



Un Jeu Mostly Harmless Games

Développé en Allemagne et fabriqué en France

Auteur: Anthony Lethuillier
Fabriquant: Jean Pingrenon

1

Mise en place

Placez la tuile Tour au centre des joueurs, ensuite donnez à chaque joueur les 12 tuiles avec son symbole et les 3 tuiles Espion de sa couleur (les symboles ne servent qu'à répartir les tuiles, une fois la partie commencée seule la couleur compte). Rangez les tuiles non utilisées dans la boîte.

But du Jeu

Obtenir le maximum de points à la fin de la partie.

Déroulement du jeu

Le premier joueur est celui qui imite le mieux un hexagone. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de son tour un joueur peut poser une tuile sur le terrain dans le but de retourner des tuiles adverses. On continue jusqu'à ce que toutes les tuiles soient posées. On passe ensuite au décompte des points.

4

Il était une fois ...

Dans le lointain royaume de Terraflip, la reine est morte.
Chacune des grandes familles du Royaume revendiquent le trône.

Mènerez-vous votre famille à la victoire ?
Serez-vous le prochain roi ou reine de Terraflip ?

Introduction

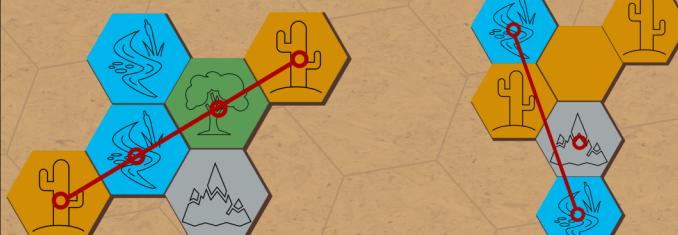
Dans Terraflip vous êtes à la tête d'une des quatres familles (désert, forêt, montagne ou rivière). La reine est morte et chaque joueur veut devenir le/la prochain-e souverain-e de Terraflip. Pour cela chaque joueur va essayer de convertir un maximum de terrain à sa couleur, mais vos adversaires vont vouloir faire de même.

2

Définitions

Tuiles connectées: Deux tuiles sont considérées comme connectées si elle se touche par un bord.

Tuiles entourées : Une tuile est dite entourée si on peut tracer une ligne imaginaire entre le centre de deux autres tuiles de la même couleur et que cette ligne passe par le centre de la tuile en question (les deux tuiles servant à tracer la ligne doivent avoir une couleur différente de la tuile entourée). La ligne imaginaire s'arrête dès qu'elle croise le centre d'une tuile de la même couleur que celle servant à tracer la ligne. De plus, la ligne ne peut pas passer par-dessus un emplacement vide.



Exemple 1: Les tuiles bleue et verte sont considérées comme étant entourées par les tuiles jaunes car la ligne passe par le centre de celle-ci.

5

Contenu



1 tuile Tour



4 tuiles Catapulte
(1 de chaque couleur)



9 tuiles Rivière



4 tuiles Cavalier
(1 de chaque couleur)



9 tuiles Désert



4 tuiles Camp
(1 de chaque couleur)



9 tuiles Forêts



4 tuiles Espions
(1 de chaque couleur)

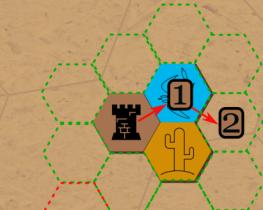


9 tuiles Montagne

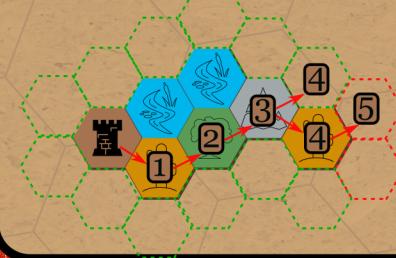
3

Pose des tuiles

Lorsqu'une tuile est posée, elle doit être connectée à une tuile déjà posée. Cela veut dire que le premier joueur doit poser sa première tuile en contact avec la tuile Tour. Une tuile ne peut pas être posée à plus de quatre tuiles de distance de la tuile Tour (cela diminue à trois pour les parties à 2-3 joueurs).



Exemple 1 : Les joueurs jaune et bleu ont posé leur première tuile autour de la tuile Tour. C'est au tour du joueur vert. Il peut poser sa tuile dans n'importe quel emplacement vert car ceux-ci sont à 1 ou 2 tuiles de distance de la Tour. L'emplacement rouge ne peut pas être utilisé car même si la tuile serait à une distance de 2 de la tuile centrale, il faut aussi qu'elle soit connectée avec une tuile précédemment posée.



Exemple 2 : La partie a progressé et c'est de nouveau au tour du joueur vert. Il peut poser sa tuile sur les emplacements verts car ceux-ci sont à une distance de 4 ou moins de la tuile Tour. Par contre, il ne peut pas poser sa tuile sur les emplacements rouges car ceux-ci sont à une distance de 5 de la Tour.

6

Retourner des tuiles

Une fois que le joueur a posé sa tuile, il peut ensuite tenter de retourner une tuile adverse sur son côté opposé. Afin de retourner une tuile, celle-ci doit être entourée par la tuile qu'il vient de poser et une autre tuile de sa couleur. Le joueur ne peut pas regarder la tuile qu'il veut retourner avant de le faire, il devra utiliser sa mémoire ou chance afin de retourner une tuile sur une face de sa couleur.

Les enchaînements

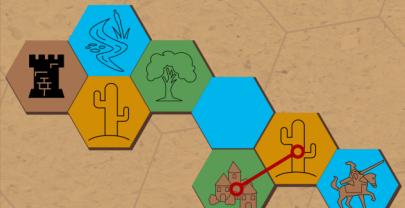
Lorsqu'un joueur retourne un tuile de sa couleur et qu'il peut entourer de nouveau une tuile adverse avec la tuile qu'il vient de retourner, il peut retourner cette nouvelle tuile entourée. A noter que la ligne imaginaire part de la tuile qu'il vient de retourner et va vers n'importe quelle autre tuile de sa couleur, ou la tuile qui a initialement causé le retournement.



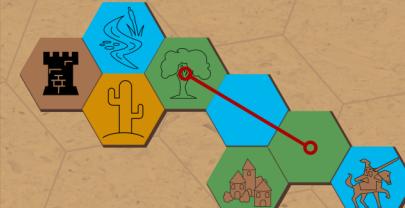
Exemple 1-1 : A son troisième tour, le joueur jaune décide de poser sa tuile à l'emplacement indiqué en vert. Cela lui permet de retourner la tuile bleue située entre les deux tuiles jaunes.

7

La tuile Camp d'entraînement permet de retourner une tuile avec laquelle elle est connectée sans avoir besoin de tracer une ligne vers une autre tuile de sa couleur. Si la tuile retournée est de la couleur du joueur alors celui-ci peut enchaîner les retournements à partir de la tuile retournée (et non à partir du camp).

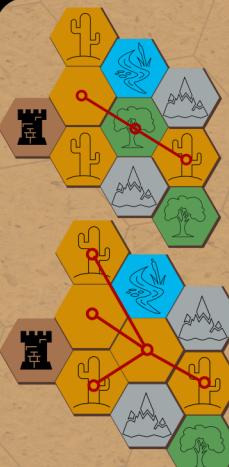


Exemple 1.1 : En reprenant l'exemple précédent le joueur vert aimerait retourner la tuile jaune indiquée en vert. Normalement il n'a aucune possibilité de le faire ce tour car la seule autre tuile verte n'est pas dans la bonne position. Il décide d'utiliser la tuile camp et en la plaçant ainsi il peut retourner directement la tuile jaune.



Exemple 1.2: La tuile retournée est verte il peut donc enchaîner un retournement et retourner la tuile bleu située entre les deux tuiles vertes. Le joueur sait que celle-ci est grise mais décide de la retourner afin de réduire le territoire du joueur bleu.

10



Exemple 1-2 : Le joueur jaune a retourné une tuile jaune, quelle chance ! Comme la tuile retournée est jaune et qu'en tracant une ligne de centre à centre avec une autre tuile jaune cette ligne passe par le centre de la tuile verte il peut aussi retourner celle-ci.

Exemple 1-3 : La tuile retournée est elle aussi jaune ce qui met le joueur dans une très bonne position. Le joueur ne peut pas retourner d'autres tuiles puisqu'il ne peut pas tracer de ligne de centre à centre qui passe par des tuiles adverses.

Les tuiles Espion

Ces tuiles représentent les espions de votre camp. Vous disposez de trois tuiles au début de chaque partie. Pendant votre tour à tout moment, vous pouvez dépenser une tuile Espion afin de regarder le dessous d'une tuile. Vous reposez ensuite la tuile sans la retourner. Cela vous permet de vérifier le dessous d'une tuile avant de jouer votre tour.

8

La tuile catapulte permet d'envoyer une tuile adjacente à n'importe quel autre emplacement valide et de la retourner. Quand le joueur pose la tuile catapulte il choisit une tuile adverse connectée (il ne peut pas choisir une tuile de sa couleur ou une tuile spéciale). Il choisit alors un nouvel emplacement pour cette tuile. Le nouvel emplacement doit suivre les règles normales de placement (à une distance maximum de 4, 3 pour les parties 2-3 jours et elle doit être connecté à une autre tuile). De plus, il n'est pas possible de faire un déplacement qui séparerait d'autres tuiles du château.



Example 1.1: The gray player puts their catapult down. Out of the two tiles connected to it, only the blue one can be chosen as the target (changing the location of the green one would separate tiles from the tower)

Exemple 1.2: Il envoie la tuile bleue à l'emplacement indiqué par la flèche et la retourne. La tuile étant grise il peut donc enchaîner. Il peut tracer un ligne de la tuile grise au château (qui compte comme les quatres couleurs) et qui passe par le centre de la tuile jaune, il peut donc retourner celle ci.

11

Les tuiles spéciales

Chaque joueur dispose de trois tuiles spéciales. Celles-ci sont très puissantes car elles ne peuvent jamais être retournées. De plus, chaque tuile possède un pouvoir spécial.

La tuile Cavalier permet de s'affranchir de la limite de distance. Le cavalier peut être posé à une distance de 5 (4 dans les parties à 2-3 joueurs). Les règles normales de retournement s'appliquent ensuite.



Exemple 1.1 : C'est au tour du joueur bleu. Il aimerait poser une tuile à l'emplacement indiqué en vert. Celle-ci étant à une distance de 5 de la Tour, seul le cavalier peut être posé ici.



Exemple 1.2 : Il décide de retourner la tuile grise et celle-ci est bleue de l'autre côté. Il peut donc enchaîner et retourner soit la tuile jaune ou verte par lequel passe la ligne rouge.

9

Décompte des points

Tous les terrains de votre couleur vous rapportent des points mais les territoires consolidés en rapportent plus. Chaque tuile isolée rapporte 1 point (on considère une tuile isolée quand elle n'a aucune autre tuile de sa couleur en contact). Toute tuile en contact avec une autre tuile de la même couleur rapporte 2 points. Votre objectif est alors d'éviter au maximum d'avoir des tuiles isolées.

De plus on donne des points bonus en fonction de l'ordre des joueurs, le premier joueur reçoit +3 points, le troisième +2, le deuxième +1 et le dernier aucun. En cas d'égalité le joueurs avec les plus de tuile de sa couleur est déclaré gagnant.

Tuiles isolé	1 point chacune
Tuiles connecté	2 points chacune
Premier joueur	+ 3
Deuxième joueur	+ 2
Troisième joueur	+ 1



Age 14+



0-3



Contacts:
lindet@castoretpivert.fr
mostlyharmlessgames@proton.me

12