










# TerraFlip

## Introduction

Dans TerraFlip vous êtes à la tête d'un des quatres duchés (désert, forêt, montagne ou rivière). Le Roi est mort 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.

## Contenu du Jeu

	1 tuile Chateau		12 pions espions (3 de chaque couleur)
	4 tuiles Cavalier (1 de chaque couleur)		4 tuiles Catapulte (1 de chaque couleur)
	4 tuiles Camp (1 de chaque couleur)		
	9 tuiles forêt		9 tuiles mer
	9 tuiles montagne		9 tuiles désert

## Mise en place

Placez la tuile roi au centre des joueurs, ensuite donnez à chaque joueur les 12 tuiles avec son symbole et les 3 marqueurs mémoires 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

Être le joueur avec le maximum de points à la fin de la partie.

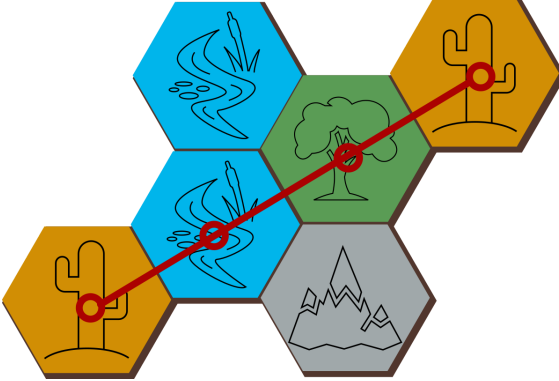
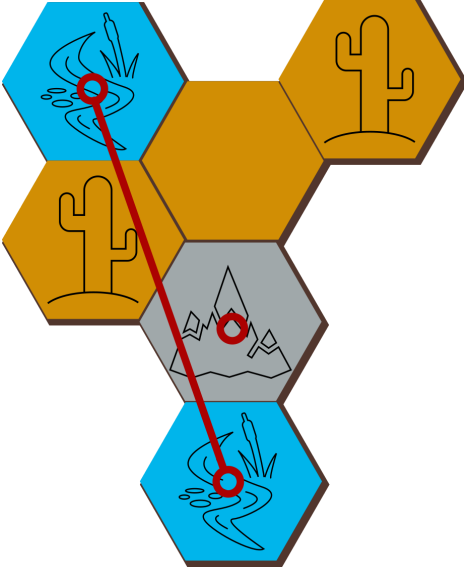
# Déroulement du jeu

Le premier joueur est celui qui imite le mieux un hexagone. Le jeu se déroule ensuite dans le sens horaire. 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.

## Définitions

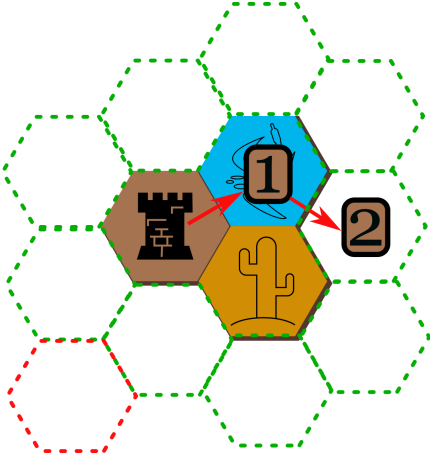
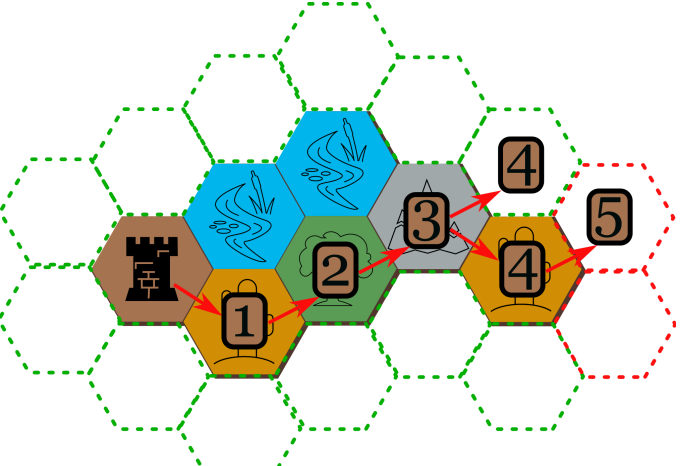
Tuiles **connectées**: Deux tuiles sont considérées comme **connectées** si elle se touche par un bord.

Tuiles **entourée**: 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 tuile servant à tracer la ligne doivent avoir une couleur différente de la tuile entouré). La ligne imaginaire s'arrête dès qu'elle croise le centre d'une tuile de la même couleur que la tuile entouré). De plus, la ligne ne peut pas passer par-dessus un emplacement vide.

	
<p>Exemple 1: La tuile bleu et verte sont considéré comme étant entouré par les deux tuiles jaunes.</p>	<p>Exemple 2: La tuile grise n'est pas entourée par les tuiles bleu car la ligne ne passe pas par le centre de celle-ci.</p>

# 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 le château. Une tuile ne peut pas être posée à plus de 4 tuiles de distance du château (cela diminue à 3 pour les parties à 2-3 joueurs).

	
<p>Exemple 1: Le joueur jaune et bleu ont posé leur première tuile autour du château. 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 du château. 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 <b>connecté</b> avec une tuile précédemment posée.</p>	<p>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 du château. Par contre, il ne peut pas poser sa tuile sur les emplacements rouges car ceux-ci sont à une distance de 5 du château.</p>

# Retourner des tuiles

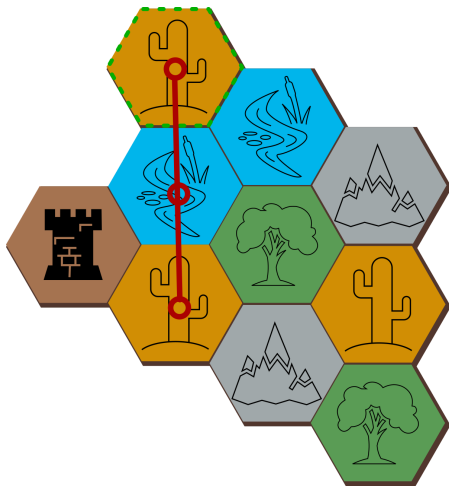
Une fois que le joueur a posé sa tuile, il peut ensuite tenter de retourner une tuile adverse sur son côté opposé. Afin de retourner une tuile, celle-ci doit être **entourée** par la tuile qu'il vient de poser et une autre tuile de sa couleur. Le joueur ne peut pas regarder la tuile qu'il veut retourner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

La tuile centrale contenant le château compte comme une tuile des quatre couleurs. Cela permet à chaque joueur de s'en servir afin de retourner des tuiles.

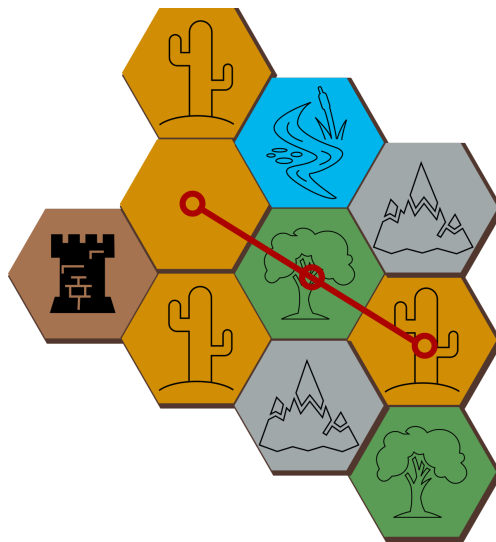
<p>Exemple 1: Dans la situation précédente le joueur bleu aurait pu retourner la tuile grise en se plaçant sur l'emplacement indiqué en vert car le château compte aussi comme tuile blue</p>	<p>Exemple 2: Dans cette situation, le joueur bleu pose sa tuile à l'emplacement indiqué en vert. En traçant une ligne il peut retourner la tuile grise car la ligne passe par le centre de la tuile. Par contre il ne peut pas retourner la tuile jaune, car malgré que la tuile chateau compte aussi comme bleu, la ligne qui part de la tuile posé au centre du chateau est interrompue par uen autre tuile bleu.</p>

## Les enchainements

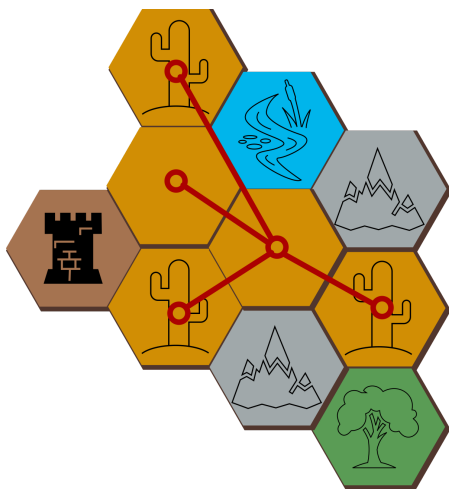
La règle des enchaînements est très importante car c'est grâce à elle que vous pouvez prendre le contrôle sur un maximum de territoire. Lorsqu'un joueur retourne une tuile de sa couleur et qu'il peut **entourer** de nouveau une tuile adverse avec la tuile qu'il vient de retourner, il peut retourner cette 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, le château ou la tuile qui a initialement causé le retournement.



Exemple 1-1: A son troisième tour le joueur Jaune décide de poser sa tuile a l'emplacement indiqué en vert. Cela lui permet de retourner la tuile bleu situé entre les deux tuiles jaunes.



Exemple 1-2: Le joueur jaune a retourné une tuile jaune, quelle chance. Etant donné que la tuile retournée est jaune et qu'en traçant une ligne de centre a centre avec une autre tuile jaune cette ligne passe par le centre de la tuile verte in 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'autre tuiles étant donné qu'il ne peut pas tracer de ligne centre à centre qui passe par des tuiles adverses.

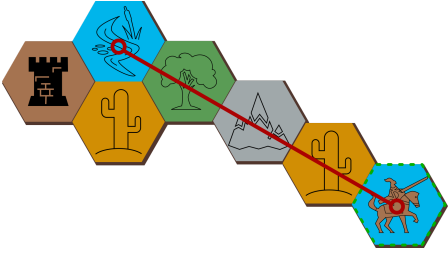
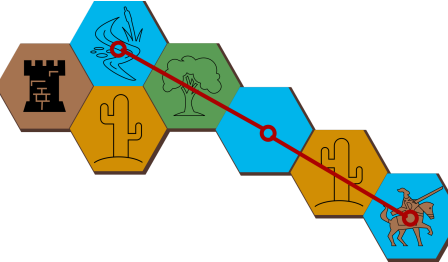
## Les pions espions

Ces pions représentent les espions de votre camp. Vous disposez de trois pions au début de chaque partie. Pendant votre tour à tout moment, vous pouvez dépenser un pion 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.

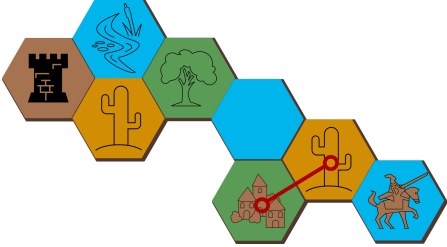
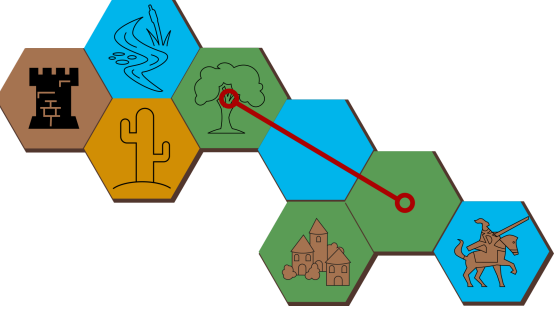
## Les tuiles spéciales

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.

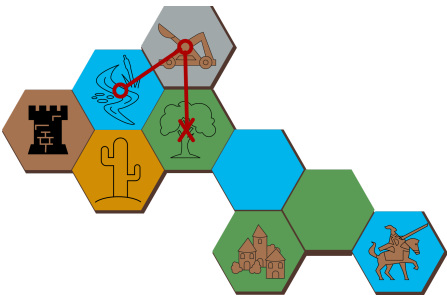
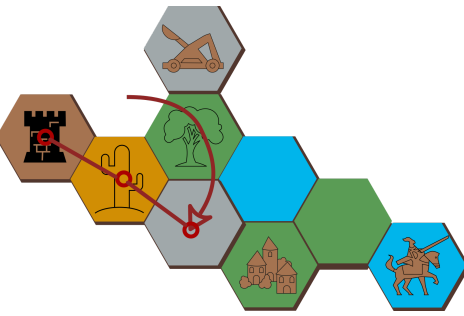
La tuile cavalier permet de s'affranchir de la limite de distance, le cavalier peut être posé à une distance de 5 (4 dans les parties à 2-3 joueurs). Les règles normales de retournement s'appliquent ensuite.

	
<p>Exemple 1.1: C'est au tour du joueur bleu. Il aimerait poser une tuile à l'emplacement indiqué en vert. Vu que celle-ci est à une distance de 5 du château, seul le cavalier peut être posé ici.</p>	<p>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.</p>

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).

	
<p>Exemple 1.1: En reprenant l'exemple précédent le joueur vert aimerait retourner la tuile jaune indiqué 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.</p>	<p>Exemple 1.2: La tuile retournée est verte il peut donc enchaîner un retournement et retourner la tuile bleu situé 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.</p>

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.

	
<p>Exemple 1.1: Le joueur gris pose sa catapulte à l'emplacement indiqué. Sur les deux tuiles avec qui il est en contact, seule la bleue peut être choisie. En déplaçant la tuile verte cela séparerait une partie des tuiles du château ce qui n'est pas possible.</p>	<p>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.</p>

## Decompte des points

Posséder le plus de territoire ne fait pas automatiquement de vous le vainqueur. Tous les terrains de votre couleur vous rapportent des points mais les territoires consolidés en rapportent plus. Afin de représenter cela chaque tuile isolée rapporte 1 point (on considère une tuile isolée quand elle n'a aucune autre tuile de sa couleur en contact, le château central ne compte pas pour décider si une tuile est isolée.). 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 joueur avec le plus de tuile de sa couleur est déclaré gagnant.