs placements ne seraient possibles que s'ils touchaient des pièces adverses avec moins de la moitié de leur face.



Cependant, lorsque vous placez une de vos pièces à côté de l'une de votre adversaire de sorte que celle-ci se retrouve piégée, vous devez immédiatement retourner la pièce de votre adversaire sur la face de votre couleur tout en gardant sa position. Vous gagnez ainsi du terrain ! En aucun cas les pièces neutres ne peuvent être utilisées pour piéger une pièce de votre adversaire. Au contraire, elles protègent les pièces avec lesquelles elles sont en contact.



1. Position de départ.



2. Placement du triangle vert acide.

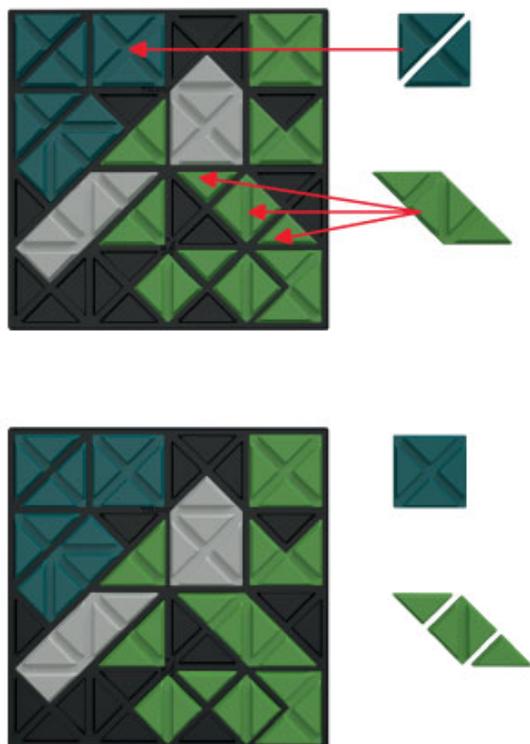


3. Le triangle bleu pétrole change de couleur.

Comme vous pouvez le voir dans l'exemple ci-dessus, il n'est pas nécessaire d'encercler entièrement une pièce de votre adversaire pour la piéger et changer sa couleur. Il s'agit d'une attaque efficace contre votre adversaire, mais ce n'est pas la seule !

Enfin, vous ne pouvez placer les petits triangles neutres que lorsque vous n'avez plus de petits triangles de votre couleur à placer sur le plateau à votre tour de jeu.

2. Cette action vous permet de remplacer une de vos pièces, déjà positionnée sur le plateau, par plusieurs autres pièces que vous avez en réserve (ou plusieurs de vos pièces par une seule), à condition de recréer exactement la même forme et de couvrir la même surface sur le plateau. Si la même surface exactement ne peut pas être recouverte sur le plateau, cette action est impossible.

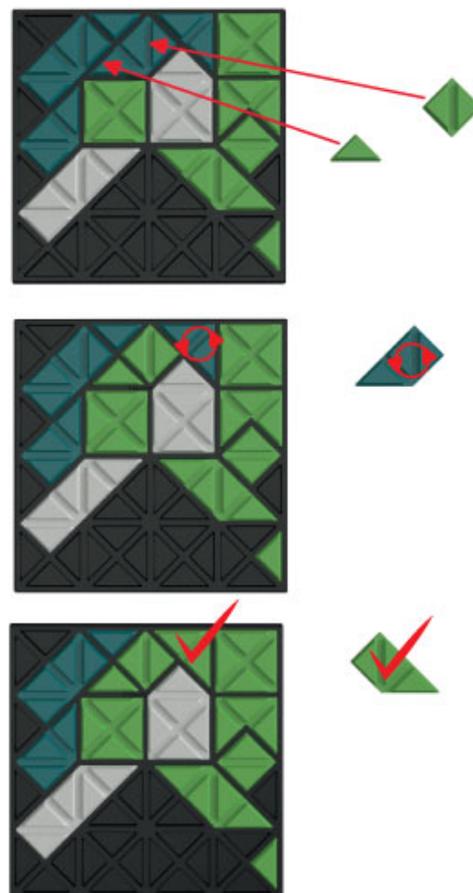


3. Attaque directe d'une pièce de l'adversaire - „Prendre le contrôle d'une pièce“:

Cette action vous permet de prendre le contrôle de n'importe quelle pièce de votre adversaire déjà présente sur le plateau. Retournez la pièce adverse sur la face de votre couleur et placez-la sur le côté du plateau, avec vos propres pièces. Vous êtes ensuite obligés de couvrir sur le plateau toute la surface de la pièce récupérée avec au moins 2 de vos pièces. Si vous n'avez pas le nombre de pièces requises pour recouvrir exactement l'emplacement vacant, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

Enfin, vérifiez si d'autres pièces de votre adversaire se retrouvent piégées par cette action et retournez-les sur la face de votre couleur si c'est le cas, comme décrit précédemment.

Cette action peut entraîner de multiples réactions en chaîne, un piège en créant un autre ! Dans tous les cas, vous êtes obligés de retourner les pièces piégées de votre adversaire avant de retourner les vôtres.



Le joueur vert acide prend le contrôle du trapèze bleu pétrole, en remplaçant celui-ci par deux de ses pièces. Cette action lui permet également de piéger le triangle bleu pétrole.

4. Vous “passez votre tour”

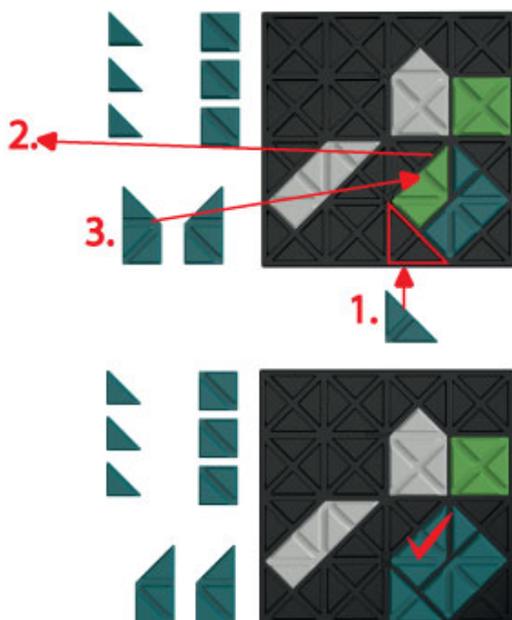
Cela ne devrait pas arriver fréquemment, mais s'il vous est impossible d'effectuer une des actions décrites précédemment, vous passez votre tour.

NOTES IMPORTANTES

- Les petits triangles ne peuvent pas être pris en attaque directe (action 3) car il n'y a pas de plus petites pièces qu'eux pour les remplacer.
- Le grand parallélogramme ne peut pas être retourné lorsqu'il est piégé car il ne peut pas couvrir la même surface, dans le même sens, s'il est retourné sur l'autre face.



- Lorsque vous piègez le trapèze de votre adversaire, vous devez vous assurer que vous pouvez bien le remplacer par votre propre trapèze. Si ce n'est pas le cas, le trapèze de votre adversaire reste à sa place. Toutefois, si vous récupérez la pièce équivalente plus tard dans la partie, vous pouvez la remplacer mais cela comptera comme une action..

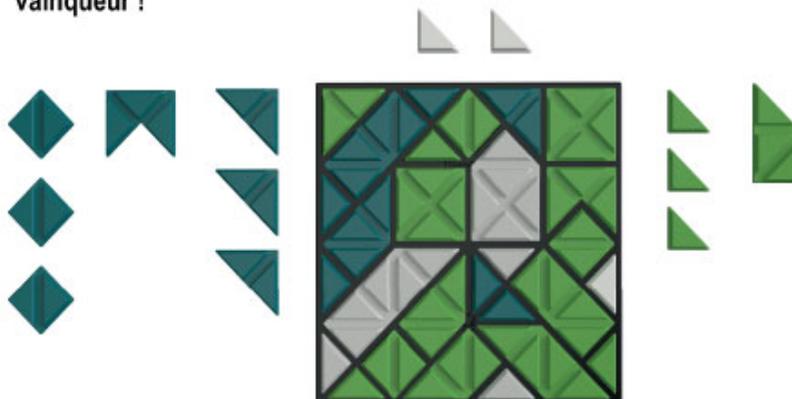


FIN DU JEU

Le jeu se termine :

- lorsqu'il n'y a plus de place sur le plateau,
- ou lorsque les deux joueurs ont passés leur tour,
- ou lorsqu'un des joueurs abandonne.

Le joueur qui possède, avec ses pièces de couleur, la plus grande surface sur le plateau parmi les 64 triangles de celui-ci est déclaré vainqueur !



Quelques conseils

- Une partie importante du jeu est de surveiller continuellement vos pièces disponibles et celles de votre adversaire car les combinaisons d'actions possibles sont nombreuses et sont susceptibles d'apporter des changements continus tout au long de la partie.
- Il existe de nombreuses tactiques qui peuvent vous mener à la victoire. Commencez par le milieu pour dominer rapidement le plateau ou placez vos pièces sur les côtés pour les protéger, choisissez, agissez !
- Les petits triangles sont précieux. Ils sont les plus utiles pour prendre le contrôle des pièces adverses et ils ne peuvent pas être attaqués. En revanche, ils peuvent être piégés, donc soyez prudent et essayez de les protéger !

Bon jeu !

All rights reserved. This game can only be used for recreational purposes.

WARNING: Not suitable for children under 3 years old.

This game contains small parts which can be ingested or inhaled. Retain this information.

Visuals are non-binding. Shapes and colors may change.

Any reproduction of this game, in whole or in part, in any medium, physical or electronic, is strictly forbidden without written permission from Verdes Innovations S.A.

Powered by:

VCUBE[™]

the 21st century cube
VERDES INNOVATIONS S.A.

CHILIOMODI-CORINTHOS GREECE 20008

Tel: +30 2741 0 99280, FAX: +30 2741 0 99281

E-mail: support@v-cubes.com

www.v-cubes.com