

STRATEGIIA

But

Le premier joueur qui enlève 10 jetons de la couleur adverse gagne.

Joueurs/Matériels

2 joueurs, dès 12 ans.

100x jetons de poker (sans icône ou signe) et 5 dés.

Déroulement de la partie

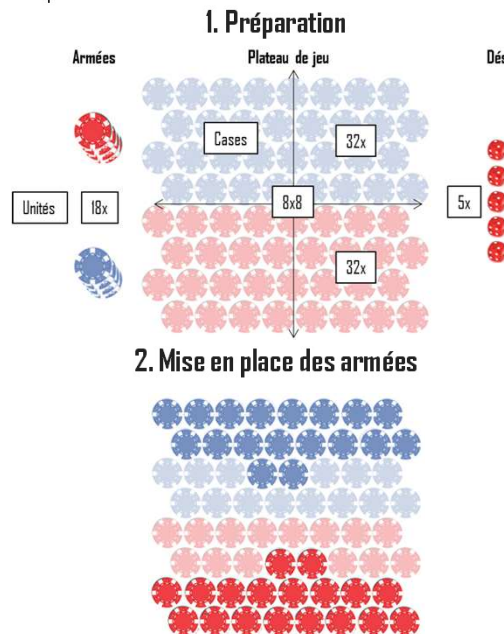
1. Préparation du plateau de jeu et des armées: créer le plateau de jeu avec 64 jetons « cases » qui serviront de plateau de jeu et créer les armées avec les 18 jetons « unités » restants par couleurs.

2. Mise en place des armées: chaque joueur superpose ses jetons « unités » sur les jetons « cases » en remplissant les 2 premières rangées de sa couleur et deux jetons au centre de la troisième rangée.

3. Déplacement: chaque joueur déplace ses unités afin de créer des situations de combat favorable.

4. Combat: superposer un jeton « unités » à l'un de l'adversaire pour engager un combat dont l'issue est décidée aux dés.

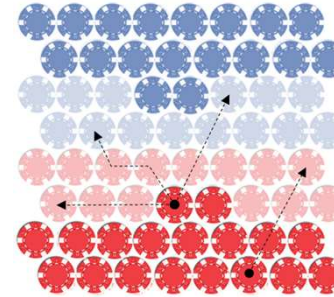
5. Victoire: remporter 10 combats pour vaincre votre adversaire et remporter la partie.



3. Déplacement

Le déplacement consiste à changer un jeton « unité » d'emplacement. Pour les déplacements, les consignes suivantes s'appliquent:

- ✓ Un joueur peut jouer une unité à la fois;
- ✓ Une unité peut se déplacer de 3 cases au maximum;
- ✓ Une unité peut passer par-dessus une unité de la même couleur.



4. Combat

Le combat consiste à faire affronter deux jetons « unités » en les superposant.

Pour les combats, les consignes suivantes s'appliquent:

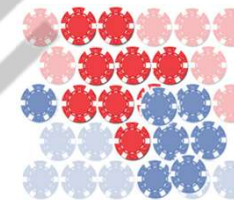
- ✓ La couleur de la « case » donne 1 dé pour le joueur de cette couleur;
- ✓ Les jetons « unités » qui combattent donnent 1 dé par joueur;
- ✓ Les jetons « unités » adjacents au combat donnent chacun 1 dé;
- ✓ Le joueur ayant provoqué le combat jette les dés en premier;
- ✓ Le joueur ayant le résultat le plus élevé gagne et retire le jeton adverse;
- ✓ En cas d'égalité, le combat se répète jusqu'à ce qu'un joueur gagne.

Bleu = 3 dés, car:

1x jeton au combat + 2x jetons adjacents

Rouge = 6x dés, car:

1x jeton au combat + 4x jetons adjacents
+ 1x «case» de sa couleur



5. Victoire

Le premier joueur à retirer 10 jetons adverses du plateau gagne. Une différence de 2 jetons ou plus est nécessaire.

Dans le cas où le score est de 9-10, la partie continue jusqu'à ce que l'un des joueurs obtienne une différence de deux jetons.

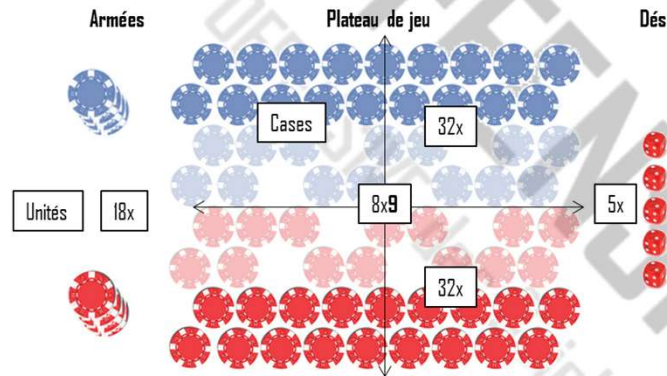
STRATEGIIA +

Mode de jeu avancé

1. Plateau de jeu avancé

Créer le plateau de jeu avec les jetons « cases » en y intégrant des trous pour créer des obstacles. Avec le plateau de jeu avancé, les règles suivantes s'appliquent:

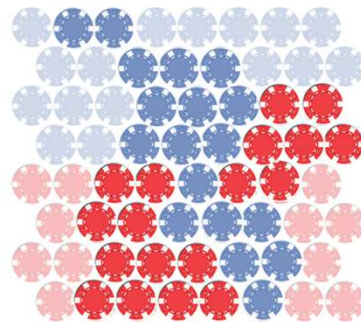
- ✓ Les trous ainsi créés ne peuvent pas être traverser;
- ✓ Les jetons « unités » ne peuvent pas s'arrêter dans un trou.



2. Placement initiale des jetons « unités »

Lors de la mise en place des armées, les joueurs peuvent mettre en place les jetons « unités ». Avec le placement initial, les règles suivantes s'appliquent:

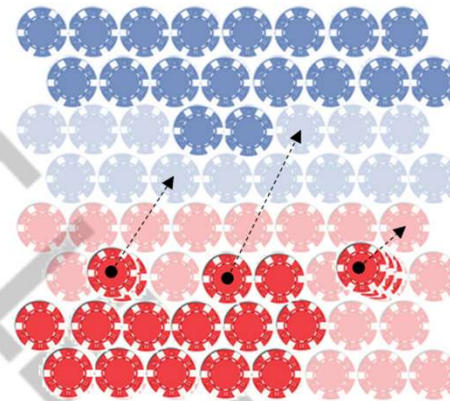
- ✓ Le joueur rouge commence à placer une unité, ensuite le joueur bleu place une unité et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les unités soient sur le plateau de jeu;
- ✓ Il est interdit de placer une unité sur une case déjà occupée;
- ✓ Il est possible de place une unité sur une case de la couleur opposée.



3. Cumul des unités

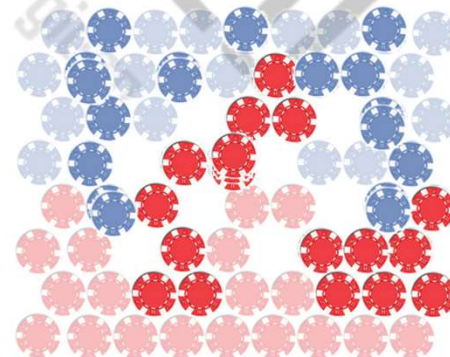
Le cumul des unités permet aux joueurs de placer plusieurs unités sur la même case, créant ainsi une « tour », afin de pouvoir bénéficier de dés supplémentaires lors des combats. Avec le cumul des unités, les règles suivantes s'appliquent:

- ✓ Une tour est composée de 3 unités au maximum;
- ✓ Le déplacement d'une tour est réduit de 1 case par unité qui la compose (une tour de 2 peut se déplacer de 2 et une tour de 3 peut se déplacer de 1);
- ✓ Chaque unité qui compose un cumul ajout 1 dés supplémentaires lors d'un combat.



Mode de jeu expert

Le mode expert consiste à jouer avec l'ensemble des règles du mode de jeu avancé.



STRATEGIIA

Avertissement

Attention:

Ne convient pas aux enfants des moins de 36 mois, Petits éléments



Crédit

Auteur, illustrateur et développeur : Mavrik Grangier
Fabriqué en Chine, par Duke International Cards & Games Co., Ltd.

Remerciements

L'auteur tient à remercier tous les testeurs de «STRATEGIIA » qui ont permis au jeu d'avancer et d'évoluer.

« Offensive le jeu - STRATEGIIA » est un jeu de Mavrik Grangier.

Route d'écran 26
1993 Veysonnaz

Offensive le jeu / Offensive das Spiel / Offensiva il gioco

Site internet: www.offensivelejeu.com

Email: offensivelejeu@outlook.com

Réseaux sociaux



Warnung

Achtung:

Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten, kleine Teile



Credits

Autor, Illustrator und Entwickler: Mavrik Grangier
Hergestellt in China von Duke International Cards & Games Co., Ltd.

Dankbarkeit

Der Autor bedankt sich bei allen Testern von „STRATEGIIA“, die dazu beigetragen haben, das Spiel weiterzuentwickeln und zu verbessern.

„Offensive le jeu – STRATEGIIA“ ist ein Spiel von Mavrik Grangier.

Route d'écran 26
1993 Veysonnaz

Offensive le jeu / Offensive das Spiel / Offensiva il gioco

Website: www.offensivelejeu.com

E-Mail: offensivelejeu@outlook.com

Soziale Netzwerke

